



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO DE CARACAS  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN



**El juego como estrategia creativa en el fortalecimiento de los procesos pedagógicos en estudiantes de las instituciones educativas de Turbaco**

Tesis para optar al título de Doctora en Educación

Autora: Viviana Sierra Espitia

Tutora: Irania Méndez

Caracas, julio de 2024



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
RECTORADO

N° 20240734-57-095

## A C T A

Nosotros, el Jurado Examinador abajo firmante, reunidos en modalidad virtual el día 20 de julio de 2024, debidamente autorizados por la Coordinación de Estudios de Postgrado del Instituto Pedagógico de Caracas, con el propósito de evaluar la *TESIS* titulada: “**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA CREATIVA EN EL FORTALECIMIENTO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE TURBACO**”, presentada por la ciudadana: **Viviana de Jesús Sierra Espitia**, titular del Pas. AW496631, integrante de la Cohorte 2020 periodo I del Doctorado de Educación, para optar al título de Doctor en Educación, emitimos el siguiente veredicto:  
**APROBADO**

*OBSERVACIONES: La tesis considera aspectos relevantes vinculados al juego y a las estrategias de enseñanza y aprendizaje trabajados en un contexto fundamental para el desarrollo del ser humano, por lo que se recomienda su divulgación en otros escenarios de carácter científico, pedagógico e investigativos.*



Dra. Irania Mendez  
C.I. 10.115.529  
(Tutor)



Dra. Carolina León  
C.I. 11.059.012



Dra. Ada Echenique  
C.I. 12.730.297



Dra. Rovimar Serrano  
C.I. 11.489.815



Dra. Emma Gil  
C.I. 11.198.107





REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
RECTORADO

N° 20240734-57-095

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA CREATIVA EN EL FORTALECIMIENTO DE  
LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS DE TURBACO”**

*POR: Viviana de Jesús Sierra Espitia*  
*Pas. AW496631*

Tesis del **Doctorado de Educación**, aprobada en nombre de la *Universidad Pedagógica Experimental Libertador* por el siguiente Jurado, a los 20 días del mes de julio de 2024.



Dra. Irania Mendez  
C.I: 10.115.529  
(Tutor)



Dra. Carolina León  
C.I. 11.059.012



Dra. Ada Echenique  
C.I. 12.730.297



Dra. Rovimar Serrano  
C.I. 11.489.815



Dra. Emma Gil  
C.I. 11.198.107

La presente acta se encuentra registrada en la Coordinación de Estudios de Postgrado del Instituto Pedagógico de Caracas, bajo el N° de Control:



2 024073 457095

## Tabla de contenidos

	pp.
LISTA DE TABLAS.....	v
LISTA DE FIGURAS.....	vi
RESUMEN.....	vii
INTRODUCCION.....	1
I Aproximación al objeto de estudio.....	3
Planteamiento del problema.....	6
Propósitos de la investigación.....	9
Justificación.....	9
II Marco referencial.....	12
Antecedentes.....	12
Bases teóricas.....	16
<i>La Pedagogía.....</i>	16
<i>Lúdica.....</i>	18
<i>El juego.....</i>	20
<i>Estrategias de enseñanza-aprendizaje.....</i>	22
<i>Estrategias creativas.....</i>	23
<i>Educación y nuevas tecnologías.....</i>	23
Bases Legales.....	25
III Aspectos metodológicos.....	28
Fundamentación Paradigmática.....	28
Método y diseño de la Investigación.....	30
Escenarios y Participantes de la Investigación.....	32
Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información.....	34
Procedimiento de la Investigación.....	35
Análisis de la información.....	36
IV Hallazgos de la investigación.....	38
Unidad de análisis 1 (propósito n°1).....	41
Unidad de análisis 2 (propósito n°2).....	46
Unidad de análisis 3 (propósito n°3).....	49
Unidad de análisis 4 (propósito n°4).....	52
V Corpus teórico para la implementación del juego como estrategia creativa para mejorar los procesos pedagógicos en las instituciones educativas del municipio de Turbaco-Bolívar.....	58
Pertinencia del constructo.....	58
Aspectos metodológicos de la proposición del constructo.....	59
Constructo.....	60
<i>Eje 1: Elementos teóricos fundamentales del juego.....</i>	61
<i>Eje 2: Aspectos esenciales de la estrategia creativa.....</i>	70
Socialización de los Hallazgos.....	78
VI Reflexiones y recomendaciones.....	87
Referencias.....	93
Anexos.....	101

Anexo A. Guion de entrevista..... 101  
Anexo B. Proceso de transcripción de las entrevistas..... 102  
Anexo C. Muestra de proceso de codificación en su fase abierta..... 140  
Anexo D. Muestra de codificación axial..... 147  
Anexo E. Codificación selectiva..... 149  
Síntesis curricular tutor(a)..... 150  
Síntesis curricular autor(a)..... 151

## Lista de tablas

<b>Tabla</b>	<b>pp.</b>
1. Criterios de selección de informantes clave.....	34
2. Categorías y subcategorías resultantes codificación/categorización.....	39
3. Definición de las subcategorías relacionadas.....	40
4. Comentarios de las entrevistas relacionados con la categoría: estrategia creativa.....	41
5. Comentarios de las entrevistas relacionados con la categoría Estrategia Pedagógica.....	46
6. Comentarios de las entrevistas relacionados con la categoría Proceso Pedagógico.....	49
7. Comentarios de las entrevistas relacionados con la categoría: Juego.....	52
8. Respuestas emitidas por los sujetos de estudio con referencia a los aspectos tratados en la Socialización de los hallazgos.....	81

## Lista de figuras

<b>Figura</b>	<b>pp.</b>
1. Criterios de rigor y calidad de la investigación.....	38
2. Categoría Estrategia Creativa.....	47
3. Categoría Estrategia Pedagógica.....	50
4. Categoría Proceso Pedagógico.....	53
5. Categoría Juego.....	58
6. Conjunto de categorías y subcategorías relacionadas con las unidades de análisis estudiadas.....	58
7. Etapas del desarrollo cognitivo y juego correspondiente.....	64
8. Fotografías tomadas en la etapa de presentación de hallazgos y teoría derivada.....	82

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO DE CARACAS  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA CREATIVA EN EL FORTALECIMIENTO DE  
LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS DE TURBACO**

**Trabajo de grado para optar al título de Doctor en Educación**

Autor: Viviana Sierra Espitia

Tutor: Dra. Irania Méndez

Fecha: enero de 2024

### **RESUMEN**

La pandemia provocada por la enfermedad del Covid-19, generó grandes cambios en las prácticas cotidianas en el mundo. La educación supuso una de ellas, pues durante más de un año, docentes y estudiantes ejercieron sus labores de manera virtual. Sin embargo, cuando las instituciones educativas volvieron a la presencialidad, se evidenció cómo algunos problemas en los aspectos académicos y comportamentales de los estudiantes se profundizaban. Así, por ejemplo, de acuerdo con cifras estimadas por el Ministerio de Educación Nacional (2022), los porcentajes de deserción escolar y reprobación aumentaron en el periodo de pospandemia. En el marco de este contexto surgió esta investigación doctoral, con el propósito central de proponer un corpus teórico que sirviera para los procesos pedagógicos con estudiantes de primaria en las IES de Turbaco (Bolívar), mediante la implementación de estrategias basadas en el juego. La investigación se realizó desde un enfoque cualitativo y el paradigma interpretativo. El método utilizado para la construcción conceptual fue la teoría fundamentada, el cual posibilitó un análisis reflexivo de la realidad. Asimismo, se utilizó la entrevista como técnica de recolección de datos, permitiendo un acercamiento al quehacer docente, y a las estrategias utilizadas por ellos en el aula. Esto con la intención de analizarlas para proponer elementos que propendieran por su mejora teórico-práctica. Se logró así la obtención de insumos para encontrar los elementos constitutivos del corpus deseado, el cual puede resumirse en los siguientes constructos teóricos: el juego con miras hacia la motivación a partir del análisis contextual y de las necesidades estudiantiles; el avance de la percepción en torno al juego ya no como herramienta facilitadora, sino potenciadora; el juego como un proceso que ha de ser planificado y no improvisado; y finalmente, el juego como elemento imprescindible para el desarrollo de la creatividad.

**Descriptores:** aprendizaje, enseñanza, estrategias creativas, juego.

## INTRODUCCIÓN

En el panorama educativo contemporáneo, la integración de estrategias innovadoras se presenta como un imperativo para potenciar el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes. En este contexto, el juego emerge como una poderosa herramienta pedagógica, capaz de catalizar la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración en el aula. Más allá de ser simplemente un pasatiempo, el juego se posiciona como un medio versátil y efectivo para enriquecer los procesos pedagógicos (Moyles, 2022).

El campo de estudio de esta investigación se inserta en la pedagogía y las ciencias de la educación, con un enfoque particular en la educación primaria. La pedagogía moderna busca constantemente métodos y estrategias que hagan el aprendizaje más efectivo y significativo para los estudiantes. Dentro de este marco, el uso del juego como estrategia educativa ha sido reconocido por diversos estudios por su capacidad de mejorar la motivación de los alumnos, así como por promover habilidades cognitivas y sociales fundamentales (Vygotsky, 2016; Piaget, 2007).

A pesar de la creciente aceptación del juego en el ámbito educativo, existen lagunas significativas en su implementación práctica y teórica. Muchas investigaciones se han centrado en los beneficios generales del juego, pero pocos estudios han abordado de manera exhaustiva cómo el juego puede integrarse de forma efectiva en los currículos de educación primaria para mejorar los procesos pedagógicos específicos. Esta tesis doctoral se propone explorar y llenar estos vacíos, generando un corpus teórico orientado a la mejora de los procesos pedagógicos en los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco (Bolívar), a través del juego como estrategia creativa.

El propósito principal de esta investigación es doble: por un lado, se pretende identificar y analizar las áreas del conocimiento y las habilidades que pueden ser potenciadas mediante el uso del juego; por otro lado, se busca desarrollar y validar un constructo teórico para la integración del juego en el aula que sea replicable en diferentes contextos educativos.

El documento está conformado por seis capítulos. En el primero, “Aproximación al objeto de estudio”, se esboza el planteamiento del problema, los propósitos y la justificación de la investigación. En el segundo, “Marco referencial”, se hallan las bases teóricas y legales. En el tercero, “Aspectos metodológicos”, se propone el paradigma, método, escenario, técnicas de recolección de datos y el procedimiento de la investigación. En el cuarto, “Hallazgos de la investigación”, se presentan las unidades de análisis de la investigación. En el quinto capítulo, por su parte, se expone el “Corpus teórico para la implementación del juego como estrategia creativa para mejorar los procesos pedagógicos de las instituciones educativas del municipio de Turbaco”, así como la socialización de los hallazgos con los participantes de la investigación. Por último, se encuentra el sexto capítulo, en el que se plantea una serie de reflexiones y recomendaciones sobre el contenido y alcance de la investigación. Finalmente, se exponen las referencias y anexos que fundamentaron el estudio, así como los currículums vitae de la autora y tutora de la presente tesis doctoral.

Con esta investigación, se espera contribuir significativamente al campo de la educación primaria, proporcionando herramientas prácticas y teóricas que permitan a los docentes integrar el juego de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas. Además, se busca demostrar cómo el juego puede ser un vehículo para la innovación educativa, promoviendo un aprendizaje más dinámico, inclusivo y motivador.

## CAPÍTULO I

### Aproximación al objeto de estudio

Vivimos en una época globalizada, donde las prácticas culturales en torno a la educación han cambiado gracias a los grandes avances tecnológicos y la puesta en escena de medios de comunicación masivos que conviven al interior de los hogares colombianos y del mundo. Al respecto, el investigador social Barbero (1996) afirmó que los medios de comunicación y las tecnologías de la información significan para la escuela un reto cultural que visibiliza la brecha existente entre la cultura desde la que enseñan los maestros y aquella desde la que aprenden los estudiantes.

El presente estudio se desarrolló en el marco de pregunta por la lúdica y el juego como el núcleo de los procesos pedagógicos. El juego es una forma de liberar tensiones; permite vivir la cotidianidad de manera divertida y fuera de la rutina diaria. La lúdica se refleja en la cotidianidad permitiendo la experimentación del placer y la alegría. De allí, que la lúdica sea una herramienta fundamental e indispensable en los procesos de enseñanza aprendizaje, pues tener a un niño feliz en el aula de clase significará un avance en el proceso de construcción de conocimiento por parte del estudiante. Por lo tanto, de acuerdo con autores clásicos como Huizinga (como se citó en Tillería, 2020) la lúdica debe ser el centro, el norte y el punto de partida en la implementación de planes educativos para el fortalecimiento de los procesos pedagógicos.

El pedagogo alemán Froebel (2019) señala que el juego es la actividad que le otorga mayor grado de desarrollo al niño debido a que se trata de una manifestación libre y espontánea del interior: “La manifestación del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz juego”. (p. 60).

En efecto, el juego es una manifestación natural de los niños, es decir, ellos sienten la necesidad de jugar y juegan porque sienten que quieren jugar, entonces, si esta es una manifestación libre y espontánea, como lo señala Froebel (2019) los docentes y las instituciones educativas no deben dar más espera a la implementación de estrategias lúdicas como herramienta fundamental en los procesos de enseñanza.

Entonces, se hizo necesario lograr el diagnóstico en torno a cómo la lúdica a través del juego puede contribuir en el fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas de primaria del municipio de Turbaco ubicado en el departamento de Bolívar. Especialmente, porque se evidenciaron índices de desánimo y falta de interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, puesto que no participan en clase, se distraen fácilmente y no cumplen con las tareas y/o actividades asignadas. Además, también presentan comportamientos cuestionables como irrespetos y groserías entre ellos y hacia las figuras de autoridad escolar.

Dadas estas circunstancias identificadas por el cuerpo docente, se hizo indispensable proponer medidas concretas para resolver tales vicisitudes, de lo contrario, las consecuencias podrían ser duras: desinterés por la adquisición de los saberes, falta de promoción del desarrollo de las habilidades de los estudiantes, carencia de impulso para la generación de destrezas tendientes a la apropiación del conocimiento para mejorar los procesos de aprendizaje significativo, problemáticas que, como lo ha planteado Barbero (1996), podrían multiplicar a futuro el número de analfabetos y con ello los fracasos del sistema educativo. Sin contar las consecuencias sociales que traería la existencia de una generación de individuos totalmente desinteresados en la adquisición de conocimiento.

Frente a ello, y dada la propia experiencia docente enmarcada en los grados de primaria de las IE del municipio de Turbaco esta investigación centra su interés en el juego, en lo lúdico como propuesta, desde la creencia que afirma que las actividades lúdicas deberían ser siempre llevadas al aula, en aras de lograr que los niños y niñas sean felices aprendiendo, puesto que estas funcionan como una herramienta para que dicha población adquiera conocimientos de manera divertida mientras juegan, comprendiendo que el juego en todo momento estará siendo un recurso de enseñanza y aprendizaje, para que mejoren la capacidad de concentración, la imaginación, la creatividad y un eficaz desarrollo cognitivo. Delgado (2011) afirma que la lúdica permite que los niños sean afectuosos, dispuestos a aprender, a participar en el aula, favoreciendo la interacción social y comunicativa.

Asimismo, se consideró importante tener presente que el juego es un derecho del niño, reconocido por la Organización de las Naciones Unidas (1959) a través de *la*

*Declaración de los Derechos del Niño*: “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho” (p.19). Por consiguiente, las instituciones educativas y los docentes deben promover el cumplimiento de este derecho no solo como actividad recreativa, sino también, como parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Además, es indispensable que las instituciones educativas cuenten con ludotecas, donde los niños y niñas puedan aprender jugando en el ejercicio de sus derechos, pero también, de los deberes por parte de las instituciones educativas.

Pero, ¿qué es una ludoteca? No existe un consenso sobre el término ludoteca, así lo hace saber Monroy y Sáez (2016) cuando afirma:

Más que llegar a una definición exacta, ya que no existe consenso sobre ella, se puede intentar establecer características básicas para, posteriormente, intentar elaborar un concepto que, por supuesto, está sujeto a variación en función de la ludoteca concreta de que se trate y de sus objetivos. (p. 2)

Entonces, no se presenta una definición exacta de lo que es una ludoteca, pero se puede concluir que son espacios adecuados para la práctica de actividades lúdicas.

Según los autores la ludoteca es un espacio de encuentro entre niños y niñas, que poseen una variedad de juguetes destinados al juego. Estos deben ser accesibles a los infantes de todos los ámbitos sociales.

La relevancia de las ludotecas y del juego en la educación se ha visto resaltada de manera particular en el contexto postpandemia, dado que posiblemente pudieran cumplir un papel crucial al facilitar la transición hacia una nueva normalidad educativa, promoviendo el aprendizaje activo y la interacción social segura entre los estudiantes.

Lo anterior teniendo en cuenta que la crisis sanitaria global transformó profundamente la educación, obligando a una rápida adaptación a la virtualidad y destacando la necesidad de innovar en los métodos educativos.

Este trabajo investigativo inició su desarrollo precisamente en las circunstancias que estremecieron al mundo por la llegada de la Covid-19. Al respecto, Medina, Silva, y Blanco (2021), afirman que antes de la llegada del virus, los niños se aglomeraban en las entradas de los colegios, mientras que en el periodo pospandémico, se veían en las entradas, largas filas donde cada niño y niña llevaba como accesorio obligado un

tapabocas. Entrando de uno en uno, separados por una distancia de 1,5 metros, mientras un responsable de la escuela les tomaba la temperatura.

La emergencia sanitaria alteró las rutinas de los directivos, docentes y estudiantes, quienes desarrollaron labores y tareas en medio de la virtualidad. Sólo hasta el 31 de marzo de 2021 los Ministerios de Educación y Salud y Protección Social (2021) se pronunciaron al respecto de la apertura de establecimientos educativos previa a las siguientes consideraciones:

La UNESCO ha reiterado la necesidad de avanzar en la reapertura de las instituciones educativas durante la pandemia, en razón al impacto que el cierre de esta ha tenido sobre la salud física, psicosocial y mental de los niños, niñas y adolescentes (NNA), generando un rezago en el aprendizaje, incremento de violencia al interior del hogar, deficiencias en el estatuto nutricional, problemas de salud mental y la profundización de las desigualdades educativas existentes. (p.9)

Sin duda, el aislamiento que provocó la pandemia, agudizó y evidenció las problemáticas que se venían presentando en las escuelas del país, y concretamente aquellas ubicadas en el municipio de Turbaco del departamento de Bolívar, Colombia: docentes que fungen como compañeros de la investigadora han manifestado observar en sus estudiantes actitudes que demuestran desánimo y poco interés por el proceso de aprendizaje, mostrándose distraídos, poco participativos en el aula e inclusive negándose a realizar las actividades asignadas. Resulta imprescindible adaptarse a estos nuevos tiempos, lo cual implica no sólo integrar lecciones aprendidas, sino también explorar estrategias pedagógicas innovadoras, como el juego educativo, para enriquecer el aprendizaje en un entorno dinámico e inclusivo.

Además, la educación siempre debe estar a la altura de los tiempos, de los contextos, de las capacidades y necesidades de los niños y niñas. Por ello, los docentes del mundo deben encontrar las formas adecuadas para que el conocimiento sea desarrollado por los individuos de manera fácil y didáctica. Ir a la escuela no debería ser aburrido, sino una experiencia maravillosa que todos puedan recordar con agrado

### **Planteamiento del Problema**

La educación primaria es un reto para los docentes, porque de ella derivan las bases para la adquisición de conocimientos futuros y del correcto desarrollo integral de

los niños y niñas. De esta fase de la vida, derivan comportamientos específicos, hábitos, formas de aprender, el entendimiento de normas y las relaciones humanas, entre otros.

De la educación que el niño y la niña reciban hoy, dependerá en gran medida, el futuro que logre construir sobre la base de los recuerdos en la escuela y la puesta en práctica de herramientas, estrategias y recursos que le permitieron aprender y adquirir conocimientos científicos de forma fácil y divertida.

Barbero (1996) señala que existe un terreno de destiempo en los modelos de comunicación presentes en la educación, pues la escuela prolonga el régimen de saber que instituyó el texto impreso, y “ese modelo de comunicación pedagógica no sólo sigue vivo hoy, sino que se refuerza al colocarse a la defensiva desfasándose aceleradamente de los procesos de comunicación que hoy dinamizan la sociedad” (p.3). En este sentido, los docentes deben aplicar técnicas y métodos pedagógicos ajustados a la realidad y a los avances de la misma. Según Beltrán (1979) se debe pasar de la comunicación lineal en la que el docente siempre tiene la palabra, a una comunicación horizontal en el que todos los presentes en las aulas de clase puedan tener voz, siendo la lúdica, herramienta central para esta investigación.

Los docentes de las instituciones educativas de Turbaco se centran en transmitir la información presente en los textos, pero no se da un proceso de comunicación en el que el estudiante participe activamente y de manera libre, expresando sus gustos y necesidades con miras a fortalecer los procesos pedagógicos, y con ello el proceso de aprendizaje.

Ahora bien, las afirmaciones realizadas anteriormente se han evidenciado a partir de la observación de la autora en torno a la práctica docente en Turbaco. De allí que se tenga también la certeza de que los estudiantes de las instituciones educativas del municipio, presentan comportamientos de pereza, distracción, desánimo e indisciplina. Se observa cómo estos no participan en clase, se distraen con facilidad, contienden con los compañeros y no realizan las actividades en clase.

Dado que la investigación resalta la potencialidad del juego como estrategia para la solución de las problemáticas descritas, la autora también ha analizado si éste se relaciona con las prácticas pedagógicas de los docentes del nivel de primaria de las instituciones de Turbaco. Al respecto, la investigadora ha podido evidenciar a grandes

rasgos que la ejecución de actividades de esta naturaleza no es tan frecuente. Lo cual puede indicar que posiblemente los docentes no están teniendo lo suficientemente en cuenta las necesidades de los niños y niñas de esta generación, marcada cada día por nuevos estímulos provenientes de los avances y nuevas tecnologías de su tiempo.

En relación con lo anterior, se debe mencionar también la existencia de un fenómeno de desánimo en los docentes mismos, como muy bien lo expresa Barbero (1996), al manifestar que las posibles causas del deterioro de la educación subyacen en la desmoralización de los docentes dada la escasez de recursos, la baja remuneración y la no renovación de equipos, que los hace reacios hacia la implementación de actividades innovadoras que permitan el mejoramiento de la calidad educativa.

Por lo tanto, existen condiciones materiales que limitan el avance de la educación en Colombia, como la poca inversión económica a este sector tan importante, al respecto, La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (2021) señala que Colombia es uno de los países de América Latina que invierte menos en educación, y realiza recomendaciones para combatir la informalidad y desigualdad, pues la falta de educación es un factor que influye fuertemente en las condiciones sociales y de vida de los Estados.

Por otro lado, Gervilla, (2008) señala que la familia es relevante como pilar en la educación. Por lo tanto, en el proceso por encontrar herramientas lúdicas idóneas para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje, se debe tener presente que la familia juega un rol importante, siendo al igual que la escuela y los medios de comunicación, las instituciones socializadoras de los individuos.

En suma, el juego y la lúdica deben ser estudiadas como parte de los procesos educativos de la educación primaria, entendiéndolas como herramientas indispensables. Actualmente, no se trabaja en la tendencia de llevar a cabo una educación más práctica, fácil y científica, que cimiente las bases para lo que será la vida de los niños. En otras palabras, la educación mediante la lúdica, puede ser pilar para la preparación de los niños y niñas para la vida y su desarrollo integral.

Así, dado todo lo anteriormente expuesto, se han planteado una serie de preguntas que definen y guían la investigación propuesta. A saber: ¿Cuáles son las necesidades de formación docente para incluir la lúdica a través del juego en el desarrollo

de las clases? ¿Qué tipo de estrategias utilizan los docentes para mejorar los procesos pedagógicos de la educación primaria en las IE de Turbaco? ¿Cómo interpretar las creencias y valores de los docentes de las IES de Turbaco acerca del juego como estrategia creativa para la mejora de los procesos pedagógicos? y finalmente ¿qué elementos pueden constituir un corpus teórico basado en el juego para la mejora de los procesos pedagógicos en las IE de Turbaco?

## **Propósitos de la investigación**

### ***Propósito general***

Generar un corpus teórico orientado al fortalecimiento de los procesos pedagógicos en los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco, a través del juego como estrategia creativa.

### ***Propósitos específicos***

Describir las necesidades de formación docente para incluir el juego como estrategia creativa en el desarrollo de las clases.

Interpretar las creencias y valores de los docentes acerca del juego como una estrategia creativa para la mejora de los procesos pedagógicos de los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco.

Analizar las estrategias utilizadas por los docentes para la mejora de los procesos pedagógicos de los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco.

Consolidar los sustentos o elementos constitutivos de un corpus teórico para el fortalecimiento de los procesos pedagógicos a través del juego como estrategia creativa, en los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco.

## **Justificación**

Esta investigación encuentra su relevancia teórica en el conocimiento científico que se generará respecto a los procesos pedagógicos que se practican con estudiantes de primaria de las instituciones educativas de Turbaco, mediante la utilización de estrategias lúdicas basadas en el juego. Este enfoque teórico busca explorar y profundizar en cómo el juego puede ser una herramienta eficaz para el desarrollo de destrezas y habilidades para la vida en los estudiantes, promoviendo un interés y una participación activa en su educación. Utilizando la teoría fundamentada como método de

investigación cualitativa, se generarán conceptos y teorías emergentes directamente a partir de los datos recolectados, aportando un entendimiento más profundo y contextualizado del fenómeno estudiado.

Por su parte, desde un punto de vista educativo, una investigación centrada en el juego como estrategia pedagógica, tiene el potencial de fortalecer los procesos educativos, beneficiando a la comunidad educativa en general, y especialmente a los niños y niñas. Al adaptar la educación a las necesidades de los estudiantes mediante estrategias lúdicas, se favorece un desarrollo integral, fomentando el amor por el aprendizaje y reduciendo el índice de fracaso escolar. Igualmente, la investigación no solo busca mejorar la calidad de la enseñanza en Turbaco, sino que también pretende influir positivamente en la cultura educativa del municipio, con potencial de replicarse en otras regiones de Colombia. Será la primera investigación sobre la lúdica y el juego como estrategia creativa para fortalecer los procesos pedagógicos en estudiantes de primaria del municipio de Turbaco, lo cual genera un aporte positivo para la comunidad local y potencialmente más allá.

Desde una perspectiva metodológica, esta investigación cualitativa utiliza el método de teoría fundamentada para estudiar la lúdica y el juego como estrategias creativas en la educación primaria. Este enfoque permitirá una recopilación y análisis de datos sistemáticos y detallados, facilitando la identificación de patrones y la generación de teorías emergentes que reflejen las realidades y experiencias de los participantes.

Por otro lado, la investigación se alinea con la línea de investigación "Estudio y evaluación de la creatividad" de la UPEL, cuyos propósitos se relacionan con la apertura de espacios reflexivos desde la investigación académica y científica hacia la inclusión de nuevos paradigmas y prácticas en el proceso educativo desde una postura creativa y novedosa. Desde esta línea de investigación, el campo de creación del investigador radica en la búsqueda de la verdad a través de observar, explicar, experimentar, interpretar y comprender lo que sucede a su alrededor y llama su atención. En ese sentido, la actividad investigativa permite poner la creatividad de manifiesto y con ella la emocionalidad. En palabras de Csikszentmihalyi (2009):

Las emociones son importantes para todo. (...) Realmente importan para la creatividad, porque si a ti realmente no te importa de alguna forma, no estás

emocionalmente en lo que haces, pararás de hacerlo cuando llegues a los límites del conocimiento, a sus fronteras. La gente que realmente está interesada en lo que está haciendo es quien va más allá. (p. s/n)

Finalmente, esta investigación se justifica en el marco del quinto lineamiento estratégico del Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026, documento que condensa las orientaciones que guían la política pública estatal educativa.

A través de dicho lineamiento se busca “transformar los modelos pedagógicos tradicionales e impulsar la creatividad en las aulas” (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2016, p. 49). Por tanto, al promover ambientes educativos innovadores y creativos, esta investigación podría contribuir a un cambio profundo en la educación colombiana, y se alinea con los propósitos nacionales de mejora continua y desarrollo integral de los estudiantes.

## CAPÍTULO II

### Marco referencial

#### Antecedentes

Para el desarrollo de esta investigación se consideraron los aportes de investigaciones predecesoras relacionadas con el tema de interés del presente trabajo doctoral. Esto con el fin de fortalecer la investigación propia desde el punto de vista teórico y metodológico. Asimismo, los antecedentes mencionados corresponden a investigaciones llevadas a cabo tanto en el ámbito nacional colombiano, como en el internacional.

#### ***Antecedes Internacionales***

Reyes (2018) en su investigación para optar al grado de Doctora en Educación de la Universidad Nacional Abierta de Venezuela, titulada *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria*, tuvo como propósito principal el diseño de un plan estratégico para promover el empleo de actividades lúdicas como recurso didáctico necesario en el aprendizaje de la lectura en niños de primaria. Los resultados de la investigación permitieron concluir que los docentes en su mayoría manifestaron poseer conocimientos sobre los juegos didácticos en la enseñanza de la lectura, pero en la práctica emplearon actividades tradicionales, lo cual indica que no basta con el conocimiento de la teoría, sino con la puesta en escena de dichos conocimientos y la reflexión sobre ellos. Esta investigación se toma como antecedente porque además de realizarse desde un enfoque cualitativo y utilizar las mismas técnicas de recolección de información, aporta lineamientos relevantes para la ejecución de las acciones pertinentes para el fortalecimiento de los procesos pedagógicos a través del juego en los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco, Bolívar. Teniendo en cuenta que dicha investigación elabora un plan estratégico con base a la lúdica para mejorar habilidades en los estudiantes de primaria, que, aunque no necesariamente es igual al que se pretende realizar, aporta nociones y pasos a seguir al respecto.

García (2019) en su estudio presentado para optar al título de Doctor en Educación de la Universidad Extremadura España, *Modalidades de aprendizaje con*

*videojuegos, pedagogía lúdica para provocar cambios cognitivos*, tuvo como propósito demostrar que jugar y programar videojuegos promueve en el estudiante el desarrollo de actividades cognitivas de nivel elevado. En este sentido, se indaga sobre el potencial del juego y la lúdica en la educación, corroborando la hipótesis a través del análisis de los datos obtenidos durante la investigación: jugar y programar videojuegos, promueven en el usuario el desarrollo de actividades cognitivas de nivel superior. Así pues, este trabajo de investigación es relevante puesto que hace aportes en relación con la dimensión cognitiva, lo cual es importante, dado que hasta el momento se ha evidenciado una resistencia ante la aplicación del juego como instrumento para fortalecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Vásquez, (2020), en su trabajo investigativo para optar al grado de Doctora en Educación de la Universidad César Vallejo de Perú, titulado *Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria*, cuyo propósito fue determinar la efectividad del programa de actividades lúdicas en la comprensión de textos de estudiantes de segundo grado de primaria, cuyo fundamento se basa en las teorías constructivistas, el aprendizaje significativo y el aprendizaje por descubrimiento. Los resultados permitieron concluir que las actividades lúdicas logran fortalecer dichos procesos puesto que se concluyó que un porcentaje del 100% de los estudiantes que participaron en el proceso investigativo situaron en el nivel excelente. La misma se toma como antecedente, porque tiene en cuenta que la base de la educación se encuentra en la educación primaria, coincidiendo con los postulados de la autora del presente trabajo investigativo, además, la motiva profundamente a implementar acciones pertinentes para el fortalecimiento de los procesos pedagógicos a través del juego en los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco (Bolívar) debido a los resultados positivos de la investigación presentada.

Culqui, (2019) en su tesis para optar al título de Doctora en Educación de la Universidad César Vallejo ubicada en Perú, titulada *Programa de estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de 4º grado del nivel primaria, Institución Educativa N° 15509, Talara – Piura, 2017*, tuvo como propósito principal determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de 4º grado de primaria, IE

Nº 15509, Talara, 2017, lo anterior bajo la hipótesis que el programa de estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo de competencias matemáticas en los niños que forman parte de la muestra investigativa. Los resultados permitieron concluir que el programa de estrategias lúdicas con base en juegos matemáticos de diferentes tipos, ha sido motivador para los estudiantes, generando una serie de condiciones favorables: interés, expectativa y retos y aunque esta investigación no es de enfoque cualitativo sino cuantitativo, se ha escogido como parte de los antecedentes porque al igual que el presente trabajo de tesis, sitúa a la lúdica como una herramienta poderosa en el desarrollo de competencias de los estudiantes y demuestra una vez más que la lúdica es el camino para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje y para despertar la motivación de los niños. Además, muestra estrategias que se pueden aplicar en el plan de acción para el fortalecimiento de los procesos pedagógicos a través del juego en los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco (Bolívar).

Reyes (2020) en su tesis para optar al grado de Doctora en Educación de la Universidad César Vallejo de Perú, titulada *Estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en estudiantes de segundo grado de educación primaria, Trujillo 2019*, tuvo como propósito general demostrar que la aplicación de las estrategias lúdicas mejora la producción de textos escritos en los estudiantes de segundo grado del III ciclo de educación en el nivel primaria. Los resultados permitieron concluir que la aplicación de estrategias lúdicas mejora la producción de textos escritos y es por esta razón que este trabajo de grado al igual que el citado con anterioridad se toma como antecedente en la producción del presente trabajo de tesis.

En este orden de ideas, esta investigación, al igual que en el presente trabajo de investigación, se propuso lograr mayores beneficios para los estudiantes a través de las estrategias lúdicas como forma de encontrar una manera divertida para estudiar, aprender y perfeccionar habilidades.

### **Antecedentes Nacionales**

Pino (2021) en su tesis relacionada con el Doctorado en Educación de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador: *Resolución de problemas a través del juego desde la visión teórica de la didáctica matemática en la educación básica*, se

propuso elaborar un constructo teórico para la resolución de problemas básicos matemáticos mediante el juego, perfilando a éste último como un espacio donde los niños involucran sus elementos emocionales y afectivos con el pensamiento creativo, develando una potencial estrategia pedagógica de nuevo tipo para los estudiantes de básica primaria del Colegio Julio Pérez Ferrero, de la ciudad de Cúcuta en el departamento de Norte de Santander, Colombia. Los resultados de esta investigación llevaron a concluir que el desarrollo de una propuesta didáctica basada en el juego, que establezca como componentes principales los aspectos emotivos y afectivos, logra aumentar la capacidad creativa del niño y así favorecer una participación efectiva en los procesos educativos. Por tanto, la tesis de Pino se relaciona estrechamente con la presente investigación, al valorar el juego como estrategia creativa para mejorar los procesos pedagógicos, particularmente en la primaria.

Por otro lado, Sanguino (2022) en su tesis doctoral de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, *Constructos teóricos fundamentados en la lúdica para fortalecer el proceso de enseñanza de la educación física en el nivel de básica primaria*, buscó la generación de un constructo teórico fundamentado en la lúdica para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de la educación física en la IE Eustorgio Colmenares Baptista de la ciudad de Cúcuta en Colombia. Las conclusiones de esta investigación indicaron que si bien hay una carencia de especialistas en el área de la educación física, existe una gran disposición por parte de los docentes del área para mejorar sus procesos pedagógicos, por ello, es necesario una guía teórica que los ayude a llevar a cabo sus propósitos de enseñanza de forma satisfactoria.

La relación de esta tesis doctoral con la investigación propia residió en el objetivo común de establecer un constructo teórico basado en el juego. Asimismo, dicha tesis se construyó desde un enfoque cualitativo, por lo que sirvió como guía para la comprensión de los aspectos metodológicos del presente trabajo.

Finalmente, Martínez (2023), en su tesis para optar al título de Doctora en Educación de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador: *Aproximación teórica sobre la incidencia del juego en el desarrollo de competencias socioemocionales en niños de transición de la escuela normal superior de Málaga*, tomó como propósito principal generar una aproximación teórica sobre la incidencia del juego en el desarrollo

socioemocional en niños de transición. Los aportes de esta tesis a la presente investigación fueron muy importantes dado que se establece una relación entre el juego y el desarrollo de los aspectos cognitivos, pero además sociales y emocionales del niño, esto es, mirándolo como herramienta integral e integradora desde el punto de vista educativo. También implicó aportes desde la orilla metodológica, dado que la autora hizo uso del método de teoría fundamentada.

## **Bases teóricas**

### ***La Pedagogía***

En torno al concepto de pedagogía se ha entretendido un debate histórico. Con el devenir de los tiempos y con el advenimiento de las indagaciones con respecto a los fundamentos mismos de la educación como proceso humano, la noción de pedagogía se ha vuelto, ella misma, un problema teórico.

De acuerdo con Restrepo (como se citó en Jiménez, A., 2017), la pedagogía se configura como saber sistemático, puesto que supone el estudio de las leyes del desarrollo humano desde el punto de vista cognitivo con fines de intervención y mejora, es decir, se plantea las posibilidades en relación con el raciocinio, la intersubjetividad y la sensibilidad. Asimismo, para este autor, este saber sistemático comprende el análisis de los procedimientos más idóneos para tales fines. Por ello, la pedagogía no solamente supone, según Restrepo, una ciencia, al tener un objeto de estudio definido y también guiarse por unas leyes, sino que supone un arte o disciplina, al poner el foco en las prácticas mismas a ejecutar en el acto de educar.

La materialización de estos planteamientos se relaciona, según Restrepo, con una visión del niño desde sus potencialidades, por lo que la pedagogía se convierte en un conjunto de saberes y prácticas que apuntan hacia la formación, pero desde una actitud tolerante, paciente y amorosa.

Ahora bien, dicha visión de la pedagogía como un saber disciplinario totalizante es, a decir de Noguera y Marín (2019) una idea que debe ser replanteada, puesto que se ubica en el plano del “metodologismo”. Por ello, pasa por alto que la formación educativa, al ser un proceso netamente humano, se encuentra indiscutiblemente arraigada a los tiempos y contextos culturales.

Al respecto, los autores plantean un concepto de pedagogía como un campo discursivo, en donde el análisis y entendimiento del núcleo conceptual del proceso formativo se realice desde los diversos lugares y modos de enunciación de los sujetos directamente implicados, definidos a su vez por las particularidades materiales de su entorno y vivencias. A partir de estas lecturas en clave intercultural es posible lograr un entendimiento verdadero de los aspectos intrínsecos o esenciales de lo pedagógico y establecer guías realmente eficaces para su desarrollo en la práctica. En ese sentido, es posible afirmar que desde este punto de vista, el concepto de pedagogía se relaciona con la idea de un saber práctico de carácter fenomenológico, en tanto busca descubrir estructuras esenciales en el marco de las experiencias y contextos.

Estrechamente relacionado con lo anterior, Díaz (2019) desarrolla un enfoque sobre la pedagogía desde una perspectiva sociológica. Dicho autor señala que la pedagogía está ligada al clima social, cultural y educativo de acuerdo al contexto histórico, señalando que:

Hace parte de los procesos de formación desde la antigüedad, sus mayores desarrollos coinciden con el surgimiento de la modernidad. Hoy se la asocia al apogeo de los discursos “posmodernos” de la educación y a la transformación de las relaciones sociales y, de esta manera, a la constitución de nuevas realizaciones de la subjetividad, la identidad y de las prácticas sociales individuales y colectivas. (p.13)

Podemos visualizar que Díaz (2019) no se limita a definir la pedagogía como un método de enseñanza simple, sino que toma en cuenta el contexto dentro de su definición, lo cual es absolutamente relevante en la ejecución de este trabajo de investigación, por las diversas situaciones y características del entorno que aportan información como sugerencia del enfoque que se debe tener al momento de investigar. En este orden de ideas, la pedagogía es un factor relevante en la transformación de las relaciones sociales e incluso en la transformación de la sociedad misma. Por lo tanto, si estamos en un contexto globalizado donde la tecnología juega un papel fundamental en la vida de los individuos, también se debe mencionar que la pedagogía está al servicio de la tecnología, incluso vemos en los antecedentes de esta investigación, cómo algunos estudios demuestran que los dispositivos tecnológicos juegan un papel fundamental en la educación actual y actúan como recursos pedagógicos.

Además, a la luz del pensamiento del autor citado, la pedagogía en tanto ciencia social siempre debe aportar reflexiones en cuanto a las teorías educativas en todas las etapas de la vida, pero especialmente en la infancia, donde nuevamente la autora coincide con este teórico, dado que, como se ha planteado anteriormente, se considera que de la educación primaria derivan comportamientos, actitudes, costumbres y conocimientos que serán importantes para el individuo, y que además, esa es la base de toda la educación que recibirá a lo largo de su vida y de su correcto desarrollo integral.

### **Lúdica**

El significado de lúdica, de acuerdo con los manuales de nuestra lengua, es “del juego o relativo a él” (Real Academia Española, s.f, definición 1), en concordancia con su raíz etimológica latina *ludus*, que en su tiempo hacía referencia, con un sentido polisémico, a toda actividad que se considera divertida, particularmente las ejercidas por los gladiadores, enmarcadas en la esfera del entretenimiento de la Antigua Roma (De Vann, s.f.).

De acuerdo con Posada (2014) el término ha evolucionado al punto de describir una “dimensión transversal que atraviesa toda la vida humana”, abarcando los aspectos más espontáneos del ser humano y su desarrollo psíquico y físico. Así, lúdica es una forma de describir a todas aquellas experiencias, no necesariamente planificadas, en las que el ser humano se relaciona con su entorno y puede, a partir de dicha relación, establecer, por un lado, puentes de comprensión del mismo (a través de la observación y lo sensible o a través de la abstracción de elementos significativos y su análisis) y a la vez manifestar emociones e ir las desarrollando. Así, la lúdica en tanto experiencia humana, le permite al individuo desentrañar la complejidad del mundo, haciendo de la acción del conocer, dinámica, atractiva e interesante.

En relación con lo anterior, autores como Jiménez (2019) consideran que la lúdica no denomina un conjunto de prácticas ni de actividades, ni mucho menos una ciencia o disciplina, sino que es un proceso que viene inmerso en el desarrollo humano teniendo en cuenta la dimensión psíquica, social, cultural y biológica. Para este autor, la lúdica está ligada a lo cotidiano y a la creatividad humana, por lo tanto, influye en el desarrollo humano, y en el caso puntual de esta investigación en el desarrollo integral de los niños.

Es importante mencionar que suele confundirse lúdica con juego. Sin embargo, de acuerdo con los autores mencionados, la lúdica supone una categoría mayor. En ese sentido, puede manifestarse a través del juego pero no se agota en él. Así, a decir de Posada (2014):

Tal vez se logre una aproximación de su compleja semántica en la frase: “todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego”, es así como la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego, en donde el juego es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetón, espontáneo del ser humano, lo lúdico está inserto en el ADN. (p. 27)

De este modo, la experiencia lúdica puede ser vivida en actividades muy diversas a lo que comúnmente se denomina como juego: manifestaciones artísticas como el baile, el canto, la poesía y otras actividades como el deporte. Esto apunta a que prácticas no solamente “pedagógicas”, es decir, con plena intención formativa, sino también cotidianas, pueden ser lúdicas. Por otro lado, en la experiencia lúdica, el individuo se encuentra casi siempre abocado a relacionarse con otros, desarrollando su intersubjetividad y sus habilidades sociales.

La lúdica va más allá de la simple idea que afirma que el juego y el ocio comprenden únicamente momentos de diversión, sino que también interviene la imaginación, la curiosidad y la duda de los niños como combustible para el desarrollo del conocimiento.

Además, la lúdica estimula la participación, el diálogo y la creatividad de manera consciente, facilitando la utilización de técnicas y ejercicios que ayudan a que los niños adquieran aprendizajes significativos y a que interactúen entre ellos, logrando también el fortalecimiento de los lazos de amistad entre compañeros de clase, elemento positivo en tanto mejora las relaciones entre los estudiantes, lo cual también contribuye positivamente al desarrollo integral de los niños.

Finalmente, la lúdica también se relaciona, según Jiménez (2019) con el potencial creativo. En primer lugar porque los individuos, al buscar momentos de goce, han ideado cada vez más mecanismos lúdicos y en segundo lugar, a través de él se han buscado históricamente formas diversas de conectarse con su contexto, no solamente con una intención cognoscente sino también transformadora.

## ***El juego***

El juego es un concepto que ha hecho parte del acervo teórico de los pensadores más clásicos del ámbito pedagógico. En Piaget (2007), por ejemplo, el desarrollo del individuo se da a través de un proceso en el que, si bien intervienen los factores externos del ambiente, viene a ser determinado como una construcción propia, marcada por la forma como desde niños encontramos sentido y significado en el mundo, producto de la interacción entre ese entorno y las estructuras cognoscitivas. En este marco, el juego se configura como un dispositivo mediador, a través de procesos cognoscitivos propios del niño, se desarrollan y potencian la lógica y el raciocinio. ¿Cómo es esto posible? Porque en el juego, el niño-individuo se envuelve en situaciones que desarrollan su relación con el mundo y con otros, las cuales lo obligan a entender la lógica de las reglas, procedimientos y límites y, a la vez, desarrollan sus habilidades corporales.

Por su parte, Vygotsky (2016) “completa” este planteamiento, afirmando que a través del juego, el niño no solamente va desarrollando la capacidad de relación y entendimiento en relación con su entorno más próximo, sino de su contexto social y cultural. Así, éste indica que, mediante el juego, el niño se encuentra con la recreación de escenarios imaginados que son reflejo de su espacio cultural, aprendiendo conductas que serán de gran importancia en su adultez relacionadas con el entendimiento de las reglas y límites como forma de convivir con los demás; la importancia de la cooperación y la empatía y la evolución de sus potencialidades comunicativas.

Según Huizinga, (2007) el juego es una ocupación y acción que los niños practican de forma libre y que tiene su fin en sí misma acompañada de un sentimiento de alegría y de la ilusión de ser de otro modo que en la vida común y corriente.

Lo anterior es positivo si lo vemos dentro del proceso enseñanza aprendizaje, puesto que es posible que al implementar el juego como herramienta pedagógica tengamos -para el caso de esta investigación- a niños felices y dispuestos a aprender dentro del aula de clase, lo cual es una de las razones y propósitos que motivan a la autora a desempeñar este proyecto.

A la luz de este planteamiento, mediante el plan de acción para el fortalecimiento de los procesos pedagógicos a través del juego en los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco (Bolívar), tendremos como resultado niños

felices que sin darse cuenta han adquirido conocimientos científicos y cotidianos mediante una actividad que les place y que podría ser el futuro de modelos de educación basados en el juego como instrumento fundamental aplicado a la educación en niños de primaria, dado que los intereses de los niños se relacionan ya de manera directa con él. Es decir, de alguna forma, el juego es lo único que genuinamente les interesa, pues se trata de una manifestación espontánea donde estos exteriorizan sus instintos.

Finalmente, el juego ayudará a que los niños tomen la iniciativa en clase, propiciando espacios participativos en el que la comunicación migre de lo lineal a lo horizontal y donde en el aula, tanto docentes como estudiantes tengan la misma oportunidad de participar, expresar sentimientos y opiniones respecto a la actividad que se esté desarrollando. Asimismo, no se debe perder de vista la diversidad de juegos que han llegado con los avances tecnológicos, pues hoy en día se puede acceder a los juegos tradicionales de mesa a través de dispositivos móviles o computadoras. El docente siempre debe estar abierto a hacer uso de las herramientas que tenga a su alcance, pues así lo ha demostrado la pandemia por Covid-19 en materia educativa.

### **Tipos de Juego y su Adaptación al Proceso de Enseñanza y Aprendizaje.**

En el ámbito educativo, los distintos tipos de juego pueden ser utilizados estratégicamente para enriquecer los procesos de pedagógicos. A continuación, se relacionan los tipos de juego y su aplicación pedagógica:

#### ***1. Juego Libre.***

De acuerdo con Whitebread et al. (2012) el juego libre supone la ausencia de reglas estrictas y la autonomía de los niños para decidir cómo jugar. Este tipo de juego permite a los niños explorar su creatividad, tomar decisiones y resolver problemas de manera autónoma. Asimismo, de acuerdo con el autor el juego libre es esencial para el desarrollo de la autorregulación y la creatividad en los niños. En el aula, el juego libre puede darse a través de espacios que incentiven la imaginación: juegos de roles o retos artísticos, mientras el docente observa y traza guías indirectamente, permitiendo que los niños lideren su aprendizaje.

#### ***2. Juego Estructurado.***

A decir de Pellegrini (2009) el juego estructurado es aquel en el que intervienen reglas y objetivos claros, guiados por un adulto. Pueden ser actividades tales como

juegos de mesa, o deportes, que en el ámbito pedagógico persigan el objetivo de reforzar conceptos académicos.

### ***3. Juego Simbólico.***

El juego simbólico fue descrito por Vygotsky (2016) como aquel que permite a los niños representar situaciones de la vida real y explorar diferentes identidades y roles siendo fundamental para el desarrollo del lenguaje, la empatía y las habilidades sociales destacando así su importancia para el desarrollo cognitivo y social. En el aula, los docentes pueden crear escenarios de juego simbólico relacionados con los temas de estudio para que los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos en contexto.

### ***4. Juego de Construcción.***

Piaget (2021) describe el juego de construcción como aquel que involucra la manipulación de materiales para crear estructuras, fomentando la creatividad y el pensamiento espacial. De acuerdo con el autor, este tipo de juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades motoras finas, coordinación ojo-mano y conceptos básicos de ingeniería y matemáticas. En la enseñanza y aprendizaje, se pueden utilizar materiales físicos que emulen construcción para que los estudiantes realicen proyectos que complementen el currículo.

### ***5. Juego de Exploración.***

De acuerdo con Bruner (2004) este tipo de juego permite a los niños interactuar con su entorno y descubrir nuevas ideas y conceptos a través de la observación y la experimentación. El autor señala que el maestro puede organizar actividades que involucren estar fuera del aula o la experimentación, para incentivar el aprendizaje activo.

### ***6. Juegos Digitales.***

En los tiempos de hoy se tiene también el tipo de juego, los cuales, Según Gee (2020), ofrecen experiencias interactivas que pueden motivar en los estudiantes la comprensión de conceptos complejos. En el aula, los docentes pueden seleccionar juegos digitales alineados con los objetivos de aprendizaje y supervisar su uso.

### ***Estrategias de enseñanza y aprendizaje***

Según Campos (2000) la estrategia es el arte de proyectar, ordenar y dirigir las operaciones orientadas a los objetivos que se hayan propuesto. Por lo tanto, las estrategias de aprendizaje son una serie de operaciones cognitivas que el estudiante

realiza con la finalidad de organizar, integrar y elaborar la información recibida; entonces son una secuencia de actividades que sirven de base para la realización de tareas y que se eligen con el propósito de facilitar el conocimiento.

Si las estrategias de enseñanza aprendizaje no cumplen con el objetivo de facilitar el entendimiento, comprensión y aprehensión de los temas vistos en el aula y la adquisición de conocimientos se habrá fracasado en el proceso de selección de dichas estrategias que, para esta investigación en particular, las estrategias estarán orientadas a lo lúdico y al juego principalmente, como la base de la educación que recibirán los niños de primaria.

A la luz de lo planteado por Campos (2000) es importante reconocer que las estrategias de enseñanza aprendizaje son una construcción ligada a los procesos de interacción que tiene el docente con los estudiantes, es decir, las estrategias pueden surgir debido a la percepción que el educador logre evidenciar dentro de un aula de clase, recordando lo planteado en párrafos anteriores: estudiantes y docentes participan unidos en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo el docente el mediador de dicho proceso.

Por su parte para Sierra Salcedo (2008), la estrategia de enseñanza y aprendizaje es una concepción teórico práctica que guía el proceso pedagógico, condicionando así las pautas para lograr los objetivos a nivel grupal en el área de clase y a nivel institucional. En ese sentido, éstas no atañen sólo al docente, sino a toda la comunidad educativa.

### ***Estrategias creativas***

Reyes, Vera y Colina (2014) consideran que “las estrategias creativas son apoyos ubicados en el plano afectivo motivacional y permiten al alumno mantener una actitud adecuada para el aprendizaje”, propiciando así la optimización de la concentración y reducción de la ansiedad mediante la organización de las actividades y tiempo de estudio.

De acuerdo con González (2018) la incorporación de estrategias creativas dentro del escenario del proceso enseñanza y aprendizaje, no solamente puede facilitar la generación de retos y posibles soluciones en el entorno educativo mismo, sino que también plantea condiciones idóneas para el enriquecimiento del pensamiento en el docente y en el estudiante, motivándolo a salir de su zona de confort. Esto a su vez

enaltece el proceso pedagógico. En esta misma línea, León y Gálvez (2018) afirman que la introducción de prácticas creativas en el aula no solamente potencia el desarrollo de habilidades cognitivas, sino también sociales y físicas, tejiendo puentes entre lo que los estudiantes son y lo que pueden llegar a ser.

En el orden de las ideas expresadas, mediante la implementación de las estrategias creativas, se realizan transformaciones en el contenido de los materiales dispuestos con la finalidad de facilitar la comprensión de los temas y con ello fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes. Estas son implementadas por los docentes y buscan coadyuvar la participación activa de los estudiantes dentro del aula de clase, lo cual es vital en la edificación de procesos educativos participativos donde la voz de los estudiantes tiene igual importancia que la del docente.

Para lo anterior, se deben tener en cuenta los conocimientos previos del estudiante sobre el tema, dado que este es un proceso que se debe planificar, toda vez que su fin es lograr los objetivos propuestos y que van encaminados hacia el fortalecimiento del proceso de construcción de conocimiento por parte de los estudiantes.

Finalmente, se comprende que las estrategias creativas son un conjunto de alternativas que los docentes pueden implementar con el fin de generar nuevas estrategias de comunicación orientadas a transmitir conocimiento de forma eficaz, permitiendo al estudiante la apropiación de dicho conocimiento de manera fácil.

### ***Educación y nuevas tecnologías***

Pérez (2005) considera que el término de “nuevas tecnologías” se refiere a aquellos avances tecnológicos más recientes, sobre todo en el terreno de las tecnologías de la información y de la comunicación, las cuales se aplican en los procesos educativos y que actúan como “dispositivos pedagógicos”, tal como se mencionó anteriormente. Por lo tanto, las nuevas tecnologías en el marco de la educación son: el internet, las computadoras, impresoras, los celulares y todas aquellas aplicaciones digitales que permiten jugar e interactuar, incluyendo las redes sociales como WhatsApp, Facebook, YouTube, entre otras.

Se debe anotar, que estas nuevas tecnologías han sido de gran utilidad en el marco de la emergencia sanitaria causada por la Covid-19, debido a que los procesos

educativos se han realizado a través de la virtualidad, donde estos dispositivos y avances han sido fundamentales en el proceso de comunicación y transmisión del conocimiento.

Las nuevas tecnologías también son relevantes en el marco de las estrategias lúdicas, éstas pueden ser modificadas significativamente, por ser herramientas que ofrecen la oportunidad o ventaja de jugar de manera diferente, así como el acceso de plantillas para dibujar, y acceso a la información casi que, sin límites, lo cual debe aprovechar de manera positiva el docente y éste se debe ajustar al contexto en el que se encuentra.

### **Bases legales**

Este trabajo de investigación está soportado bajo los parámetros legales de la normativa internacional y nacional en materia de educación.

#### ***Normativa internacional***

##### ***Declaración Universal de los Derechos Humanos.***

Desde la Declaración Universal de los Derechos Humanos, la cual fue proclamada por la Organización de las Naciones Unidas (1948), el derecho a la educación se ha reafirmado a nivel internacional desde diferentes tratados, pactos y convenios. Además, en su Artículo 26° señala que “Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria.” (p.8).

##### ***Convención relativa a la Lucha contra las Discriminaciones en la Esfera de la Enseñanza 1960.***

En esta convención organizada por Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (1960) se reafirma lo declarado por la ONU sobre la no discriminación y el acceso a la educación para todos, teniendo en cuenta que, según dicha declaración, la discriminación dentro de la esfera educativa constituye una violación del derecho a la educación.

##### ***Pacto Internacional de los Derechos Económicos, Sociales y Culturales.***

Este pacto realizado por la Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (1966) deja por sentado que todos los Estados partes del pacto reconocen el derecho a la educación de todas las personas.

## ***Normativa nacional***

### ***Constitución Política de Colombia.***

La Constitución Política de Colombia es norma de normas, es la carta magna que rige legalmente el país, y de la cual se derivan todas las leyes dentro del territorio colombiano. Sobre el tema de la educación, en su Artículo 67°, establece que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, que deberá formar al colombiano en el respeto a los derechos humanos, en la paz, la democracia y en la práctica del trabajo y la recreación. Entonces, desde la Constitución Política se dictan directrices respecto a la necesidad de incluir la recreación en los procesos educativos.

### ***Ley 115 de 1994.***

Esta ley es la que rige todo el tema educativo en Colombia, y mediante la cual el Congreso Nacional en su artículo 5° señala como fines de la educación la recreación, el deporte y la correcta utilización del tiempo libre, y en el artículo 16° señala que uno de los objetivos específicos de la educación preescolar es la participación en actividades lúdicas con otros niños, por lo tanto, esta ley dispone que el docente y las instituciones educativas deben hallar los espacios y las metodologías idóneas para proveer a los niños y niñas de las actividades lúdicas que resulten necesarias.

### ***Ley 1098 de 2006.***

El Congreso de la República con el fin de garantizar el pleno y armonioso desarrollo de los niños, niñas y adolescentes (NNA), en su artículo 17° estipula que los NNA tienen derecho a la vida, a la calidad de vida y a un ambiente sano, por lo cual se les debe garantizar el derecho a la educación, salud, recreación, entre otros. En esta ley vemos que la educación es un derecho al que todos los colombianos deben tener acceso, además, estipula que la recreación también es un derecho, y siendo la educación la base de la paz, del respeto y de la cultura ciudadana, de ella también deben derivar el respeto y la promoción de otros derechos como la recreación y la participación de los niños y niñas en actividades lúdica.

### ***Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026.***

El Plan Nacional Decenal de Educación (PNDE) 2016-2026 (Ministerio Nacional de Educación de Colombia, 2016), formulado en cumplimiento del artículo 72 de la Ley General de Educación 115 de 1994, se erige como un documento orientador clave para

la política educativa de Colombia. Este plan, de carácter indicativo, es evaluado y revisado constantemente para garantizar que las acciones emprendidas respondan adecuadamente a los mandatos constitucionales y legales sobre la prestación del servicio educativo. El PNDE 2016-2026 se materializa en estrategias, proyectos y acciones diseñadas para avanzar hacia una educación equitativa que compensa las desventajas socioeconómicas, generando igualdad de oportunidades y resultados socialmente deseables para todos. En este sentido, el Estado se compromete a tomar las medidas necesarias para que el sistema educativo mejore continuamente, contando con el apoyo decidido de toda la sociedad como coeducadora. En particular, este documento oficial se relaciona con el presente trabajo de investigación a partir del quinto lineamiento: “Impulsar una educación que transforme el paradigma que ha dominado la educación hasta el momento” (p. 40).

### ***Crterios éticos de la investigación***

La integridad y validez de esta investigación cualitativa constituyen un imperativo, por ello es fundamental adherirse a criterios éticos rigurosos que respeten y protejan a todos los participantes involucrados. En primer lugar, se aseguró una explicación clara de los propósitos, métodos, posibles beneficios y riesgos de la investigación, así como su derecho a retirarse en cualquier momento sin repercusiones negativas.

Se promovió el respeto y la dignidad de los participantes en todas las fases de la investigación. Asimismo, se garantizó la equidad y justicia en la selección de los participantes, evitando cualquier tipo de discriminación y asegurando una representación justa y equilibrada de la población estudiada.

En alineación con la línea de investigación "Estudio y evaluación de la creatividad", se fomentó un entorno de investigación de respeto y valoración de la creatividad y la innovación, tanto en los métodos utilizados como en la interpretación y aplicación de los resultados. Los hallazgos de esta investigación fueron compartidos de manera transparente y ética, contribuyendo al avance del conocimiento y al mejoramiento de las prácticas educativas en Colombia.

## CAPÍTULO III

### Aspectos metodológicos

#### Fundamentación paradigmática

Los fundamentos paradigmáticos son el conjunto de procesos que el investigador debe desarrollar con la finalidad de comprender el fenómeno estudiado y generar conocimiento científico al respecto.

Este trabajo se enmarcó dentro del paradigma interpretativo, bajo un enfoque cualitativo. En este sentido, Ricoy (2006) afirma que el paradigma interpretativo se caracteriza por situar la conciencia subjetiva en un primer plano, es decir, concibe al individuo como un *sujeto comunicativo* con la facultad de actuar y compartir significados a partir del análisis de la realidad, la cual es entendida como dinámica e interactiva.

Por otro lado, Pérez Serrano (1994) especifica que el paradigma interpretativo concibe la teoría como una reflexión desde la praxis, analizando la realidad (hechos) mediante las interpretaciones del sujeto (y de la relación de éste con los otros en un contexto particular). Cuando se investiga empleando el paradigma interpretativo, se enfatiza en los saberes, valores y creencias del individuo, por lo cual la teoría es construida mediante la práctica y el uso, generalmente, de datos cualitativos.

Ricoy (2005) destaca el carácter cualitativo del paradigma interpretativo, afirmando que éste profundiza en la investigación por medio de diseños abiertos que priorizan la comunicación con los sujetos en su contexto y cotidianidad. Para este paradigma, la cultura es un aspecto supremamente importante en el desarrollo del ser humano, en tanto construye su accionar, lenguaje y creencias.

De esta manera, el paradigma interpretativo contribuyó a la construcción del corpus teórico relacionado con el fortalecimiento de los procesos pedagógicos mediante la puesta en práctica del juego como estrategia creativa, al facilitar la comprensión en torno a las maneras en la que los docentes emplean el juego y sobre las concepciones que manejan sobre el mismo. Es decir, posibilitando un diálogo abierto con el profesorado que sirviera para construir propuestas desde sus propias vivencias y

realidades. El énfasis estuvo en comprender los procesos a través de las propias creencias, valores y reflexiones con el fin de desarrollar teorías desde la práctica.

Asimismo, en este trabajo se examinaron las dimensiones: ontológica, epistemológica, axiológica, teleológica y metodológica. La dimensión ontológica, según González (2005), implica la comprensión de la realidad. O, según Sandín y Esteban (2003), “se refiere a la naturaleza de los fenómenos sociales y se interroga sobre si la realidad social es algo externo al investigador o si por el contrario él forma parte de ella” (p. 13). Así, en el proceso de construcción de la tesis doctoral, la autora tomó como punto de partida la recolección sistemática de las percepciones de quienes viven esa realidad: los docentes de las instituciones educativas de Turbaco, en cuanto a las debilidades evidenciadas en la implementación de estrategias pedagógicas tradicionales en la educación primaria en Turbaco. Con el fin de posibilitar la comprensión de las necesidades de formación docente para incluir la lúdica a través del juego en el desarrollo de las clases para la transformación de los procesos pedagógicos en los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco, con la finalidad de transformar las prácticas pedagógicas y a la vez fortalecerlas, lo cual permite que los niños y niñas adquieran conocimientos de una forma apropiada y fácil de recordar.

Por otro lado, la dimensión epistemológica (González, 2005) implica conocer la relación entre el sujeto y el objeto de estudio, por lo cual, en el marco del trabajo de investigación, se asumió que el docente es un ser social capaz de organizar el conocimiento para luego transmitirlo a los estudiantes. De este modo, las bases epistemológicas del presente trabajo se orientaron a la construcción de conocimiento lúdico y pedagógico que permita mejorar las expresiones de saber y habilidades académicas. Por ello, se consideró fundamental desarrollar teoría sobre la utilización del juego como estrategia creativa para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación primaria. El juego se percibe como una fuente significativa de motivación e interés para los estudiantes, permitiendo una comprensión más profunda y significativa de los contenidos educativos. Esta perspectiva se apoya en la premisa de que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando participan activamente y experimentan los conceptos a través de actividades lúdicas.

De acuerdo a las implicaciones axiológicas planteadas por González (2005), se tuvieron en cuenta los valores morales y éticos del investigador, los participantes y el mismo proceso que surgió de su interacción. En ese sentido, la dimensión axiológica de la tesis doctoral comprendió el sustento ético desde el cual partió su construcción, unas normas y consensos que le otorgaron integridad: valores como el respeto, la responsabilidad, la empatía, y la amabilidad que implicaron un escenario armónico propicio para el entendimiento de los fenómenos y la obtención de nuevo conocimiento. Asimismo, estos valores fueron esenciales para los informantes clave del estudio en el uso de estrategias lúdicas para mejorar los procesos pedagógicos en la educación primaria. Teniendo en cuenta los principios éticos, el docente se debe analizar en torno a sus prácticas pedagógicas para fortalecerlas en aras de lograr que los estudiantes adquieran conocimiento de una forma divertida que los anime a seguir aprendiendo; así, la moral es un elemento fundamental en la práctica de la investigación pues a través de las creencias e intereses se puede motivar a los estudiantes a transformar su contexto.

Por su parte, el componente teleológico de acuerdo con González (ob. cit.), se asume como los fines que justifican el accionar investigativo, entonces, se puede afirmar que esta investigación se realizó con la finalidad de desarrollar teorías que ayuden a comprender cómo el uso del juego como estrategia educativa puede fortalecer los procesos pedagógicos en los estudiantes de primaria, para lograr que encuentren motivación dentro del aula de clase durante el proceso de aprendizaje, y el docente pueda dejar de lado prácticas educativas poco innovadoras que desmotivan a los estudiantes alejándolos de la meta y del cumplimiento de propósitos tanto académicos como personales.

Finalmente, del componente metodológico se derivan instrumentos, herramientas y maneras de actuar para la solución de los problemas (González, 2005). Para esta investigación, el componente metodológico comprendió todo el proceso realizado para lograr los propósitos: la escogencia de un enfoque, fundamentación paradigmática, escogencia de un contexto y participantes, instrumentos de recolección de datos para la generación de teorías que contribuyeran a comprender cómo el juego puede ser una herramienta efectiva en la educación primaria, considerando las características propias del contexto educativo en Turbaco.

## **Método y diseño de la investigación**

El método utilizado en esta investigación fue el de teoría fundamentada (Grounded Theory). Glaser y Strauss presentaron por primera vez esta teoría en *The Discovery of Grounded Theory* (1967). A partir de entonces, ambos autores publicaron diversas obras, tanto juntos como por separado, por lo tanto, Strauss junto con Juliet Corbin, publicaron *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory: Procedures and Techniques* donde detallan cómo es el procedimiento de teoría fundamentada para el análisis cualitativo.

La traducción al español de este libro, titulada *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada* (Strauss y Corbin, 2002) ha sido clave para la difusión de este enfoque. Por ello, se ha tomado como referencia para la ruta metodológica del presente trabajo.

La teoría fundamentada es idónea para la realización de investigaciones enfocadas en el comportamiento humano en contextos sociales. En este sentido, la escuela es una institución acorde a tal planteamiento, debido a los múltiples actores (institucionales, directivos, docentes, niños, representantes) que intervienen en ella.

Tal como plantea Cuñat (2007), el aporte más significativo de la teoría fundamentada es el poder explicativo que tiene frente “a las diferentes conductas humanas dentro de un determinado campo de estudio. La emergencia de significados desde los datos (...) hace de esta teoría una metodología adecuada para el conocimiento de un determinado fenómeno social” (p. 2). Por lo tanto, este método se fundamenta en el diálogo, en el compartir de creencias y saberes en un contexto específico, lo cual favorece el desarrollo de investigaciones enfocadas en las relaciones humanas, propias de los contextos educativos.

En esta vía argumentativa, Strauss y Corbin (2002) plantean que la teoría fundamentada puede aplicarse para entender con mayor profundidad y rigurosidad un fenómeno que ya ha sido estudiado. El enfoque cualitativo de tal método facilita el descubrimiento de respuestas a fenómenos sociales, es decir, entender mejor el por qué y el qué de las dinámicas del mundo de la vida.

Dado que la teoría fundamentada busca la construcción de un conocimiento que orgánicamente surja de las relaciones presentes en un contexto, no empieza su proceso a partir de una hipótesis a comprobar, sino que se vale de un ejercicio de comparación

continua, y de codificación constante. La codificación no es sino una sistematización de los datos desestructurados en partes iguales que puedan analizarse entre sí hasta llegar a la saturación teórica en el momento en el que ya no se hallen conexiones novedosas.

De este modo, la teoría nace desde las explicaciones simultáneas que se desprenden de las conexiones existentes entre las categorías que van surgiendo en tal contexto. Por tanto, el éxito de esta ardua labor radica en la pericia del investigador para comprender lo que los datos van diciendo, y articular la información recolectada en un todo coherente para la formulación de un constructo teórico.

En la teoría fundamentada se sigue un procedimiento que empieza con la (1) recopilación de la información directamente desde la realidad en la que acontece, la cual (2) debe ir siendo analizada simultáneamente para elucubrar patrones, y categorías emergentes. (3) A la vez estas categorías han de ser filtradas al ser relacionadas entre sí. Luego, (4) la teorización alcanzada finalmente se basa en los datos empíricos similares y no en ideas previas.

En consecuencia, la teoría fundamentada fue un excelente método para ahondar en las realidades de las instituciones educativas de Turbaco (Bolívar) para buscar comprender cómo el juego se constituye en una herramienta para el fortalecimiento de los procesos pedagógicos, concibiéndolo como estrategia creativa para el bienestar de los niños.

Por otro lado, el diseño de la investigación estribó en una investigación de campo, la cual es definida por Bartis (1985) como “la observación y cuidadosa recolección de eventos y materiales al ocurrir estos dentro de un contexto o ambiente natural” (p. 2). Es decir, la investigación de campo consiste en adentrarse en la realidad concreta de los sujetos investigados y desarrollar el estudio en medio de las condiciones culturales y sociales en las que éstos habitan.

Por consiguiente, la investigadora se dirigió a las escuelas en las que se ejecutó la investigación, de tal manera que pudo conversar con profundidad con los docentes acerca de sus representaciones sobre el juego, las estrategias creativas, los procesos pedagógicos y la vida cotidiana de sus escuelas.

## **Escenario y participantes de la investigación**

El escenario de la investigación, es, según Hernández-Sampieri, et al. (2014), el contexto en el cual se desarrolla el estudio de la problemática a investigar. En ese sentido, éste no puede ser cualquiera, sino que tiene que estar relacionado con el fenómeno investigado. Se seleccionaron entonces las siguientes instituciones educativas (IE): En primer lugar, la IE Docente de Turbaco (IEDT) sede Lastenias María: segundo, la IE Crisanto Luque y finalmente, la I.E. Felipe Santiago Escobar. Se tuvo en cuenta para la selección que éstas fueran de carácter oficial, que se encontraran ubicadas en el municipio de Turbaco Bolívar y que contaran con básica primaria.

La I.E Docente de Turbaco es una institución pública ubicada en la calle del Cerro del municipio de Turbaco al norte del departamento de Bolívar, la cual busca formar a niños en valores éticos, morales, críticos y reflexivos. La institución educativa cuenta con tres mil trescientos treinta y cuatro (3.334) estudiantes, 109 docentes, 16 administrativos, siete (7) coordinadores y tres (3) docentes de apoyo. El modelo pedagógico de la institución tiene un enfoque pedagógico activo-participativo y teniendo en cuenta este modelo y las características del grupo se realiza la planeación de todas las clases.

Por otro lado, la IE Crisanto Luque (IECL) también es una institución oficial ubicada en la carretera Troncal del Municipio de Turbaco, que cuenta con el nivel preescolar, primaria y secundaria, en la cual se utilizan las metodologías de educación tradicional, brindando el servicio educativo en las jornadas de la mañana, tarde y noche. La institución educativa cuenta con ciento ocho (108) docentes, cinco (5) coordinadores y dos mil (2.000) estudiantes. Este plantel busca formar a sus estudiantes como personas responsables, justas respetuosas, autónomas, reflexivas, incluyentes y abiertas al cambio.

Finalmente, la I.E Felipe Santiago Escobar (IEFSE), ubicada en el barrio Alfonso López Pumarejo del municipio de Turbaco, la cual cuenta con los niveles de primaria, básica primaria, básica secundaria y media. Su misión está orientada a promover procesos de formación humana integral en los estudiantes y demás integrantes de la comunidad educativa, con énfasis en el desarrollo comunitario y los valores humanos. Este plantel educativo cuenta con ciento cinco (105) docentes y dos mil trescientos (2.300) estudiantes.

En cuanto a los participantes, es importante mencionar que en investigación cualitativa, estos han de ser los actores sociales inmersos en el fenómeno estudiado. A su vez, existe una intencionalidad en su escogencia. Por ello, se seleccionaron docentes que trabajaran en el nivel de primaria, dado que es este nivel educativo que se pretende estudiar en la tesis, en primer lugar porque es en donde la investigadora ha desarrollado sus años de práctica pedagógica, centrando así su interés particular, y segundo, porque es el que más suele relacionarse con el juego dada la edad de los estudiantes. También se tuvo en cuenta que los docentes seleccionados tuvieran un periodo considerable impartiendo clases en este nivel, como mínimo de diez años, valorando la experiencia y experticia de los mismos.

La investigadora seleccionó a tres (3) docentes por cada uno de los planteles educativos. La selección se realizó desde el punto de vista del muestreo teórico, en el cual se tiene una muestra basada en los conceptos que tienen relevancia para la teoría que se quiere desarrollar (Glaser y Strauss, 1967).

A continuación (Tabla 1) se aprecia cada uno de los informantes y los criterios para su selección:

**Tabla 1**  
*Informantes claves y caracterización de los mismos*

Institución	Criterio de selección
Institución educativa Docente de Turbaco	Un (1) docente de primero de primaria
	Un (1) docente de segundo de primaria
Institución educativa Crisanto Luque	Un (1) docente de primero de primaria
	Un (1) docente de tercero de primaria
Institución educativa Felipe Santiago Escobar	Un (1) docente de cuarto de primaria
	Un (1) docente de quinto de primaria

*Nota:* elaboración propia.

### **Técnicas e instrumentos para la recolección de información**

La técnica que se utilizó para recolectar la información fue la entrevista. Troncoso y Amaya, (2016) consideran que al ser utilizada en la investigación con enfoque cualitativo “se exhibe una conversación con el sujeto de estudio, lo cual se ajusta a las características de lo que se pretende estudiar” (p. 329).

La entrevista es una técnica infalible en la investigación cualitativa. Mediante ésta fue posible la obtención de la información necesaria para dar con algunos hechos, incluso

permitió profundizar en evidencias a simple vista ocultas, que muchas veces el entrevistado no logra expresar durante el primer encuentro, sino en la medida en que el entrevistador va brindando un espacio de confianza para revelar cierta información que puede causar incomodidades al entrevistado, pero que resulta necesaria para el desarrollo de la investigación.

Los autores precisan que para realizar una entrevista a profundidad se deben tener en cuenta algunos aspectos: a), el lugar donde se realizará la entrevista debe brindarle comodidad al entrevistado y resulta mejor si se realiza en su ambiente natural; b), el investigador debe presentarse y debe brindar información sobre sus metas de estudio; c), el investigador debe hacer lectura ante el entrevistado sobre el consentimiento informado, pero en este caso deberá hacer dicha lectura ante el acudiente y/o responsable del niño y d), debe contar con la firma del consentimiento informado, el cual es un documento donde el participante otorga permiso al investigador para utilizar sus fotografías y testimonios ya sean de manera escrita o verbal.

En concordancia con lo anterior, la entrevista que se hizo para los fines de esta investigación, se realizó dentro de un ambiente agradable, como un compartir entre la investigadora y sus colegas, con la intención de que se sintieran cómodos y compartieran más fácilmente sus experiencias. Primero se indagó sobre sus datos personales y su experiencia educativa, para seguidamente iniciar el diálogo teniendo en cuenta el guion de entrevista estructurado, definido por Taylor y Bogdan (1996) como un registro escrito de los temas claves y preguntas que se desarrollarán en el proceso de entrevista, y cuyas preguntas se enfocaron en dos aspectos centrales: los procesos pedagógicos y concepciones sobre el juego.

### **Procedimiento de la investigación**

El procedimiento para realizar esta investigación se dividió en cuatro fases, a saber:

La fase inicial de reflexión: se dividió a su vez en dos sub-fases: a) arqueología de fuentes, consistente en la revisión de la literatura científica (física y digital) sobre las categorías de la investigación. Un proceso transversal a lo largo de toda la investigación; b) la segunda sub-fase de problematización, la cual contribuyó a la identificación del contexto y problema a investigar.

La fase de campo: En el desarrollo de esta fase se seleccionaron los participantes y el escenario de la investigación, y se emplearon las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La fase metódica: radicó en el estudio y análisis de la información recolectada con el propósito de lograr los propósitos de la investigación, actuando sobre la base del método de Teoría Fundamentada.

La fase final constructiva: se desarrollaron las conclusiones y las recomendaciones acerca de cómo fortalecer los procesos pedagógicos en los niños de las Instituciones Educativas de Turbaco mediante el juego como estrategia creativa.

### **Análisis de la información**

Luego de la realización del trabajo de campo, mediante el cual se recopila toda la información necesaria para el desarrollo de la investigación, se procedió a realizar el análisis de la información. Para Taylor y Bogdan (1996) el análisis de la información es un continuo progreso en la investigación cualitativa entendiendo que la recolección de los datos y el análisis van de la mano, por lo cual se pueden hacer de manera paralela, es decir, no es necesario esperar hasta el final para realizar el proceso de análisis.

Para el análisis de la información se realizó un estudio del contenido de toda la información recolectada, de una manera minuciosa y detallada que permitió identificar de manera asertiva las categorías informativas que luego serán codificadas con la finalidad de que no se escapen detalles y poder organizar la información de manera que facilite la triangulación de la información.

De ese modo, la ruta metodológica para la interpretación de datos se hizo teniendo en cuenta varios aspectos considerados en la investigación, entre ellos el juego y su contextualización. Los resultados se sistematizaron partiendo de los datos de las entrevistas aplicadas a los informantes claves para finalmente ser tratados teniendo en cuenta los procedimientos y análisis establecidos para el método de teoría fundamentada.

En ese orden de ideas el procedimiento utilizado fue el teorizado por Strauss y Corbin (2002), denominado codificación, el cual consta de los siguientes momentos:

1. Análisis por medio del examen microscópico de los datos.
2. Formulación de preguntas y comparación.

3. Definición y recolección de herramientas analíticas y teóricas.
4. Codificación abierta.
5. Codificación axial.
6. Codificación selectiva.

A su vez, el proceso de codificación inherente a la Teoría Fundamentada se facilita a partir de la ejecución de la estrategia llamada Método Comparativo Constante, el cual es definido por Strauss y Corbin (2002) como un procedimiento de desarrollo de teoría inductivo en el que el análisis de la información se realiza comparando todo el tiempo los datos con la intención de encontrar diferencias y semejanzas para hallar categorías diversas y/o comunes: “Conforme el investigador revisa nuevos segmentos de datos y vuelve a revisar los anteriores segmentos, continúa “conectando conceptualmente” unidades y genera más categorías o consolida las anteriores” (Hernández- Sampieri, et al., 2014, p. 426).

Los pasos detallados del Método Comparativo Constante (MCC) son los siguientes: a) comparación de incidentes aplicables a cada categoría: se codifican los hechos para identificar categorías y propiedades en los datos. Codificar esencialmente consiste en abreviar la información clave identificada; b) integración de las categorías y sus propiedades: durante la codificación, se ajustan las unidades comparativas continuas para integrarlas y establecer la base de la teoría emergente; c) delimitación de la teoría: identificando las similitudes entre las categorías, formulando la teoría con un menor número de categorías y alcanzando la saturación teórica, es decir, se detiene la búsqueda de datos adicionales cuando ya no surgen datos novedosos; y d) redacción de la teoría: se escribe la teoría basándose en los datos codificados y las categorías seleccionadas. Estos pasos del MCC proporcionan una guía precisa para generar teoría a partir de los datos recolectados y el análisis de la investigadora.

## Criterios de rigor y calidad de la investigación

Siguiendo a Lincoln y Guba (1989), los criterios de rigor y calidad de la investigación son aquellos que garantizan que la investigación se dé fundamentada en la minuciosidad y la objetividad, con miras a que ésta adquiera valor como nuevo conocimiento y pueda ser constatado como válido por los participantes del estudio y posteriormente analizado por otros investigadores para su uso en otros contextos de similares características.

Se presenta a continuación la Figura 1 que enuncia los criterios de rigor y calidad que fundamentan la investigación.

### **Figura 1**

#### Criterios de rigor y calidad de la investigación



Nota: adaptado de Lincoln y Guba (1989)

## CAPÍTULO IV

### Hallazgos de la Investigación

A continuación, se exponen los hallazgos, como resultado del proceso de análisis e interpretación que fue llevado a cabo sobre la información recopilada a través de las entrevistas realizadas.

Como ya había sido mencionado en el aparte anterior, el método utilizado fue el de teoría fundamentada, el cual consiste en la identificación de categorías teóricas a través de un análisis minucioso de los datos obtenidos. Strauss y Corbin (2002), indican que este método supone una recolección de datos, codificación y reflexión analítica en notas de manera simultánea.

Del mismo modo, se utilizó la estrategia recomendada por los autores para la realización del procedimiento: el Método Comparativo Continuo (MCC) el cual, como su nombre lo indica, se vale de una comparación constante entre los fenómenos o incidentes aportados por los datos para detectar puntos comunes y/o tendencias. En este orden de ideas, el análisis de los datos realizado obedeció a la siguiente ruta procedimental

- a. Comparación de incidentes para asignar categorías.
- b. Integración de categorías a partir de la identificación de sus propiedades.
- c. Delimitación, esto es, reducción de la lista primaria de categorías y sus subcategorías relacionadas para darles lectura a la luz de teorías emergentes.
- d. Planteamiento de la teoría o culminación del análisis cualitativo.

En consonancia con ello, luego de aplicar el instrumento denominado guion de entrevista a los informantes clave (Anexo A, p. 106), se realizó en primer lugar una transcripción, con la intención de posibilitar el subrayado de los incidentes, esto es, los hechos descritos que guardaban relación con el tema estudiado. Para estos fines la información fue organizada por pregunta obteniendo así la construcción de una matriz de análisis. Además, se integraron a dicha matriz memos, los cuales se conforman a

partir de la redacción reducida y específica de las ideas emanadas de los datos de las entrevistas (Anexo B, p. 108).

De acuerdo con los postulados de la Teoría Fundamentada, los datos a tratar para efectos de la investigación fueron sometidos a un proceso de codificación. El cual abordó varios momentos: uno de codificación abierta en donde se fue resaltando información, comparándola y relacionándola entre sí con el fin de unificarla en posibles categorías conceptuales (categorización). Otro de codificación axial, en la cual la investigadora fue decantando las categorías iniciales, agrupándolas en otras de carácter global y sus subcategorías relacionadas. Con ello se hace posible elaborar un esquema conceptual que sea relevante para el propósito del estudio. Finalmente, se da la codificación selectiva, en donde se hace una nueva comparación entre categorías con el fin de delimitar finalmente la teoría.

En la investigación presentada, la codificación, que se llama así pues se asignan códigos o etiquetas a los datos, se realizó con colores (Anexo C, p. 146) (Anexo D, p. 154).

A su vez, la selección de la información para analizar y codificar se realizó en relación con los propósitos de la investigación, que fungieron como unidades de análisis. Las categorías y subcategorías resultantes y de las cuales trata este capítulo, se sometieron seguidamente a un proceso de triangulación, el cual constituye el cuerpo de las siguientes páginas, ejercicio que denota la contrastación con las posiciones de los entrevistados, los referentes conceptuales y con la misma experiencia y perspectiva del investigador. Todo esto conforma el conjunto de hallazgos que se presenta a continuación.

La tabla 2, ilustra las categorías resultantes, la definición producto del cotejo de los datos y las subcategorías que se le desprenden, como resultado del proceso que puede apreciarse al final de este documento en los anexos C, D y E:

**Tabla 2**

*Categorías y subcategorías resultantes de los procesos de codificación-categorización*

<b>Categoría</b>	<b>Definición</b>	<b>Subcategorías</b>
Estrategia Creativa	Actividades no-tradicionales, cuyo objetivo es fortalecer los procesos pedagógicos a través de la transformación de los recursos educativos	Motivación Contexto

	con el fin de motivar la participación activa de los estudiantes.	
Estrategia Pedagógica	Son aquellas herramientas a través de las cuales es posible mejorar el proceso pedagógico.	Metodología
Procesos Pedagógicos	Describen los procesos que se dan en el aula de clases, llevados a cabo por el docente a partir de un currículo y plan de trabajo con el fin de contribuir al aprendizaje del estudiante.	Práctica docente Planificación
Juego	Actividad y/o herramienta pedagógica que puede contribuir al aprendizaje en los niños y al desarrollo, a través de una activación tanto física como mental, de sus habilidades sociales y emocionales desde el autoconocimiento y la interacción con los demás	Exploración Lúdica Necesidades de los estudiantes. Competencias sociales y emocionales

*Nota: elaboración propia*

En suma, la tabla 2 expresa cómo el proceso de teoría fundamentada aplicado a los datos obtenidos, posibilita un ejercicio inductivo a partir de datos reales para la emergencia, no solamente de las categorías y sus subcategorías, sino de sus definiciones respectivas.

Por su parte, en la tabla 3 se muestra la definición de las subcategorías resultantes de acuerdo con los datos obtenidos.

**Tabla 3**

*Definición de las subcategorías relacionadas*

Categoría	Subcategoría	Definición
Estrategia Creativa	Motivación	Se refiere a la buena actitud por parte del estudiante en el marco de su proceso de enseñanza y aprendizaje
	Contexto	Designa el espacio y el conjunto de circunstancias en donde se enmarca un proceso de enseñanza-aprendizaje obligando a su particularización.
Estrategia Pedagógica	Metodología	Se refiere al conjunto de pasos intencionales llevados a cabo por el docente para contribuir al aprendizaje
Procesos Pedagógicos	Práctica Docente	Da cuenta de las interacciones que propicia el profesor en el aula
	Planificación	Paso a seguir elaborado consiente e intencionalmente por el docente para su aplicación en el aula con el objetivo de contribuir al aprendizaje de los estudiantes.

Juego	Exploración	Se refiere al proceso de investigación e indagación suscitado por la curiosidad de los estudiantes en el aula.
-------	-------------	--

**Tabla 3(cont.)**

Juego	Lúdica	Metodología pedagógica que apunta a la inclusión de actividades participativas y divertidas en el aula para que el estudiante se sienta más cómodo en su proceso de aprendizaje.
	Necesidades de los estudiantes	Es el conjunto de presupuestos o elementos esenciales sin los cuales no tendría éxito el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
	Competencias sociales y emocionales.	Son aquellas competencias cuyo desarrollo posibilita al niño el hacer parte de mejores relaciones interpersonales y vínculos.

*Nota:* elaboración propia

Así, al igual que la anterior, la tabla 3 muestra como el proceso inductivo asociado al de teoría fundamentada nos arroja subcategorías y definiciones.

Habiendo expuesto lo anterior, se mostrarán los hallazgos relacionados con las unidades de análisis, que se corresponden con los propósitos específicos que guían la investigación.

**Unidad de análisis 1 (propósito n° 1): necesidades de formación docente para incluir el juego como estrategia creativa en el desarrollo de las clases**

En atención al primer propósito, a saber: describir las necesidades de formación docente para incluir el juego como estrategia creativa, la investigadora estableció como dimensión bajo la cual se agruparían posteriormente los hallazgos del proceso analítico aplicado sobre los datos de las entrevistas la idea de necesidades de formación docente. De este modo, surgió como categoría relacionada la noción estrategia creativa y los conceptos de contexto y motivación como subcategorías asociadas.

En ese sentido, se presenta la tabla 4, en donde se encuentra la categoría central junto a la información recolectada en las entrevistas.

**Tabla 4**

*Comentarios de las entrevistas relacionados con la categoría: estrategia creativa*

Categoría	Subcategorías	Comentarios de los Participantes
Estrategia Creativa	Contexto	<b>D1:</b> “Los elementos que considero se deben tener en cuenta para construir una teoría que conciba al juego como estrategia creativa para mejorar los procesos pedagógicos, son las necesidades e intereses de los estudiantes, las necesidades del

**Tabla 4 (cont.)**

Categoría	Subcategorías	Comentarios de los Participantes
		<p>contexto y el uso de la tecnología de la información y comunicación”.</p> <p><b>D3:</b> “Hay que analizar el contexto, la caracterización de dónde vamos a trabajar, con quién vamos a trabajar, qué es lo que vamos a trabajar, cuál es nuestro enfoque pedagógico para seguir los lineamientos que nos van a llevar o nos van a dar unas directrices a seguir dentro de todo el proceso pedagógico dentro del aula.”.</p> <p><b>D4:</b> “(...) las estrategias de enseñanza orientadas por el docente configuran en gran medida el aprendizaje y la relación que establece el estudiante con los contenidos y las temáticas, ya que le permite generar conocimiento a lo largo de su vida. Esto sin dejar de lado el contexto en el que se desarrollan las estrategias”.</p>
Estrategia Creativa	Contexto	<p><b>D1:</b> “Los elementos que considero se deben tener en cuenta para construir una teoría que conciba al juego como estrategia creativa para mejorar los procesos pedagógicos, son las necesidades e intereses de los estudiantes, las necesidades del contexto y el uso de la tecnología de la información y comunicación”.</p> <p><b>D3:</b> “Hay que analizar el contexto, la caracterización de dónde vamos a trabajar, con quién vamos a trabajar, qué es lo que vamos a trabajar, cuál es nuestro enfoque pedagógico para seguir los lineamientos que nos van a llevar o nos van a dar unas directrices a seguir dentro de todo el proceso pedagógico dentro del aula.”.</p> <p><b>D4:</b> “(...) las estrategias de enseñanza orientadas por el docente configuran en gran medida el aprendizaje y la relación que establece el estudiante con los contenidos y las temáticas, ya que le permite generar conocimiento a lo largo de su vida. Esto sin dejar de lado el contexto en el que se desarrollan las estrategias”.</p>
	Motivación	<p><b>D2:</b> “Los beneficios que trae la incorporación del juego como estrategia para fortalecer los procesos pedagógicos, el juego permite tener a los estudiantes motivados. Puede disminuir los déficits de atención y apoya la creatividad”.</p> <p><b>D3:</b> “eso ha generado atracción, ha generado interés, ha generado un despertar en los niños, en el qué hacer del aprendizaje”.</p> <p><b>D5:</b> “Dentro de los principales elementos que se deben tener en cuenta para el fortalecimiento de estos procesos pedagógicos en clases, encontramos: las estrategias didácticas que tomen en cuenta las necesidades del estudiante. También podemos</p>

---

colocar aquí las estrategias lúdicas que implican mayor participación del estudiante”.

---

*Nota: elaboración propia.*

### **Categoría: Estrategia Creativa**

Las estrategias creativas son definidas por Reyes, Vera y Colina (2014) como “apoyos ubicados en el plano afectivo motivacional” los cuales posibilitan que el niño mantenga una actitud idónea para el éxito de su proceso de aprendizaje. De igual forma, a decir de González (2018) la inclusión de técnicas creativas en el marco del método de enseñanza y aprendizaje, no solamente permite la generación de retos, ideas y posibles soluciones a los problemas que acaecen en el plano material del escenario educativo, sino que también aporta en el aspecto abstracto, al posibilitar el enriquecimiento del pensamiento, tanto del alumno como del docente, otorgando mayor significación al proceso pedagógico. Este planteamiento también es defendido por León y Gálvez (2018), quienes afirman que la apertura de prácticas creativas en el aula contribuye al desarrollo de las habilidades, no solamente cognitivas, sino sociales e incluso físicas, haciendo posible un puente entre lo que los estudiantes son, o el “yo real”, con el “yo ideal” que apunta al futuro, a lo que se quiere y puede ser.

En ese sentido, podemos destacar aportes relevantes de las entrevistas, en donde por ejemplo los docentes indican que la estrategia creativa es muy importante porque, *“su incorporación permitiría la transformación de prácticas de aula y, por ende, mejores desempeños en sus estudiantes”* (D1). O, por otra parte, también *“van a permitir observar que estos estudiantes tienen una individualidad”* (D6).

Otro planteamiento importante y que se desprende de los datos recolectados indica: *“las estrategias orientadas por el docente configuran en gran medida el aprendizaje y la relación que establece el estudiante con los contenidos y las temáticas, ya que le permite generar conocimiento a lo largo de su vida”* (D4).

Desde la perspectiva de la presente investigación se afirma que, de acuerdo al criterio de los docentes entrevistados, las estrategias creativas no solamente resultan de gran utilidad para desarrollar las potencialidades individuales de cada alumno, sino que pueden transformar por completo las interacciones acaecidas en el contexto del aula para que los estudiantes puedan obtener mejores resultados en su aprendizaje. En ese sentido, los datos obtenidos reafirman lo dicho por la teoría.

Por su parte, desde el punto de vista de la investigadora se considera que las estrategias creativas hacen referencia al conjunto de procedimientos intencionales que se llevan a cabo en el aula con el objetivo de replantear a los tradicionales caracterizados por cierto estatismos y por fundamentarse en una relación vertical entre el alumno y el docente.

Siguiendo con el ejercicio inductivo, se tiene que de esta categoría emergieron las subcategorías contexto y motivación. En cuanto a la primera, se puede afirmar de acuerdo con lo expresado por la teoría de Reyes et.al (2014), que la implementación de las estrategias creativas no es posible sin tener en cuenta las condiciones del estudiante: sus conocimientos y necesidades. Esto quiere decir que, sólo a partir de una lectura asertiva del contexto de los estudiantes, se podrán llevar a cabo con éxito los procesos de enseñanza y aprendizaje asociados con las estrategias creativas.

La motivación por su parte, surge como subcategoría, puesto que es posible afirmar que ésta se relaciona indisolublemente con el ejercicio de las estrategias creativas, al relacionarse con la búsqueda de sentido por parte de los estudiantes en lo que viven en la escuela. De ese modo, la motivación funge como un impulso movido por estímulos. Si los estímulos no son suficientes o satisfactorios, los estudiantes no se verán motivados, puesto que no se interesarán por el proceso en el cual se hallan inmersos. Frente a esto, los docentes entrevistados relacionaron la consecución de estrategias creativas con el despertar de la atención en los niños y una mayor participación de los mismos: *“Están las estrategias motivacionales y todas aquellas actividades que permitan trabajar con las emociones de los estudiantes y que les sirvan tanto para su formación, como para mejorar el proceso de aprendizaje” (D2).*

De acuerdo con Ausubel (2012), la motivación es un elemento que se da en una doble vía. En ese sentido, ésta no precisamente es consecuencia de las estrategias aplicadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino que también puede fungir como causa:

La relación causal entre la motivación y el aprendizaje es más recíproca que unidireccional. Por esta razón, y también por el hecho de que la motivación no es una condición indispensable para el aprendizaje, es necesario postergar una actividad de aprendizaje hasta que se desarrollen intereses apropiados o motivaciones. (...) Un cierto aprendizaje tendrá lugar, a pesar de la falta de

motivación. Y, a partir de esta satisfacción inicial por haber aprendido algo, es de esperar que se desarrolle la motivación para aprender más. (p. 365-366)

De este modo, es posible destacar afirmaciones de los entrevistados en donde se plantea que la motivación es un aspecto bidireccional que compromete tanto al alumno, como al docente: *“A nosotros nos facilita la enseñanza y a los chicos les facilita el aprendizaje. Con esta dinámica, con esta manera agradable de aprender y de enseñar, pienso que es un beneficio mutuo” (D3).*

De acuerdo con Guillén (2012) la reflexión sobre la motivación aborda la perspectiva del alumno, al analizar sus aspectos intrínsecos; es decir, en tanto sujeto, como la personalidad. Y a su vez, se consideran los aspectos motivacionales extrínsecos, que tienen que ver con las particularidades del proceso enseñanza y aprendizaje guiado por el docente.

En suma, y con relación al primer propósito, desde la perspectiva del investigador se considera que las principales necesidades de formación docente para incluir el juego en el desarrollo de las clases, tienen que ver con el entendimiento de lo que el ejercicio de estrategias creativas implica. Es decir, la ejecución de un análisis concienzudo del contexto del aula con miras hacia la garantía del despertar de la motivación de los estudiantes y un ambiente participativo.

Resulta imperativo mencionar que, si bien los hallazgos evidencian que los docentes tienen claridad sobre lo que es una estrategia creativa y su importancia en la mejora del proceso pedagógico y que, en ese sentido, hacen uso de ellas, no hay claridad sobre cuáles son los lineamientos específicos que fundamenten su uso. Esto se evidencia en la generalidad de las respuestas aportadas, en donde no se hace mención específica en cuanto a la manera a través del cual las llevan a cabo.

De este modo, vemos cómo los docentes entrevistados afirman llevar a cabo actividades. Sin embargo, de acuerdo con Luengas y Montes (2017), las actividades son solamente una parte de la estrategia creativa, que como proceso se conforma a partir de la fusión de varios componentes, a saber: la creatividad, el currículo y la práctica pedagógica.

Ahora, como elemento final de este primer aparte, se presenta la figura 1 que da cuenta de la categoría central: estrategia creativa, y subcategorías: contexto y motivación. En ésta se indica cómo la categoría correspondiente a estrategia creativa,

implica un método o procedimiento, que, de acuerdo con los hallazgos, debe partir de un análisis concienzudo del contexto con el fin de motivar a los estudiantes para lograr los objetivos de aprendizaje.

**Figura 2**

*Categoría Estrategias Creativas con sus subcategorías: contexto y motivación*



*Nota:* elaboración propia.

**Unidad de análisis 2 (Propósito n°2): creencias y valores de los docentes acerca del juego como estrategia creativa para la mejora de los procesos pedagógicos de los estudiantes**

El segundo propósito de la investigación pretende interpretar las creencias y valores de los docentes acerca del juego como una estrategia creativa para la mejora de los procesos pedagógicos de los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco. Para ello, se han relacionado la dimensión o categoría Proceso Pedagógico, cuyas subcategorías respectivas son Práctica Docente y Planificación, las cuales se muestran en la tabla 5.

**Tabla 5**

*Comentarios de las entrevistas relacionados con la categoría Proceso Pedagógico*

<b>Categoría</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Comentarios de los Participantes</b>
------------------	----------------------	---

Proceso Pedagógico	Práctica Docente	<p>D1: “La manera en cómo implemento el juego en la práctica docente es a través de la inclusión de actividades lúdicas, en las relaciones de clases y secuencias didácticas”.</p> <p>D4: “La forma en como implemento el juego en mi práctica docente es a través de la memorización de canciones, eh, repetición de palabras, adivinanzas. Este tipo de, de, de juegos ayudan a que el niño, eh, mejore la atención, el aprendizaje, explore y pues que su aprendizaje sea realmente significativo”.</p>
	Planificación	<p>D2: “Los elementos que deben ser tomados en consideración para fortalecer los procesos pedagógicos en el desarrollo de la clase son: propiciar un clima cálido, respetuoso, de disfrute de los niños, de generarle con su confianza y seguridad, motivarlos, de planificación contextualizada, de evaluación formativa”.</p>

*Nota: elaboración propia.*

A continuación, se introduce un análisis sobre la categoría en mención, el cual establece una relación entre las perspectivas de los actores sociales entrevistados, la teoría preliminar y las perspectivas y vivencias de la investigadora.

### ***Categoría: Proceso Pedagógico***

Díaz (2019) define la pedagogía como un proceso de formación que ha hecho parte de la humanidad desde la antigüedad, y que, si bien ha cambiado sus objetivos, puede decirse que, de acuerdo al devenir histórico y el contexto, ha servido para transformar las relaciones sociales y con ello, ha inaugurado nuevas relaciones de la subjetividad y prácticas sociales individuales y colectivas. Esto quiere decir que, en términos generales, la pedagogía es un proceso capaz de transformar las relaciones sociales y puede que a la sociedad misma.

En ese orden de ideas, los procesos pedagógicos vienen a ser todas las actividades que de algún u otro modo se relacionan con la pedagogía. En el proceso pedagógico se hace manifiesta la relación concreta entre la enseñanza y el aprendizaje y cuyo fin es dotar al niño de las herramientas para ser un miembro funcional de la sociedad, esto es, una mirada global del proceso en relación con este concepto, uno de los docentes conceptualizó los procesos pedagógicos de la siguiente manera: *“los procesos pedagógicos son como actividades que desarrolla el docente de manera intencional, pues el objetivo de mediar en el aprendizaje significativo del estudiante “(D4).*

En cuanto a las subcategorías, tenemos en primer lugar práctica docente. Al respecto, la docente codificada como D4 expresó: *“son como un conjunto de acciones intersubjetivas y saberes que acontecen entre los que participan en el proceso educativo,*

*eh, con la finalidad de construir conocimiento, de clarificar valores, desarrollar competencias para la vida en común”*

De acuerdo con Pérez-Ruiz (2018) la práctica docente hace alusión a un qué hacer que gravita en torno a la construcción de saberes y otros aspectos subjetivos y objetivos, a su vez que implica una reflexión sobre las diversas formas de enseñar y sobre las concepciones de aprendizaje, lo que en conjunto tiene como objetivo ayudar a otros a la comprensión del mundo y de la sociedad.

Por su parte, la subcategoría planificación hace referencia a una herramienta fundamental a través de la cual se hace una organización coherente de los contenidos a enseñar, los métodos a utilizar y los objetivos que se quieren lograr en el aula con los estudiantes. En ese sentido, permite al docente estar preparado y poder alcanzar los propósitos que espera con sus estudiantes. En ese orden de ideas y tomando en cuenta los hallazgos en las entrevistas, se hace mención de la siguiente respuesta relacionada: *“los elementos que deben ser tomados en consideración para fortalecer los procesos pedagógicos en el desarrollo de la clase son: propiciar un clima cálido, respetuoso, de disfrute de los niños, de generarle con su confianza y seguridad, motivarlos, de planificación contextualizada, de evaluación formativa.* Esto evidencia que, para este docente y, en general, quienes mencionaron la importancia de la planificación, ésta es una condición necesaria para garantizar la calidad del proceso pedagógico.

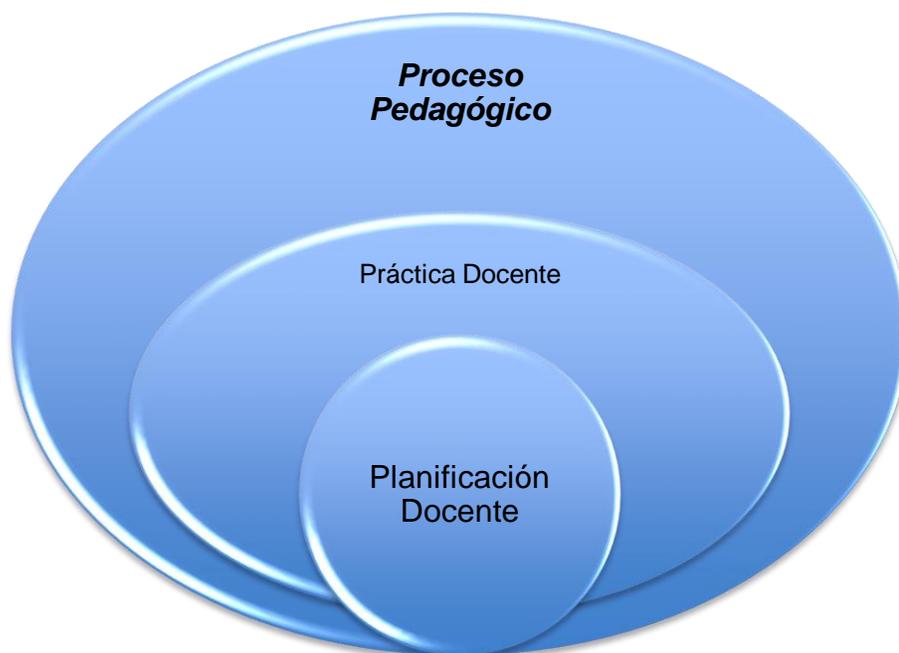
Teniendo en cuenta lo anterior, los hallazgos presentados por los datos permiten entrever que las creencias y valores acerca del juego como estrategia creativa para la mejora de los procesos pedagógicos en la institución, van en la vía de defender el juego como una de las mejores estrategias a utilizar, sobre todo teniendo en cuenta que los docentes identificados trabajan con niños de primero de primaria, los cuales, por su edad, participan del juego casi que, de forma natural, espontáneamente.

En ese sentido, se puede decir que los procesos pedagógicos en los que se hallan inmersos los maestros y sus estudiantes, obligan a los primeros a establecer prácticas docentes, tales como la elaboración de una planificación contextualizada en la que el juego se perfila como una estrategia creativa fundamental para el caso de los docentes entrevistados de las instituciones de Turbaco.

A continuación, la figura 3 representa la categoría y subcategoría resultante en relación con la unidad de análisis. En ella, se indica la relación de jerarquía que guardan el proceso pedagógico y sus aspectos, condensados en la práctica y la planificación docentes.

**Figura 3**

*Categoría Proceso Pedagógico y sus subcategorías: Práctica Docente y Planificación Pedagógica.*



*Nota: elaboración propia*

**Unidad de análisis 3 (Propósito n°3): estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes para la mejora de los procesos pedagógicos**

El tercer propósito plantea analizar las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes para la mejora de los procesos pedagógicos a través del juego en los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco. Luego del procesamiento de los datos producto de las entrevistas, se obtuvo como categoría asociada: estrategia pedagógica y su subcategoría: metodología.

En la tabla 6, está contenida la categoría estrategia pedagógica y la subcategoría metodología, junto a fragmentos de información recolectada a través del ejercicio de entrevista y transcripción, estrechamente relacionados con éstas. Estos contenidos atienden al propósito número dos de la investigación.

**Tabla 6****Comentarios de las entrevistas relacionados con la categoría Estrategia Pedagógica**

<b>Categoría</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Comentarios de los Participantes</b>
Estrategia pedagógica	Metodología.	<p><b>(D2):</b> <i>Las estrategias pedagógicas que utilizo para mejorar los procesos pedagógicos en los estudiantes son: el aprendizaje a través del juego, el ejercicio de la expresión oral, el trabajo con textos, la observación de objetos del entorno y fenómenos (naturales, el trabajo cooperativo y colaborativo, la resolución de problemas, experimentación</i></p> <p><b>D3:</b> “en el transcurrir del tiempo uno va aprendiendo muchas metodologías, eh, trabaja uno con la lúdica, con la mecanización, con los juegos de roles dentro del aula, entusiasmar al estudiante con aquellos temas o aquellos ejercicios que les llaman la atención”.</p> <p><b>D4:</b> “Bueno, una de las tantas estrategias pedagógicas que utilizo para mejorar los procesos pedagógicos en mis estudiantes es el juego, las artes escénicas, la pintura, la lectura, este conjunto de cosas transforma las estrategias lúdico-pedagógicas, favorecen el desarrollo integral del niño”.</p>

*Nota: elaboración propia*

A continuación, se plantea, en relación con la categoría en mención, un análisis que relaciona las posiciones emitidas por los actores sociales entrevistados, la teoría preliminar y las perspectivas y vivencias de la investigadora.

**Categoría: Estrategia Pedagógica**

La estrategia es, siguiendo a Campos (2000) el arte de proyectar, ordenar y dirigir operaciones. En ese sentido, las estrategias pedagógicas o estrategias enseñanza y aprendizaje son todas aquellas que se estructuran con el fin de facilitar el entendimiento y la aprehensión de los saberes por parte de los estudiantes. Así, en relación con dicha categoría los docentes o actores sociales entrevistados manifestaron los siguientes planteamientos: *“Las estrategias pedagógicas que utilizo para mejorar los procesos pedagógicos en los estudiantes son: el aprendizaje a través del juego, el ejercicio de la expresión oral, el trabajo con textos, la observación de objetos del entorno y fenómenos naturales, el trabajo cooperativo y colaborativo, la resolución de problemas, experimentación”* (D2) y *“las estrategias de enseñanza orientadas por el docente configuran en gran medida el aprendizaje y la relación que establece el estudiante con los contenidos y las temáticas, ya que le permite generar conocimiento a lo largo de su vida”* (D4).

En consonancia con las conceptualizaciones evidenciadas en el ejercicio de entrevista, se hace referencia a Sierra Salcedo (2008), para quien la estrategia Pedagógica hace alusión a

...la concepción teórico práctica de la dirección del proceso pedagógico durante la transformación del estado real al estado deseado, en la formación y desarrollo de la personalidad, de los sujetos de la educación, que condiciona el sistema de acciones para alcanzar los objetivos, tanto en lo personal, lo grupal como en la institución escolar. (p. 27).

De acuerdo con estos fragmentos y el grueso de las entrevistas se puede evidenciar que para los docentes que conforman el grupo de enfoque, las estrategias pedagógicas existen para mejorar el proceso pedagógico. Aquí emerge entonces la subcategoría de metodología, puesto que los docentes afirman que es necesario establecer una planeación de un conjunto de actividades a la luz de un análisis de diversos factores como el contexto y los objetivos a cumplir.

En concordancia con el análisis realizado en torno a la información recolectada, fue posible evidenciar que las estrategias pedagógicas más utilizadas por los docentes apuntan a actividades de tipo didáctico. Es decir, los entrevistados argumentan que en el marco de su labor llevan a cabo actividades basadas en el juego y en el trabajo cooperativo y colaborativo.

En ese orden de ideas, se denota en su mayoría la afirmación de la puesta en marcha de metodologías que apuntan a la estimulación en la motivación de los niños para un proceso real de aprendizaje. Tales metodologías han sido el fruto de la experiencia misma de los docentes dentro de las aulas, a través de la cual han determinado qué actividades no tradicionales les son más funcionales a los objetivos que se han planteado con sus estudiantes. En ese sentido, hacen especial énfasis en el juego y otras actividades.

Esto parece indicar que las metodologías referidas han surgido de un proceso de ensayo y error y no precisamente de unos lineamientos o constructos específicos que den cuenta de sus aspectos teóricos y pedagógicos intrínsecos. Así, por ejemplo, indican: *“en el transcurrir del tiempo uno va aprendiendo muchas metodologías, trabaja uno con la lúdica, con la mecanización, con los juegos de roles dentro del aula, con el fin*

*de entusiasmar al estudiante con aquellos temas o aquellos ejercicios que les llaman la atención” (D3)*

De acuerdo con Fortea (2019), el concepto de *metodología* desde el punto de vista educativo hace referencia a la planificación con fines de enseñanza propuesto por los docentes a sus estudiantes, en el marco del aula y el cual se fundamenta sobre bases científicas. En ese sentido, puede afirmarse que ésta consta de rigor, investigaciones previas y formalidad y difusión. Por esta razón, resulta de vital importancia la propuesta de un corpus teórico con el fin de mejorar los procesos pedagógicos a partir del ejercicio de estrategias que denoten metodologías fundamentadas.

Finalmente, la Figura 2 representa la categoría y subcategoría surgida de la información en la presente unidad de análisis. La figura intenta dar cuenta de cómo la categoría estrategia pedagógica, en tanto concepto, implica dentro de sí una metodología, por ello, emerge como subcategoría.

#### **Figura 4**

*Categoría Estrategia Pedagógica, con su subcategoría metodología*



*Nota: elaboración propia*

**Unidad de análisis 4 (Propósito N°4): elementos constitutivos de un corpus teórico para la mejora de los procesos pedagógicos en los estudiantes**

El último y cuarto propósito de la presente investigación se propone: consolidar los elementos constitutivos de un corpus teórico para la mejora de los procesos

pedagógicos en los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco, a través del juego como estrategia creativa.

En ese sentido, tanto la unidad de análisis se ha relacionado con la dimensión o categoría Juego y sus subcategorías: Exploración, Lúdica, Necesidades de los estudiantes y Competencias Sociales y Emocionales, como se muestra en la tabla 7.

**Tabla 7**

*Comentarios de las entrevistas relacionados con la categoría: Juego*

Categorías	Subcategorías	Comentarios de los Participantes
Juego	Exploración	<p><b>D1:</b> El juego es una estrategia didáctica, que les permite a los niños construir su propio conocimiento mediante la indagación y la experimentación.</p> <p><b>D2:</b> (...) el juego como actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven.</p> <p><b>D5:</b> Esta estrategia didáctica ayuda a que los niños exploren y den sentido al mundo que los rodea</p>
	Lúdica	<p><b>D1:</b> La manera en cómo implemento el juego en la práctica docente es a través de la inclusión de actividades lúdicas, en las relaciones de clases y secuencias didácticas.</p> <p><b>D3:</b> (...) darle la oportunidad a los chicos que se expresen libremente, que la lúdica les permita dar a conocer lo que piensan, lo que sienten, ese entorno en el que están y puedan dar rienda suelta a todo aquello que de pronto a veces los oprime, los cohibe, los destruye interiormente.</p> <p><b>D4:</b> (...) el juego, las artes escénicas, la pintura, la lectura, ya que este, este conjunto de cosas trasforma las estrategias lúdico-pedagógicas, favorecen el desarrollo integral del niño.</p> <p><b>D5:</b> También podemos colocar aquí las estrategias lúdicas que implican, que impliquen mayor participación del estudiante...</p>
	Necesidades de los estudiantes	<p><b>D1:</b> “Los elementos que considero se deben tener en cuenta para construir una teoría que conciba al juego como estrategia creativa para mejorar los procesos pedagógicos, son las necesidades e intereses de los estudiantes, las necesidades del contexto y el uso de la tecnología de la información y comunicación”.</p> <p><b>D5:</b> “Hay que tener en cuenta varios aspectos sobre el juego motriz en los estudiantes, para empezar, los juegos deben estar adaptados a las características psicoevolutivas de los estudiantes”.</p> <p><b>D6:</b> “Sobre los elementos que debemos tener en cuenta pues, eh, yo, eh, considero que los niños cada uno tiene su forma de ser, eh, la parte de, eh, preparar el espacio de los niños también es muy importante, porque eso depende que nosotros como docentes realicemos el juego de una manera cordial, amable y los niños también puedan en ese espacio pues si es amplio, si es un espacio amplio o es un espacio</p>

<b>Tabla 7 (cont.)</b>	reducido, porque el docente muchas veces se encuentra esa barrera de espacio físico pueda realizar el, el juego como tal. También, eh, debemos tener en cuenta las barreras de cada niño como lo dije anteriormente, sus dificultades, eh, la parte de la inclusión, pues hay algunos niños que tienen barreras Físicas y barreras también psicológicas que no se quieren integrar”.
Competencias sociales y emocionales	<p><b>D1:</b> El juego representa todas aquellas actividades recreativas, físicas o mentales en donde los niños pueden compartir, negociar, resolver conflictos y forjar vínculos.</p> <p><b>D2:</b> (...) defino el juego como una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, el cual les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión del mundo manifestando su creatividad.</p> <p><b>D3:</b> (...) hay que darles un espacio donde ellos puedan expresar, donde puedan manifestar todo ese sentimiento, todo ese cúmulo de sentimientos que traen dentro y que pueda sentirse a plenitud dentro de un ambiente que le llama la atención, que le brinda confianza, que le brinda alegría.</p> <p><b>D4:</b> A través del juego los niños aprenden a formar vínculos con los demás, a compartir, negociar, resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.</p>

*Nota: elaboración propia*

A continuación, se presenta el análisis resultante de la relación, en cuanto a la categoría Juego, de la información recolectada de las entrevistas, la teoría ya existente y la posición de la investigadora.

### **Categoría: El Juego**

El juego desde el punto de vista educacional resulta ser un concepto complejo de definir, sujeto a diferentes perspectivas teóricas. Si se toma a Huizinga (2007), la caracterización que el autor hace del juego es el de una ocupación y/o acción que los niños practican de forma libre y cuyo objetivo, muchas veces inconsciente, es el de ser de otro modo diferente al ser de la vida cotidiana. Tomando esta definición, se puede afirmar que el juego en el marco del proceso enseñanza y aprendizaje puede ser beneficioso en la medida en que contribuye a que los niños no se desmotiven o aburran por metodologías tradicionales poco entretenidas.

Lo dicho por los docentes en las entrevistas coincide entonces con la teoría, puesto que en general, éstos afirman que el juego es una actividad o estrategia didáctica que contribuye al desarrollo de habilidades no sólo cognitivas, sino sociales del niño: “el

*juego es una estrategia didáctica, que le permite a los niños construir su propio conocimiento mediante la indagación y la experimentación (D1).*

Por su parte, si se toma como ejemplo un testimonio en la subcategoría exploración se tiene que: (...) *el juego como actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, les permite potenciar su imaginación y explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven... (D2).* Tenemos que el juego en tanto método a través del cual el infante puede disfrutar de una experiencia de exploración del mundo, lo que constituye una actividad rectora en primera infancia.

En cuanto a la subcategoría lúdica, puede mencionarse el siguiente aparte: (...) *“también podemos colocar aquí las estrategias lúdicas, que impliquen mayor participación del estudiante...” (D5).* Así, se tiene que los docentes entrevistados ven la lúdica como un tipo de ejercicio no tradicional dentro del aula cuyo objetivo es que el estudiante se sienta con mayor motivación para participar activamente de su proceso enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo con los planteamientos teóricos expresados por Jiménez (2019), la lúdica está relacionada con lo cotidiano y con la creatividad humana. Por tal motivo, ésta se puede desarrollar en el aula sin necesidad de planificación, de manera espontánea, contribuyendo a la estimulación de la participación. De este modo la teoría se corresponde con los puntos de vista planteados por el grupo de enfoque.

Sin embargo, la apropiación metodológica del juego como estrategia creativa para la mejora de los procesos pedagógicos, no es posible sin establecer de antemano un plan de acción fundamentado en las realidades vividas en el aula. Por ello, emerge la subcategoría: necesidades de los estudiantes, la cual refiere una necesaria caracterización de los recursos físicos y procedimentales que los niños necesitan en el aula para que su proceso de aprendizaje sea realmente efectivo.

Finalmente, uno de los elementos más importantes en torno a la noción de juego, y que aportaría a un corpus teórico es la relación entre el mismo y el desarrollo de competencias sociales y emocionales. El juego es el escenario donde tiene origen la participación infantil, al comprometer al niño con otros. Básicamente, es a través del juego que los niños se desenvuelven por primera vez en relaciones interpersonales, aprendiendo a conocerse a sí mismos a partir del auto reconocimiento de sus diferencias

con respecto a los demás. Lo cual también le permite ponerse en los zapatos de sus compañeros, aprendiendo a empatizar.

Los docentes relacionan al igual que la teoría, el juego con el desarrollo de competencias sociales y emocionales tal y como lo podemos ver en el siguiente fragmento: *“A través del juego los niños aprenden a formar vínculos con los demás, a compartir, negociar, resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación” (D4).*

Por tanto, desde la perspectiva de la investigadora se puede concluir que los principales elementos para establecer un corpus teórico que vea en el juego como estrategia creativa la posibilidad de mejora en los procesos pedagógicos, tienen que ver con: en primer lugar, la caracterización del juego como un instrumento idóneo, por un lado, para el desarrollo de la curiosidad y la capacidad de exploración y, por otro, para la adquisición de competencias emocionales y sociales imprescindibles para una socialización positiva.

En segundo lugar, la clarificación y apropiación de una estrategia de la lúdica y en último lugar, la puesta en marcha de una correcta planeación que dé cuenta de las necesidades particulares de los niños del aula específica y de su contexto.

A continuación, la Figura 4 representa la síntesis entre las categorías y subcategorías anteriormente expuestas.

### Figura 5

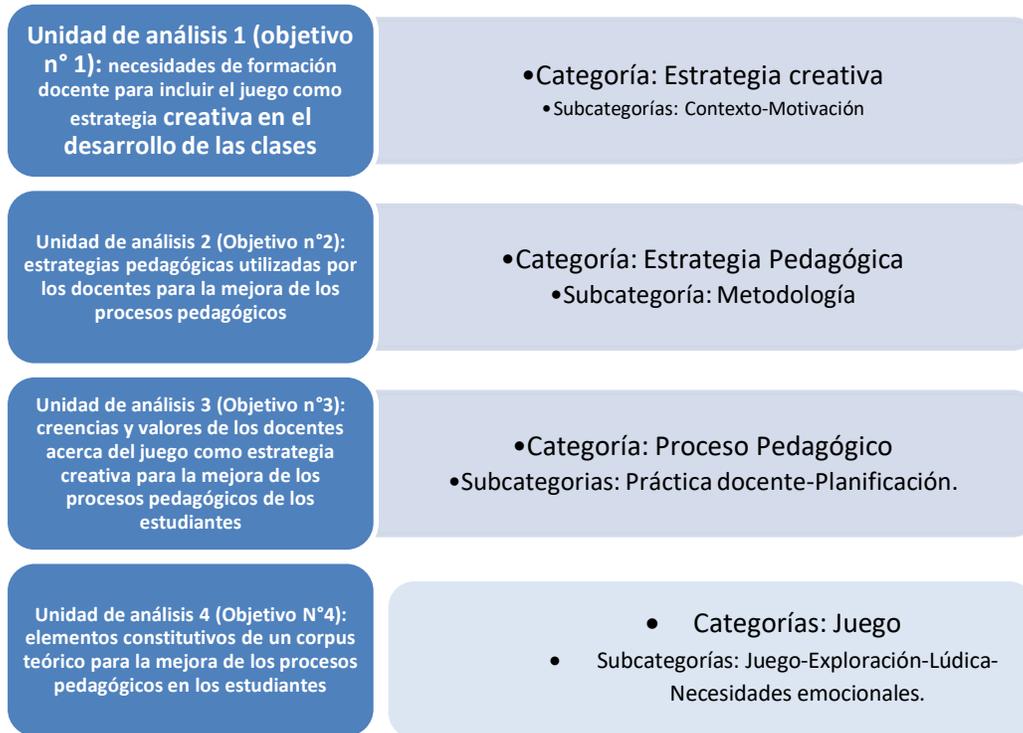
*Categoría Juego y sus subcategorías:* Exploración, Lúdica, Necesidades de los estudiantes y Competencias Sociales y Emocionales



*Nota: elaboración propia.*

**Figura 6.**

*Conjunto de categorías y subcategorías relacionadas con las unidades de análisis estudiadas.*



*Nota: elaboración propia.*

Dado lo expuesto a lo largo de este capítulo, resulta posible concluir que a través del Método de Teoría Fundamentada, fue posible establecer categorías relacionadas con las unidades de análisis fundamentadas en los propósitos de la investigación de forma satisfactoria.

En suma, pudimos reconocer que si bien las prácticas pedagógicas llevadas a cabo por los docentes sí se relacionan con el juego y métodos lúdico-didácticos, si hay una urgencia de una guía teórico-práctica que estructure estos procedimientos, con el fin de establecer acciones con objetivos claros y que realmente respondan a los contextos y necesidades de los educandos.

## **CAPÍTULO V**

### **Corpus teórico para la implementación del juego como estrategia creativa para mejorar los procesos pedagógicos en las instituciones educativas del municipio de Turbaco-Bolívar**

#### **Pertinencia del constructo**

En un inicio, se estableció cómo la presente investigación surgió en un escenario de crisis producto de la reciente pandemia por Covid-19, un hecho histórico a escala global que de algún u otro modo, vino a cambiar para siempre las dinámicas sociales de las personas, incluyendo los procesos educativos que, al igual que el trabajo y en general, las relaciones interpersonales, se vieron volcadas a la virtualidad, dados los avances tecnológicos de la era digital y globalizada en la que se halla hoy la humanidad, que permitieron una interconexión no física sin importar la distancia.

Sin embargo, también se hizo alusión a cómo en el contexto de pandemia, el cual obligó a trasladar la práctica educativa de las aulas a la virtualidad, no solamente se evidenciaron serios problemas, sino que se vieron agudizados. Por un lado, fue posible divisar en todo su esplendor la brecha socio-económica y tecnológica, manifestada en la imposibilidad de miles de niños y jóvenes para continuar con sus estudios sobre la base de la incapacidad para acceder a conexiones de internet o aparatos digitales, la apremiante necesidad de muchas familias de garantizar el acceso a las necesidades básicas y la situación sanitaria. Y por otro, el distanciamiento social afectó profundamente el bienestar psico-emocional y formas de ver el mundo de los niños, por lo cual, al volver a la presencialidad, los problemas de desmotivación, desinterés, hostilidad e irresponsabilidad en el cumplimiento de actividades se acrecentaron. En ese sentido, también se vieron profundizados los retos para los docentes, quienes hoy en día se enfrentan con serios problemas para que los niños aprendan efectivamente (BID, 2022).

La urgencia de este asunto radica entonces en la importancia misma del proceso educativo. A través de la educación, cada ser humano se adentra en el proceso que le va a ayudar a desarrollar todas sus potencialidades, como individuo y a la vez como ser

social. De acuerdo con García (2016), a través de la educación, la persona asiste a dos procesos imprescindibles para su vida en tanto sujeto. La individualización, a través de la cual éste puede hallarse en el mundo en tanto ser diferenciado, tomando consciencia de sus cualidades y capacidades. Y el proceso de socialización, a través del cual adquiere conciencia de los demás sujetos y del entramado humano que es la sociedad, con el fin de adaptarse a ella conductual y culturalmente, reconociendo y adquiriendo valores.

Frente a esto, resulta vital resolver los problemas que se dan en el marco del proceso educativo, dentro del cual el docente, maestro, profesor, o como se le quiera llamar, cumple un papel imprescindible, en tanto guía y/o formador.

Desde el punto de vista de la autora de la presente investigación, una de las formas de ofrecer herramientas para que el docente pueda superar los obstáculos anteriormente mencionados y que pueden influir negativamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es apuntar hacia la implementación del juego como estrategia. De ese modo, la propuesta apunta a la construcción de un corpus teórico para la implementación del juego como estrategia creativa.

### **Aspectos metodológicos de la proposición del constructo**

La estructura conceptual o paradigma desde el cual se plantea el corpus teórico, corresponde en este caso al paradigma interpretativo, el cual, en términos generales, es aquel desde el cual se interpreta la realidad desde un análisis situacional de los fenómenos, asumiendo una comprensión del mundo desde las particularidades de los individuos, entendiendo el conocimiento como una construcción humana que no es estática, sino que se transforma (Martínez, 2013).

En ese sentido, la propuesta se fundamenta en un proceso en donde la autora ha tomado las vivencias dentro del desarrollo de su trabajo investigativo para la construcción de conocimiento. Estas vivencias están relacionadas, en primer lugar, con las opiniones y planteamientos recogidos a través del ejercicio cualitativo de la Teoría Fundamentada y la técnica de entrevista en profundidad; y en segundo, con su propia experiencia particular.

## **Constructo**

El contenido del presente aparte está fundamentado sobre los hallazgos obtenidos en el capítulo anterior; en particular, las conclusiones relacionadas con la unidad de análisis número cuatro. Esto quiere decir que se mostrarán los lineamientos que conforman, en sí mismos, la realización del propósito de la propuesta investigativa, el cual se relaciona con la presentación de un corpus teórico que arroje luces a los docentes sobre la implementación del juego como estrategia creativa para mejorar los procesos pedagógicos en las instituciones educativas del municipio de Turbaco-Bolívar.

En ese orden de ideas, la propuesta de corpus teórico se ha esquematizado sobre la base de dos ejes: (1) elementos teóricos fundamentales del juego para la formación docente, y (2) aspectos esenciales de la estrategia creativa. De igual manera, este constructo se plantea en consonancia con la resolución de los propósitos específicos propuestos por la presente investigación.

### ***Eje 1: Elementos teóricos fundamentales sobre el juego para la formación docente***

De acuerdo con lo evidenciado en la recolección de los testimonios, se pudo notar que los docentes tienen en términos generales claridades sobre lo qué es el juego en un sentido pedagógico y afirman hacer uso de él, máxime si se tienen en cuenta las características particulares de los estudiantes a su cargo que corresponden al nivel educativo de primaria.

Sin embargo, con base en el ejercicio de análisis de los datos y la obtención de categorías, se evidenció cómo la construcción de un corpus teórico para la implementación del juego en el marco de los procesos educativos, requiere una disposición por parte del docente, en tanto mediador, para adquirir herramientas teóricas en su propia formación con miras a que tal implementación sea no solamente posible, sino exitosa.

En ese sentido, desde la presente perspectiva de investigación, se propone que el corpus teórico debe fundamentarse, por un lado, en el planteamiento de una teoría del juego asociada a la pedagogía y por otro, en la asociación entre las nociones de juego y creatividad.

### ***Teorías sobre el juego asociadas a la Pedagogía.***

Con anterioridad se había mencionado en el marco teórico que la pedagogía hace referencia, según Noguera y Marín (2019), a un campo discursivo que se relaciona con el proceso formativo del ser humano, que le es inherente dada su capacidad de raciocinio y entendimiento.

Por ello, dentro de la pedagogía se ha erigido inevitablemente una pregunta acerca de las formas a través de las cuales le es posible al individuo conocer en las diversas etapas de su vida con el fin de comprender el entorno que lo rodea, la lógica del funcionamiento del mundo y sus fenómenos, además de desarrollar y perfeccionar los procesos mentales necesarios para su desenvolvimiento como individuo en medio de una sociedad conformada por otras subjetividades como él y que en últimas, suponen la supervivencia misma: análisis de información, resolución de problemas y adaptación al medio. En ese orden de ideas, el proceso formativo es tan importante para el ser humano, que ha llegado a convertirse en una dinámica sistemática o institución (la educación, el sistema educativo). Y en torno a su existencia, funcionamiento e intenciones de mejoramiento, se han desarrollado múltiples estudios y teorías.

La formación no supone entonces sólo como un conjunto de prácticas, sino también una fundamentación teórica en sí misma, llevando dentro de sí la preocupación por mejorar los procesos que hacen posible formar a las sociedades del futuro garantizando el desarrollo social.

En un inicio, la psicología fue la disciplina que, a la par que desarrollaba las teorías que intentaban explicar las dinámicas de funcionamiento de la intrincada mente humana y su comportamiento, también se interesó por indagar sobre las maneras y las etapas propias de la capacidad intelectual. Se generó entonces una visión del proceso de construcción del conocimiento como una evolución ligada intrínsecamente a las etapas de crecimiento del individuo desde su nacimiento y niñez (Gallardo y Gallardo, 2018).

En el marco de tales teorizaciones el juego surgió como elemento fundamental mediador del aprendizaje, en tanto manifestación humana y a su vez realidad socio-cultural.

Para Piaget, por ejemplo, el juego es una práctica que conlleva necesariamente a una inter-relación entre los sujetos y la realidad. Lo cual obliga a los primeros a otorgar

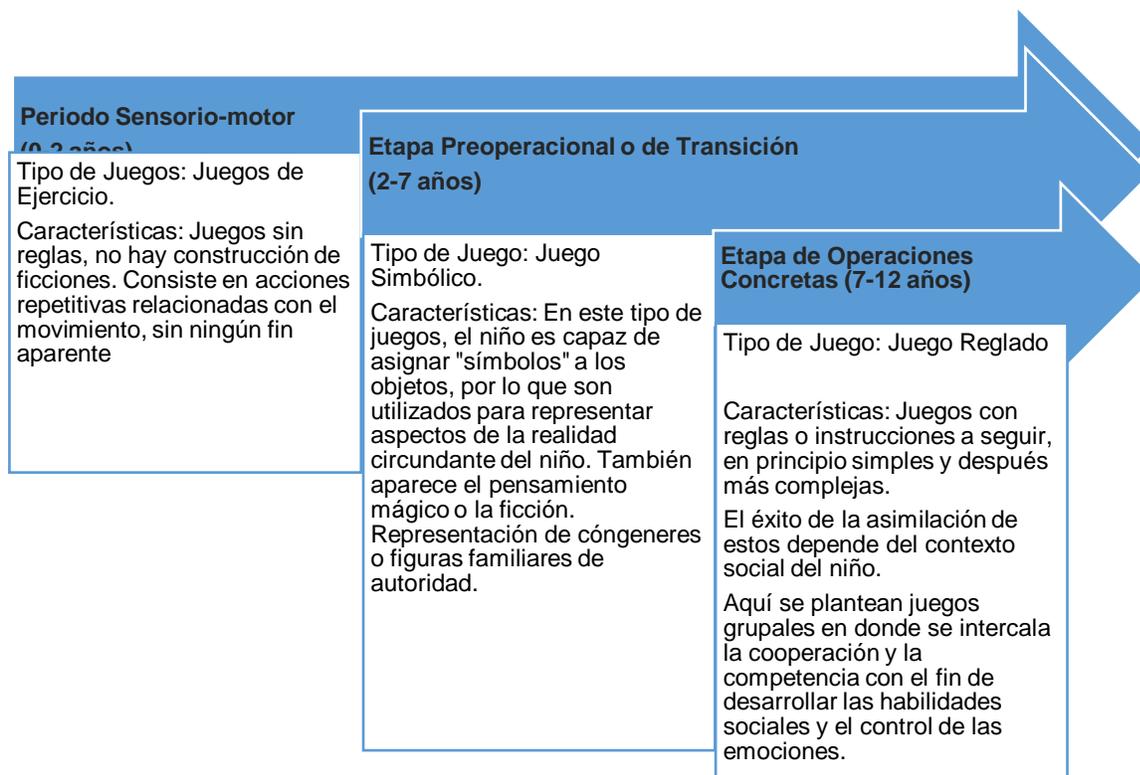
sentido a los segundos. De ese modo, el juego es un medio para la comprensión de la realidad circundante.

Sin embargo, para Piaget la acción de jugar no es lineal, y se va transformando conforme los individuos van alcanzando mayores estados de madurez. Así, inauguró su *teoría de interpretación del juego por la estructura del pensamiento* (Piaget e Inhelder, 2007), que afirma que el juego no es sino una actividad que acaece como parte indisoluble del proceso mental del individuo. En ese sentido, la forma que adopte el juego va a depender de la fase de desarrollo por la que este proceso esté atravesando, y éste tipo de juego a su vez contribuirá al desarrollo de las etapas posteriores, en donde el juego adoptará formas distintas.

A continuación, la figura 7 establece la correspondencia entre los tipos de juego y las etapas del desarrollo cognoscitivo del niño.

### Figura 7

*Etapas de desarrollo cognitivo y tipos de juego correspondiente.*



*Nota.* Figura elaborada a partir de datos de Gallardo y Gallardo (2018). Elaboración propia.

La anterior figura permite evidenciar como para Piaget, el juego se convierte en herramienta y a la vez consecuencia de la evolución cognitiva del niño. Este proceso es posible porque a partir del juego se asimilan comportamientos que obligan a cambiar las estructuras mentales dadas.

En ese sentido, el uso pedagógico de la teoría aportada por Piaget debe fundamentarse en centrar las actividades de juego en consonancia con las habilidades físicas y cognitivas de los estudiantes dependiendo de la etapa por la cual atraviesan.

Por otra parte, también se hace mención de la teoría sociocultural del juego de Lev Vygotsky (1967), para quien el juego no es una precisamente una manifestación de las estructuras del pensamiento, sino un fenómeno relacionado con el contexto social. Es decir, el juego es una actividad que va más allá de las meras estructuras individuales. El juego entonces viene a ser una práctica social en la medida en que es una actividad que interviene en una posterior organización cultural. A través de éste, el niño establece relaciones de cooperación que le posibilitan la adquisición de roles dentro de un grupo.

En cuanto al juego en sí, como praxis, es relacionado por el autor con lo que en Piaget se denomina juego simbólico. Para Vygotsky, la operación del juego permite a los niños establecer escenarios que, si bien son ficticios, les permiten otorgar de sentidos a las cosas y a partir de allí, determinar conductas, relacionando la realidad con sus propias emociones.

También resulta de radical importancia de acuerdo a este paradigma, la figura del adulto guía. Puesto que es a través del juego que los niños adquieren la motivación para su desarrollo cognitivo. Sin embargo, esto no es posible sin el acompañamiento: el juego permite desarrollar lo que el autor denominó como zona de desarrollo próximo, que es el espacio en donde se tienden puentes entre las habilidades que el niño ya tiene y el nivel superior que puede alcanzar a través del apoyo y la interacción con los otros.

Por tanto, el valor de este planteamiento para el presente constructo radica en que presenta al juego como actividad impulsora no solamente de la construcción de aprendizaje del niño, sino de su propia realidad socio-cultural en la permanente interacción con los otros.

De acuerdo con Morín (2003) si bien esta realidad socio-cultural es externa al individuo, resulta fundamental para su formación como ser humano. La cultura se

conforma como un acumulado de conocimientos y experiencias que las personas procesan, aprenden y transmiten.

En síntesis, se erige como fundamento central de la teorización que propone esta tesis doctoral, que el juego no es solamente un medio para el desarrollo del intelecto, sino que se perfila como razón de ser del desarrollo mismo.

Esto es así porque el juego no solamente permite entender el sentido de las cosas, sino que también supone un punto de partida para otros nuevos sentidos asociados con el mundo y para nuevas creaciones simbólicas que se suman al acervo cultural ya existente. Hay que recordar que lo que el individuo procesa y aprende sobre su contexto, fue alguna vez producto de una dinámica de mediación entre individuos y entorno, y que esta interacción nunca termina.

Igualmente, los planteamientos mencionados con anterioridad en torno a los tipos de juego en Piaget y Vygotsky, permiten establecer como fundamento teórico esencial de este corpus la siguiente idea: el juego no se constituye sólo como herramienta para el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino que es parte indisoluble y natural del mismo, particularmente en los primeros años escolares, que son precisamente el interés de la presente investigación.

Esto es así porque el juego es la actividad por excelencia del niño. Es todo lo que éste puede hacer mientras su madurez física y mental es alcanzada. Esto hace que se configure como una actividad siempre con fines en sí mismos, aunque no sean conscientes: contribuir con el progreso del niño, la evolución de sus habilidades con miras hacia la adultez, y a la vez, como una actividad sin fin en la que el niño se introduce sin temor a los resultados, simplemente porque es de la única práctica de la que dispone mientras va adquiriendo habilidades más complejas.

Básicamente, los niños por su propia cuenta hacen una transición partiendo del juego libre (Huizinga, 2007; Whitebread et al., 2012) hacia juegos simbólicos y de ahí hacia juegos estructurados a medida que crecen, puesto que es la naturaleza misma del proceso de evolución cognitivo. Y en el aula, el docente funge como parte y guía de los mismos, y en muchas ocasiones sin darse cuenta.

Esta mirada teórica supone una idea distinta a los lugares comunes sobre el juego que se pueden analizar al echar un vistazo a los datos obtenidos a través del

acercamiento con los docentes entrevistados, quienes parecen ver en el juego una acción que se puede sustraer o separar completamente del proceso de aprendizaje del niño, puesto que se percibe como una acción que se ejerce a través de una serie de pasos o actividades específicas, inclusive como una actividad placentera en donde no se utiliza el raciocinio en lo absoluto al perseguir el objetivo de ocio o descanso y, a la vez, como una que produce excitación de la energía.

En contraposición, se defiende la idea de juego como una práctica de múltiples matices: puede suponer algo espontáneo, no planeado. En donde lo que lo constituye es la necesidad de ir hacia la ficción, poniendo el foco no en la actividad misma del juego, sino en la actitud del niño que juega. O a la vez puede entenderse como una actividad seria y programada mediante la cual el niño autoafirma su carácter mientras interactúa con algo, otros, un espacio y unas reglas (Ríos, 2013).

El conocimiento por parte de los docentes de esta pluralidad de teorías puede permitir abordarlo fácticamente desde múltiples frentes, utilizando su complejidad y diversas aristas de acuerdo a las necesidades del contexto particular de las aulas y los estudiantes.

### ***El juego como factor determinante para la formación socioemocional***

Hasta ahora, se han dado suficientes elementos de valor para resaltar al juego como un recurso formativo, capaz de fomentar el desarrollo cognitivo del individuo y, en particular, del estudiante inmerso en el aula. Sin embargo, en la teorización que conforma este corpus, se busca resaltar también el papel del juego como dispositivo social.

Siguiendo a Abrantes et al. (2002), la actividad creativa dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje permite, a diferencia de la memorización, darle la oportunidad al niño de intentar encontrar soluciones por sí mismo frente a una situación retadora, lo que abrirá su mente a nuevos conceptos y relaciones entre los mismos, garantizando nuevo conocimiento.

Ahora bien, estas situaciones retadoras no solamente hacen referencia a tareas escolares, o a problemas matemáticos, sino que también pueden darse en su cotidianidad en el marco de sus relaciones interpersonales, dado que a medida que el niño va creciendo también se irá desarrollando su personalidad y sociabilización, por lo

que inevitablemente tendrá que enfrentarse a escenarios de conflicto y de desacuerdo con los demás.

En ese escenario, la inclusión del juego permiten a los niños: (a) expresar sus emociones y empezar a aprender a gestionarlas, puesto que el juego, al implicar para el niño un escenario de mayor libertad y confianza, le permite experimentar de forma más abierta sus sentimientos: alegría, entusiasmo o incluso frustración y tristeza. (b) Ser empáticos, dado que a partir del reconocimiento y entendimiento de sus propias emociones, pueden reconocer y entender las de los demás. (c) Aprender a colaborar con los demás en busca de una meta o beneficio común y finalmente (d) formar y fortalecer su confianza, al aprender a superar retos y lograr objetos.

La inclusión del juego como factor determinante para la formación socioemocional funge como elemento epistémico a destacar en el marco de la teorización que conforma el corpus que se propone presentar esta tesis doctoral. La fundamentación de esta idea radica en que en el proceso formativo a través del cual se desarrollan las habilidades cognoscitivas, inevitablemente influye el contexto y sus fenómenos. Por ende, también influyen en él las personas que rodean al niño y con las cuales debe relacionarse. De este modo, la educación va a influir de alguna u otra forma en las actitudes del individuo mediando ineludiblemente su comportamiento. En ese sentido, el proceso formativo debe de estructurarse de tal manera que tenga en cuenta métodos para garantizar una formación socioemocional positiva.

Siguiendo a Sarmiento et al. (2009), la aplicación metodológica del juego con miras al desarrollo socioemocional resulta valiosa porque es motivante y permite al niño formas distintas de ser autónomamente asertivo con el acompañamiento de un docente mediador que planifique y facilite experiencias de juego significativas. En ese sentido, se establece también una relación entre la educación socioemocional, el juego y una perspectiva constructivista, puesto que se busca que el niño participe activamente, llegando a comprender por sí mismo, formas sanas de relacionarse consigo mismo y con los demás.

### ***La noción de juego asociada a la noción de creatividad.***

La información presentada con anterioridad enfatiza en que el juego es una actividad básicamente imprescindible, la cual parece ser ejercida por todos los individuos

y a lo largo de las etapas de su vida de forma consciente e inconsciente. Esto apunta al establecimiento de una relación entre juego y naturaleza humana. Y a su vez, a la afirmación de que el mismo permite la construcción de nuevas formas de ver el mundo y abstraerlo. Así, éstas establecen una relación entre el juego, el desarrollo y el aprendizaje.

Ahora bien, en este corpus teórico, el cual surge y funge como propuesta de la presente investigación, se establece una relación muy estrecha entre la concepción de juego y el concepto de creatividad.

Esto como parte del proceso de indagación en torno a nuevas prácticas que contribuyan al mejoramiento de los procesos pedagógicos, es decir, todos aquellos que se dan en el espacio de la escuela. Con la intención de contribuir con nuevos métodos a enfrentar los tiempos difíciles que atraviesa la educación en la postpandemia, caracterizados por la falta de motivación y el incremento de problemas en el ámbito escolar, por ejemplo: la falta de regulación del aprendizaje en los niños, evidenciado en problemas para asimilar los conocimientos; y las falencias en el desarrollo de habilidades socioemocionales, lo que se traduce en inconvenientes de convivencia que torpedean el curso pedagógico.

Debemos destacar asimismo la creatividad como un aspecto relevante en relación con el juego, para ello podemos remitirnos a las diferentes teorías que sobre la creatividad se han esgrimido, que son relativamente recientes. La inclusión misma del significado de la palabra en los diccionarios no se dio sino hasta hace muy pocas décadas: en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua se incluyó hasta 1992 como “la capacidad de crear, la capacidad de creación”.

Siguiendo a Sternberg (1997), la noción de creatividad hace referencia al proceso mental mediante el cual es posible la creación, una acción que no solamente remite a productos u objetos, sino al encuentro de salidas o soluciones innovadoras frente a una situación problema. Por su parte, Csikszentmihalyi (1998), uno de los referentes más importantes en cuanto al estudio de la creatividad, plantea que ésta se materializa a través de cualquier idea o producto tangible que posea la capacidad de cambiar y/o transformar lo existente. Es decir, define a la creatividad sobre la base del producto y no del proceso como sí lo hace Sternberg.

Es posible ver sin embargo cómo en ambas posturas la creatividad es un concepto que se ha construido sobre la base de otro: la imaginación. Sin embargo, de acuerdo con García-Pérez Omaña (2015) esto no siempre fue así, puesto que, en siglos pasados, la creatividad era vista como un don divino y no como una capacidad humana relacionada con su racionalidad.

De acuerdo con Becker (2008) la delimitación de un constructo sobre la creatividad, es muy compleja dada la pluralidad de perspectivas. Así, como vimos anteriormente, en algunas posturas teóricas prevalece el proceso, que se relaciona a su vez con ciertas condiciones predispuestas: contexto, habilidades, entre otras. Y en otras, al producto de dicha creatividad.

Particularmente, en la construcción del corpus teórico se defiende una visión holística, donde la creatividad se deduce tanto del proceso como de su producto, puesto que ambas etapas dependen de ella. Y, sobre todo, el interés para la conformación del presente constructo apunta a la pregunta en torno a cuáles son los aspectos asociados a la creatividad que deben ser abordados desde y para el proceso educativo.

Autores como Felton (2007) relacionan la creatividad con aspectos necesarios como el pensamiento crítico y la fluidez mental. Inclusive, autores clásicos como Piaget (2007) plantearon hace mucho tiempo una relación de ésta con el juego. Para él la creatividad se configura como la etapa más desarrollada del juego simbólico en los niños, que se da cuando ésta es asimilada cerebralmente. El juego simbólico piagetiano hace referencia a la recreación que los niños hacen de la realidad a través de la imaginación, utilizando objetos para representarlas.

De este modo, se puede afirmar de acuerdo con estas posturas que cuando un individuo es creativo, es capaz de encontrar y generar alternativas a partir de lo que le circunda, lo cual es posible a partir del proceso de imaginar posibilidades. En ese sentido, para Pérez (2009), la creatividad es una cualidad humana, esto quiere decir que todos los individuos la poseen en algún grado, puesto que el razonamiento humano se fundamenta básicamente en la resolución de problemas y la búsqueda de respuestas en el infinito proceso de adaptarse al medio y comprenderlo. En ese sentido, la creatividad no solamente es una habilidad, sino que puede ser entendida como una necesidad

humana indispensable para la sobrevivencia misma y para la creación de representaciones del mundo.

El ser humano necesita innovar, ser creativo para poder vivir y progresar, el primer reto de su capacidad de innovación reside en su posibilidad de transformar en calidad de vida el conjunto de aptitudes, acciones y estrategias disponibles contando con el entorno". (2009, p. 181)

En ese sentido, la creatividad ha de constituirse como un elemento de vital importancia dentro del proceso educativo, máxime si se tiene en cuenta que uno de los fundamentos de la educación misma consiste en la formación integral de los estudiantes, con el fin de que sean autónomos y capaces de vivir en sociedad y aportar positivamente a ella.

Si la escuela tiene la tarea de desarrollar las potencialidades del individuo con el fin de que este encuentre sus mejores posibilidades, el fomento de la creatividad es irrenunciable. Puesto que, de acuerdo con el concepto presentado, la creatividad tiene un enorme valor social, pues es el punto de partida a posibles soluciones en cualquier campo de la vida diaria.

La conceptualización realizada nos lleva entonces a concluir que: si la creatividad es la capacidad humana, en tanto racional, que permite habitar el mundo, otorgando herramientas innovadoras para solucionar los problemas que éste le presenta, es posible hacer una caracterización de la misma no solamente como un fin del proceso educativo, sino como un medio: si los docentes en el contexto de postpandemia presentan problemas en su práctica pedagógica, es necesario volcarnos hacia la creatividad con el fin de solucionarlos.

Si la creatividad supone la proposición y puesta en marcha de elementos alternativos, trasladar este razonamiento al aula significa la adopción de métodos innovadores para llevar a cabo los procesos pedagógicos. Esto es, el establecimiento de una enseñanza también creativa.

Esto supone establecer estrategias dinámicas y no estáticas en el aula lo cual, de acuerdo con Moyles (2022), sólo resulta posible en ambientes de aprendizaje donde el juego sea principio rector, puesto que éste contribuye a la proporción de diversión y placer, generando condiciones de motivación en los niños que propician la competencia intelectual.

Se pudo denotar en el análisis de datos realizado en el capítulo anterior cómo los docentes entrevistados afirmaban que el juego ya hacía parte de sus estrategias cotidianas de ejercicio pedagógico, lo que lleva a la pregunta obligada: ¿para qué ha de ser necesario este constructo entonces?

El planteamiento que se defiende frente a esto es que, el juego en sí mismo no supone, ni un ejercicio de educación creativa, ni tampoco el alcance del objetivo de fomentar la creatividad en los niños. De este modo, lo que el presente corpus teórico plantea como elemento distintivo tiene que ver con la relación entre el juego y la creatividad en el marco del proceso enseñanza y aprendizaje, pero teniendo como punto de partida la implementación del primero bajo la forma de estrategia creativa.

### ***Eje 2: Aspectos esenciales de la estrategia creativa***

La estrategia creativa es, de acuerdo con De la Torre (2006) aquella implementación de toda práctica en el marco del proceso de enseñanza y aprendizaje cuyo objetivo es la búsqueda de un clima distinto al convencional en el aula, en el cual se viva un proceso de horizontalidad a través de la priorización de las necesidades de los sujetos que participan de este espacio. La perspectiva tradicional de la educación apunta a un proceso de transmisión de conocimiento, en el que muchas veces prima la memoria, coartando las potencialidades y talentos expresivos de los estudiantes (Marina, 2012).

Esto supone que el docente, a través de este tipo de estrategia, tendrá la posibilidad de aprender a ser creativo, propiciando ambientes de aprendizaje también creativos. Puesto que será muy difícil que docentes con poca o nula creatividad, fomenten esta capacidad en sus estudiantes.

El corpus teórico que se presenta plantea que el juego como estrategia creativa consta de unos aspectos esenciales: unos supuestos epistémicos referenciales, los cuales fueron presentados en el eje 1; una finalidad, y unos criterios de funcionalidad y eficacia (Velásquez, 2022).

Por otra parte, en cuanto a la finalidad como aspecto, el presente corpus teórico plantea que la estrategia creativa debe apuntar hacia la idea de motivación. De acuerdo con Manzano (2009), la motivación comprende todas aquellas actitudes que dirigen el comportamiento impulsándolo hacia una meta en específico. En ese sentido, la

motivación se relaciona con alguna necesidad a ser resuelta. Así, se convierte en ese puente que une al deseo con la acción que lleva al fin en específico.

Al aplicar este concepto al ámbito educativo, se tiene que la motivación es el impulso que mueve tanto a docentes como a estudiantes a participar del proceso enseñanza y aprendizaje, en la medida en que los objetivos de este proceso le importen, llamen la atención y/o le parezcan relevantes a sus propios intereses.

En ese sentido, el presente corpus teórico prioriza la motivación intrínseca sobre la extrínseca. De acuerdo con Amabile (2001), la motivación intrínseca es aquella que se relaciona con la actividad misma y no con los resultados o la recompensa. De ese modo, se propone privilegiar las prácticas que favorezcan en los niños y niñas una perspectiva energética en cuanto a la actividad, por lo que deben parecerles agradables, desafiantes, interesantes y/o satisfactorias impulsando la utilización de recursos mentales y físicas para su resolución.

A su vez, el corpus propone la caracterización del juego en tanto método. De acuerdo con los datos emitidos por los actores sociales, el juego es, en efecto, aplicado como una estrategia en las aulas. Sin embargo, es posible afirmar que se está perfilando por los docentes como una secuencia o actividad dentro de los procesos regulares del aula, es decir, como una parte y no como un todo, a modo de una acción complementaria, y además, de manera no estructurada.

De ese modo, siguiendo el planteamiento de Piqueras (1996) el juego en la educación ha de constituirse como conjunto de actividades estructuradas. El juego educativo debe constar igualmente de un procedimiento o conjunto de pasos, que son los que caracterizan las interacciones que se dan o deben darse con miras hacia un objetivo. Requiere de actitudes y aptitudes por parte del docente, de ese modo, hace parte de sus habilidades profesionales. Deben relacionarse a él, una serie de objetivos o metas. Debe darse en un espacio y tiempo específico y con unos recursos que guarden relación con los procedimientos. Además, no se debe ordenar que, como en todo método de enseñanza y aprendizaje, el docente debe ponderar tras su aplicación, y a partir de criterios evaluativos, el grado de efectividad de los mismos.

En consonancia, el presente corpus teórico plantea los siguientes criterios de funcionalidad y eficiencia del juego como estrategia creativa. Tales criterios sirven

además como guía al docente para autoevaluarse o, como modelo de indicadores para evaluar a sus pares, con el objetivo de identificar si efectivamente se está fomentando un ambiente de aprendizaje creativo, al detectar si tales aspectos son o no tenidos en cuenta desde la práctica pedagógica. Para la creación de estos criterios, presentados a continuación, se ha tomado en cuenta como parte fundamental del corpus teórico, la reflexión pedagógica en torno a los tipos de juego, y a su vez, los ítems se han relacionado con una serie de métodos específicos que fungen como estrategia creativa con el fin de que se fomente, al mismo tiempo, la creatividad en los niños:

a. Trabajar la **experimentación**: la experimentación supone el impulso por relacionarse con la realidad y sus retos desde perspectivas innovadoras. Ésta permite a los niños y a las niñas entrenar la observación y la reflexión. *Metodologías relacionadas propuestas*: los docentes pueden proponer actividades donde los niños puedan plantear hipótesis y posteriormente probarlas o actividades donde tengan acercamientos con el ambiente y lo analicen. Por ejemplo, proyectos de investigación en donde los docentes pueden guiar a los niños para que ellos mismos planteen preguntas de investigación, formulen hipótesis y realicen experimentos sencillos para comprobarlas. Igualmente, exploraciones al aire libre: caminatas en la naturaleza, recolección de muestras de plantas o insectos, y observación del entorno natural ayudan a los niños a conectar con el mundo que los rodea. Y finalmente laboratorios interactivos donde los niños puedan realizar experimentos científicos básicos, manipular materiales y observar los resultados de sus acciones en tiempo real.

La experimentación está asociada a la concepción de Bruner (2004) sobre el Juego de Exploración, que permite al niño interactuar con el entorno y descubrir conceptos.

b. Fomento de la **originalidad**: se refiere a la cualidad que hace única a una cosa en relación con otra y el docente puede impulsarla en los niños al tratar los productos que presentan en la clase desde su propio valor, y no desde la comparación con sus pares.

*Metodologías relacionadas propuestas*: los docentes pueden proponer actividades en donde los niños tengan la oportunidad de exponer diferentes

alternativas frente a un mismo problema. Por ejemplo, un cuento inacabado, donde se plantean historias sin final y se pide a los niños que inventen su propio desenlace. Esto estimula la creatividad y permite a los niños explorar diferentes posibilidades. También se propone la elaboración de proyectos de arte con el fin de incentivar la creación de obras de arte únicas, como pinturas, esculturas o manualidades, para seguidamente organizar exposiciones donde los niños presenten y expliquen sus creaciones.

Otra metodología propuesta es el juego de rol donde los niños asuman diferentes personajes y situaciones, permitiéndoles explorar diversas perspectivas y soluciones creativas.

El fomento de la originalidad es posible a través de dinámicas de Juego Libre, descrito por Huizinga (2007) y Whitebread et al. (2012) que permite al niño ser creativo y tomar decisiones de forma autónoma. Este tipo de juego no solo desarrolla la creatividad, sino que también fortalece la autoconfianza y la individualidad. La capacidad de generar ideas originales es fundamental en la vida adulta y profesional, y su desarrollo temprano facilita la innovación y la resolución creativa de problemas.

De igual manera, también puede relacionarse con el Juego Simbólico planteado por Vygotsky (2016) que explora diferentes identidades, contribuyendo a la empatía y a la asertividad.

c. Desarrollo de la **flexibilidad** cognitiva: De acuerdo con Velásquez (2022) la flexibilidad se refiere a la adopción de alternativas diferentes, a un cambio en la propia cotidianidad del individuo, a través de la cual se desenvuelve en el día a día. Potenciar la flexibilidad en el pensamiento de los niños además puede contribuir a su confianza, puesto que ésta se refiere, a la capacidad de dar respuestas variadas en diversos contextos.

*Metodología relacionada propuesta:* La flexibilidad puede ser abordada por los docentes desde el punto de vista del juego a través de, por ejemplo, juegos de adivinanzas, con múltiples opciones que requieren que los niños consideren diferentes posibilidades antes de tomar una decisión. Por otro lado, a través de juegos de construcción de palabras en el que se disponga un conjunto limitado de

letras para formar la mayor cantidad de palabras posibles, estimulando la creatividad y la flexibilidad mental. Y finalmente, actividades de improvisación donde los niños deben encontrar sobre la marcha respuestas o soluciones en situaciones inesperadas, fomentando la adaptabilidad y el pensamiento rápido.

La flexibilidad cognitiva es crucial para el pensamiento crítico y la adaptación al medio. Este tipo de habilidades permiten a los niños enfrentar situaciones imprevistas de manera creativa y eficaz, promoviendo una mentalidad abierta e innovadora. En el contexto actual, donde el cambio es constante, la capacidad de adaptarse y encontrar múltiples soluciones a un problema es invaluable.

De este modo, los tres aspectos mencionados con anterioridad se configuran como ítems o indicadores para determinar si se están llevando a cabo estrategias de educación y aprendizaje creativo. Indispensable para fomentar a su vez la creatividad de los niños en su proceso de aprendizaje. Hacerlo es vital para que éstos desarrollen la habilidad de encontrar por sí mismos nuevas soluciones y caminos frente a las situaciones problema no sólo de la cotidianidad, sino de los escenarios complejos que supone la vida en sociedad.

A continuación, se presenta la Figura 8 que da cuenta de los Criterios de funcionalidad y eficiencia del juego como estrategia creativa de acuerdo con la propuesta de corpus teórico.

**Figura 8.**

*Criterios de funcionalidad y eficiencia del juego como estrategia creativa de acuerdo con la propuesta de corpus teórico.*



*Nota: elaboración propia.*

Dado lo anteriormente expuesto, es necesario hacer énfasis en algunos aspectos fundamentales. En primer lugar, se tiene que la motivación es un concepto que no puede obviarse en un corpus teórico sobre la implementación del juego. Dado que es precisamente la motivación la que va a permitir, en principio, la posibilidad de apertura del umbral de aprendizaje. La motivación es el motor que impulsa a los estudiantes a participar activamente en las actividades propuestas y a comprometerse con su propio proceso de aprendizaje.

Trabajar la motivación exige al docente conocer a sus estudiantes y sus particularidades, puesto que, dadas sus condiciones subjetivas, sus motivaciones serán distintas. Cada estudiante tiene intereses, necesidades y contextos diferentes que influyen en su disposición para aprender. Por lo tanto, el docente debe ser capaz de identificar estas diferencias y adaptar sus estrategias pedagógicas para responder a ellas de manera efectiva. Esto implica un proceso de observación y análisis constante, así como la capacidad de crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y flexible que permita a cada estudiante sentirse valorado y motivado para aprender.

En este sentido, el acompañamiento del docente es crucial. No se trata solo de impartir conocimientos, sino de guiar a los estudiantes en su camino hacia el aprendizaje. El docente debe estar atento a las señales de desmotivación y ser capaz de intervenir de manera oportuna para reorientar el interés del estudiante. Esto puede lograrse mediante la creación de actividades que sean desafiantes pero alcanzables, que conecten con los intereses de los estudiantes y que les permitan ver el valor y la aplicación práctica de lo que están aprendiendo.

Asimismo, la planificación de actividades de acuerdo con las necesidades de cada estudiante es esencial. Esto implica diseñar actividades que no solo transmitan conocimientos, sino que también desarrollen habilidades y competencias clave. Por ejemplo, el uso del juego como estrategia pedagógica puede ser particularmente efectivo en este sentido, al permitir a los estudiantes aprender de manera lúdica y activa, al mismo tiempo que desarrollan habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

En suma, el corpus teórico propuesto se ve fundamentado en la idea que afirma que la implementación del juego como estrategia creativa para la mejora de los procesos pedagógicos permite al niño, en tanto individuo, la creación de escenarios imaginativos. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de explorar diferentes roles, resolver situaciones problemáticas y manifestar sus deseos y emociones. Esto no solo les ayuda a desarrollar su creatividad, sino que también les permite exteriorizar sus formas de ver el mundo, lo que es fundamental para su desarrollo emocional y social.

El juego otorga herramientas que favorecen el proceso creador, ya que permite a los niños experimentar con diferentes ideas y conceptos en un entorno seguro y controlado. A través del juego, los niños pueden dotar de representación a las cosas que los rodean, encontrándoles sentido y relacionándolas con sus propias experiencias. Esto es fundamental para el desarrollo del pensamiento abstracto y la capacidad de resolución de problemas.

Además, el juego también permite a los niños relacionarse con los demás, desarrollando sus competencias interpersonales como el respeto, la empatía y la colaboración. A través del juego, los niños aprenden a trabajar en equipo, a comunicarse de manera efectiva y a resolver conflictos de manera constructiva. Estas habilidades son

esenciales no solo para su vida escolar, sino también para su desarrollo como individuos socialmente competentes y emocionalmente inteligentes.

Ahora bien, resulta de igual manera un buen ejercicio concluir haciendo un llamado a reflexionar frente a lo siguiente. Como se planteó con anterioridad, el juego educativo debe entenderse como un método, lo que implica una serie de aspectos indisolubles. Uno de ellos se relaciona con las actitudes del docente con respecto a las estrategias creativas. Es fundamental que los docentes estén convencidos del valor del juego como herramienta pedagógica y estén dispuestos a integrarlo en su práctica diaria.

Luego, se remarca la importancia del papel de las instituciones encargadas de la educación de los maestros, tanto en niveles de pregrado como postgrado, frente a la concientización de los potenciales maestros sobre la importancia del juego y su uso como estrategia creativa. Esto puede hacerse posible introduciendo estas narrativas en los diversos cursos de formación, y estimulando a su vez el descubrimiento y/o desarrollo de las potencialidades creativas de los mismos maestros, más allá de los aspectos teóricos de la pedagogía. Es crucial que los futuros docentes tengan la oportunidad de experimentar con el juego y de reflexionar sobre su propio proceso creativo, de modo que puedan trasladar estas experiencias a su práctica pedagógica.

Se hace imprescindible que en la formación docente misma se incorpore como objetivo desarrollar el pensamiento creativo. Pues es a partir del mismo que el docente podrá, desde una postura realmente reflexiva, tomar decisiones que encaminen correctamente su actividad pedagógica, o su actuar frente a determinado contexto problemático en el aula. Un docente con pensamiento creativo será capaz de diseñar actividades innovadoras, de adaptar sus estrategias pedagógicas a las necesidades de sus estudiantes y de crear un ambiente de aprendizaje motivador y estimulante.

Además, es importante que los docentes sean capaces de evaluar la efectividad de sus estrategias pedagógicas y de realizar los ajustes necesarios para mejorar continuamente su práctica. Esto implica un proceso de autoevaluación y de reflexión constante, así como la capacidad de recibir y de incorporar retroalimentación de sus estudiantes y de sus pares. Al hacerlo, los docentes podrán asegurarse de que están creando un ambiente de aprendizaje creativo y efectivo, que fomente el desarrollo integral de sus estudiantes.

En conclusión, la implementación del juego como estrategia creativa en la educación no solo es una herramienta poderosa para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, sino que también representa un enfoque pedagógico que requiere un compromiso y una preparación adecuados por parte de los docentes. La motivación, la planificación y la reflexión son elementos clave que deben ser considerados para asegurar que el juego sea utilizado de manera efectiva en el aula. Es responsabilidad de las instituciones educativas y de los propios docentes trabajar juntos para crear un entorno en el que el juego pueda florecer y en el que los estudiantes puedan desarrollar su creatividad, su pensamiento crítico y sus habilidades sociales y emocionales de manera plena y significativa.

### **Socialización de los Hallazgos**

Uno de los aspectos de mayor importancia en el contexto de una investigación se relaciona con su verificación. Por ello, se plantea la necesidad de un proceso a través del cual se develen los hallazgos y las aproximaciones teóricas propuestas por el investigado en conjunto con los sujetos que participaron inicialmente a través de las técnicas de recolección de los datos. De acuerdo con Fine (como se citó en Hernández-Sampieri, et al., 2014) “los investigadores deben ser algo más que ventrílocuos o vehículos para expresar las voces de los participantes” (p.522). Éstos deben fungir entonces como parte activa del proceso, siendo consultados para que validen y/o confirmen lo esgrimido por el investigador. Dicho proceso es denominado socialización. Éste supone, además de la confirmación de lo concluido a través del proceso investigativo y del análisis en torno al cumplimiento de los objetivos, un lugar de discusión en el que se comparte lo aprendido; se plantean recomendaciones que puedan nutrir investigaciones posteriores a partir de nuevos cuestionamientos y perspectivas y en el cual se plantean posibles acciones relacionadas con el tema y contexto investigado. Por otro lado, también se vislumbran sus limitaciones.

En el caso de la presente investigación, el espacio de socialización se llevó a cabo entonces entre la investigadora y los seis sujetos entrevistados, todos adscritos como docentes a la Institución Educativa Docente de Turbaco. Asimismo, el proceso se realizó conforme a las etapas descritas a continuación.

Primera etapa. Convocatoria: A través de esta etapa se procedió a convocar a los sujetos de interés. Para tales efectos se conversó con ellos previamente y de manera informal con el fin de determinar una fecha idónea en la que estuvieran disponibles. Se decidió entonces el día 26 de octubre en el horario de 4:00pm a 5:00 pm. Se diseñó en concordancia una carta de invitación formal que fue remitida a cada uno de ellos.

A su vez, en esta etapa inicial, la investigadora realizó la preparación y diseño de su presentación, que se realizaría bajo la forma de una exposición oral de los aspectos más importantes de la investigación, haciendo énfasis en los hallazgos y la propuesta de constructo, con el apoyo de diapositivas.

Segunda etapa. Organización logística: La logística de la socialización consistió en primer lugar en el aseguramiento de un espacio idóneo para el mismo, el cual fue la Sede mixta de Varones de la Institución Educativa Docente de Turbaco. También se garantizó un videobeam para proyectar la diapositiva. Asimismo, la investigadora ofreció un refrigerio para garantizar la comodidad de los asistentes.

Tercera etapa. Presentación de hallazgos y teoría derivada: La docente investigadora realizó una introducción, agradeciendo debidamente a los asistentes, entre los cuales no solamente se encontraban los originales sujetos de estudio participantes de la técnica de entrevista, sino otros miembros interesados de la comunidad educativa de la institución. A estos se les explicó de antemano la estructura que seguiría su exposición. Seguidamente, se realizó la presentación de las diapositivas formato Power Point siguiendo la regla Kawasaki (1996) de 10-20-30: 10 diapositivas presentadas en 20 minutos y con una letra de 30 puntos, lo que en conjunto garantiza la atención y escucha interesada de los espectadores.

La presentación inició con la indicación del objetivo general y objetivos específicos. Este punto en particular es de gran importancia, puesto que éstos últimos fungieron en el marco de la investigación como unidades de análisis para la búsqueda de categorías. Seguidamente se contextualizó un poco el objeto de estudio y se mencionaron los aspectos metodológicos, teniendo en cuenta que había transcurrido bastante tiempo desde la aplicación de la técnica de recolección de datos.

La intervención se centró principalmente en la descripción de los hallazgos y categorías que emergieron del análisis de los datos que ellos mismos aportaron.

Asimismo, la presentación culminó con la exposición de los aspectos constitutivos del constructo teórico en relación con el juego como estrategia creativa en el fortalecimiento de los procesos pedagógicos, razón de ser del trabajo de investigación.

A continuación, se presentan fotografías que dan cuenta de esta etapa (Figura 10):

**Figura 10**

Fotografías tomadas en la etapa de presentación de hallazgos y teoría derivada



*Nota:* elaboración propia.

Cuarta etapa. Confirmabilidad y verificabilidad: Habiendo concluido la presentación, la docente investigadora instó a los participantes al debate sobre la base de tres aspectos: el primero, en relación con las percepciones en torno al tratamiento de los datos, materializados en los hallazgos y lineamientos propuestos. El segundo, recomendaciones para la mejora de la tesis doctoral y, en tercer lugar, sus fortalezas y/o debilidades. Así, esta etapa consistió en una retroalimentación de dudas y aportes. En particular, los docentes expresaron su interés en el tema al recalcar su importancia para los fines de su propia práctica pedagógica, a la vez que manifestaron la necesidad de seguir indagando.

Con el fin de sistematizar la información aportada en este encuentro, se entregó a los docentes que en un principio participaron a través de la técnica de entrevista un formato con tres preguntas relacionadas con los aspectos anteriormente descritos. A continuación, la Tabla 8 presenta los juicios de valor aportados por los participantes, estos han sido escritos conservando su redacción original. La identidad de los participantes se ha diferenciado a través de los mismos códigos utilizados en el capítulo anterior

**Tabla 8**

*Respuestas emitidas por los sujetos de estudio con referencia a los aspectos tratados en la Socialización de los Hallazgos*

Interrogante	Respuestas de sujetos de estudio
1. ¿Qué impresiones tiene acerca de los hallazgos y propuesta de lineamientos presentados en la relación con investigación?	<p><b>D1:</b> Es una propuesta interesante, el hecho de aprender a través del juego [influye] de manera positiva los procesos de desarrollo de los educandos, los cuales necesitan una motivación para el aprendizaje y qué más emocionante que hacerlo por medio del juego. Sería maravilloso aplicar este proyecto en todos los niveles de educación básica y secundaria teniendo en cuenta el nivel de complejidad.</p> <p><b>D2:</b> Me parece una investigación muy pertinente. Es esencial la reivindicación del juego desde el ambiente pedagógico. Me parece un trabajo importante y bien pensado cuyos resultados mejorarán las propuestas pedagógicas de las instituciones que participen.</p> <p><b>D3:</b> Es una excelente estrategia innovadora para poner en práctica en el aula de clases, porque podría mejorar, integrar o coaccionar los saberes lúdicos, dinámicas prácticas con relación a los conocimientos teóricos, tanto en nuestro quehacer pedagógico como en el proceso enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.</p> <p><b>D4:</b> Mi impresión es que los hallazgos y propuesta de lineamientos reflejan las posturas compartidas en la entrevista: que el juego como estrategia pedagógica fortalece aprendizajes que los niños van construyendo con sus padres, además desarrolla y fortalece lazos de amistad, compañerismo. Cuando el juego es dirigido y se consigue el fin u objetivo, para el niño es significativo y siguen jugando ejercitando sus roles o aprendizaje.</p> <p><b>D5:</b> El proyecto como estrategia pedagógica, sus hallazgos y lineamientos causarían gran impacto al desarrollo tanto físico como intelectual del estudiante.</p> <p><b>D6:</b> Los hallazgos y propuestas de lineamiento me parecen positivos, ya que precisamente indican que generalmente se usa el juego sólo como una forma de pasar el tiempo o de relajamiento, como como una estrategia de aprendizaje. Como estrategia, destaca que el juego es un factor importante en el aprendizaje, ya que se fundamenta en valores, estimula relaciones entre los participantes, la cooperación, aspectos que se pueden tener en cuenta como facilitadores del aprendizaje.</p>
2. ¿Qué recomendaciones tiene para mejorar los planteamientos que conforman la tesis doctoral presentada?	<p><b>D1:</b> Hacer divulgación y socialización a todos los miembros de la comunidad educativa. Y verificación de la aplicación del proyecto desde la planeación.</p> <p><b>D2:</b> Incluir no sólo juegos didácticos, sino también el uso de las Tics. Aunque comprendo que la aplicación del juego como estrategia se abarca, no dejar de lado este aspecto.</p> <p><b>D3:</b> Incluir esta estrategia en el plan de área con la finalidad de ser aplicable en la realización de las actividades académicas.</p> <p><b>D4:</b> Hacer un banco de diferentes juegos, para aplicarlos de acuerdo al eje temático que se esté socializando. Motivar a los docentes para aplicar esta estrategia en todas las áreas y actividades.</p> <p><b>D5:</b> Una recomendación sería que el corpus se construya con la intención de ser implementado desde una edad más temprana. De igual manera, que este proyecto salga de las instituciones y se implemente en otras instituciones que tengan grados más bajos.</p> <p><b>D6:</b> Sensibilizar a los padres y comunidad educativa para evitar actitudes erróneas en relación al juego como estrategia pedagógica.</p>

**Tabla 7 (cont.)**

Interrogante	Respuestas de sujetos de estudio
<p>3. ¿Qué impresiones tiene acerca de los hallazgos y propuesta de lineamientos presentados en la relación con la investigación?</p>	<p><b>D1:</b> Es una propuesta interesante, el hecho de aprender a través del juego [influye] de manera positiva los procesos de desarrollo de los educandos, los cuales necesitan una motivación para el aprendizaje y qué más emocionante que hacerlo por medio del juego. Sería maravilloso aplicar este proyecto en todos los niveles de educación básica y secundaria teniendo en cuenta el nivel de complejidad.</p> <p><b>D2:</b> Me parece una investigación muy pertinente. Es esencial la reivindicación del juego desde el ambiente pedagógico. Me parece un trabajo importante y bien pensado cuyos resultados mejorarán las propuestas pedagógicas de las instituciones que participen.</p> <p><b>D3:</b> Es una excelente estrategia innovadora para poner en práctica en el aula de clases, porque podría mejorar, integrar o coaccionar los saberes lúdicos, dinámicas prácticas con relación a los conocimientos teóricos, tanto en nuestro quehacer pedagógico como en el proceso enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.</p> <p><b>D4:</b> Mi impresión es que los hallazgos y propuesta de lineamientos reflejan las posturas compartidas en la entrevista: que el juego como estrategia pedagógica fortalece aprendizajes que los niños van construyendo con sus padres, además desarrolla y fortalece lazos de amistad, compañerismo. Cuando el juego es dirigido y se consigue el fin u objetivo, para el niño es significativo y siguen jugando ejercitando sus roles o aprendizaje.</p> <p><b>D5:</b> El proyecto como estrategia pedagógica, sus hallazgos y lineamientos causarían gran impacto al desarrollo tanto físico como intelectual del estudiante.</p> <p><b>D6:</b> Los hallazgos y propuestas de lineamiento me parecen positivos, indican precisamente que generalmente se usa el juego sólo como una forma de pasar el tiempo o de relajamiento, como como una estrategia de aprendizaje. Como estrategia, destaca que el juego es un factor importante en el aprendizaje, ya que se fundamenta en valores, estimula relaciones entre los participantes, la cooperación, aspectos que se pueden tener en cuenta como facilitadores del aprendizaje.</p>
<p>4. ¿Qué recomendaciones tiene para mejorar los planteamientos que conforman la tesis doctoral presentada?</p>	<p><b>D1:</b> Hacer divulgación y socialización a todos los miembros de la comunidad educativa. Y verificación de la aplicación del proyecto desde la planeación.</p> <p><b>D2:</b> Incluir no sólo juegos didácticos, sino también el uso de las Tics. Aunque comprendo que la aplicación del juego como estrategia se abarca, no dejar de lado este aspecto.</p> <p><b>D3:</b> Incluir esta estrategia en el plan de área con la finalidad de ser aplicable en la realización de las actividades académicas.</p> <p><b>D4:</b> Hacer un banco de diferentes juegos, para aplicarlos de acuerdo al eje temático que se esté socializando. Motivar a los docentes para aplicar esta estrategia en todas las áreas y actividades.</p> <p><b>D5:</b> Una recomendación sería que el corpus se construya con la intención de ser implementado desde una edad más temprana. De igual manera, que este proyecto salga de las instituciones y se implemente en otras instituciones que tengan grados más bajos.</p> <p><b>D6:</b> Sensibilizar a los padres y comunidad educativa para evitar actitudes erróneas en relación al juego como estrategia pedagógica.</p>

**Tabla 7 (cont.)**

Interrogante	Respuestas de sujetos de estudio
5. ¿Qué impresiones tiene acerca de los hallazgos y propuesta de lineamientos presentados en relación con la investigación?	<p><b>D1:</b> Es una propuesta interesante, el hecho de aprender a través del juego [influye] de manera positiva los procesos de desarrollo de los educandos, los cuales necesitan una motivación para el aprendizaje y qué más emocionante que hacerlo por medio del juego. Sería maravilloso aplicar este proyecto en todos los niveles de educación básica y secundaria teniendo en cuenta el nivel de complejidad.</p> <p><b>D2:</b> Me parece una investigación muy pertinente. Es esencial la reivindicación del juego desde el ambiente pedagógico. Me parece un trabajo importante y bien pensado cuyos resultados mejorarán las propuestas pedagógicas de las instituciones que participen.</p> <p><b>D3:</b> Es una excelente estrategia innovadora para poner en práctica en el aula de clases, porque podría mejorar, integran o coaccionar los saberes lúdicos, dinámicas prácticas con relación a los conocimientos teóricos, tanto en nuestro quehacer pedagógico como en el proceso enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.</p> <p><b>D4:</b> Mi impresión es que los hallazgos y propuesta de lineamientos reflejan las posturas compartidas en la entrevista: que el juego como estrategia pedagógica fortalece aprendizajes que los niños van construyendo con sus padres, además desarrolla y fortalece lazos de amistad, compañerismo. Cuando el juego es dirigido y se consigue el fin u objetivo, para el niño es significativo y siguen jugando ejercitando sus roles o aprendizaje.</p> <p><b>D5:</b> El proyecto como estrategia pedagógica, sus hallazgos y lineamientos causarían gran impacto al desarrollo tanto físico como intelectual del estudiante.</p>
6. ¿Qué recomendaciones tiene para mejorar los planteamientos que conforman la tesis doctoral presentada?	<p><b>D1:</b> Hacer divulgación y socialización a todos los miembros de la comunidad educativa. Y verificación de la aplicación del proyecto desde la planeación.</p> <p><b>D2:</b> Incluir no sólo juegos didácticos, sino también el uso de las Tics. Aunque comprendo que la aplicación del juego como estrategia se abarca, no dejar de lado este aspecto.</p> <p><b>D3:</b> Incluir esta estrategia en el plan de área con la finalidad de ser aplicable en la realización de las actividades académicas.</p> <p><b>D4:</b> Hacer un banco de diferentes juegos, para aplicarlos de acuerdo al eje temático que se esté socializando. Motivar a los docentes para aplicar esta estrategia en todas las áreas y actividades.</p> <p><b>D5:</b> Una recomendación sería que el corpus se construya con la intención de ser implementado desde una edad más temprana. De igual manera, que este proyecto salga de las instituciones y se implemente en otras instituciones que tengan grados más bajos.</p>
7. Indique ¿cuáles serían las	<p><b>D1:</b> Considero, en primer lugar que la tesis doctoral brinda una propuesta que fortalece la formación (...) puesto que el juego contribuye con la memoria y la percepción, además del fortalecimiento positivo de los procesos psicológicos en el niño. Por otra parte, el modelo de evaluación que propone es integral,</p>

**Tabla 7 (cont.)**

Interrogante	Respuestas de sujetos de estudio
fortalezas y debilidades de los planteamientos de la investigación?	<p>siendo así más cualitativo que cuantitativo. Es una propuesta que promueve la sensibilización y la construcción del conocimiento autónomo a través de la experimentación y exploración.</p> <p>En cuanto a las debilidades, considero que el proyecto se queda en una aplicación en los niveles iniciales siendo que puede aplicarse en todos los niveles.</p> <p><b>D2:</b> Fortalezas: Es un trabajo pertinente, creo que será la primera tesis doctoral del tema en nuestro país. Debilidades de la investigación: <b>no indica</b></p> <p><b>D3:</b> Fortalezas: la propuesta supone un espacio para el desarrollo y la estimulación de la creatividad y la imaginación, a su vez aumenta el coeficiente intelectual. Además de la promoción del desarrollo de las relaciones interpersonales las habilidades sociales. Debilidades de la investigación: <b>no indica</b></p> <p><b>D4:</b> Fortalezas: a través de la propuesta del juego como estrategia creativa el niño aprende e interioriza más conceptos a través de los juegos. Aprende a respetar turno, personificar diferentes roles, se le desarrolla la creatividad y la toma de decisiones. Debilidades: <b>no indica</b></p> <p><b>D5:</b> Las fortalezas de la propuesta es que puede contribuir a mejorar el desarrollo motriz de los estudiantes y en general a un mejor desempeño en las áreas. La debilidad por su parte, la encuentro con respecto a la materialización de la propuesta frente al contexto de las instituciones: falta de materiales de apoyo dados por las instituciones ya que en ocasiones se le dificulta proporcionarlas.</p> <p><b>D6:</b> Fortaleza: toda la propuesta de corpus teórico supone una fortaleza que propende por la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje. Debilidades: el tiempo que puede suponer para el proceso de implementación el cambio de ciertos paradigmas pedagógicos relacionados con la metodología.</p>

*Nota: elaboración propia.*

### **Conclusiones del proceso de socialización:**

En relación con la primera pregunta, se pudo evidenciar una leve disparidad entre la pregunta en sí misma y algunas de las respuestas planteadas, dado que algunos de los participantes no aprobaron o desaprobaron los hallazgos y lineamientos; sino que resaltaron la importancia del tema investigado y el producto mostrado. Sin embargo, respuestas como las de los participantes codificados como D4 Y D6, muestran que sí existió una correlación entre los hallazgos y propuestas de lineamientos con las opiniones emitidas en principio por los actores sociales. Esto permite afirmar a grandes rasgos que los aspectos propuestos por la docente investigadora sí guardan relación con las experiencias docentes documentadas a través de la técnica de recolección de datos. Esto indica que el ejercicio de teoría fundamentada y la triangulación fue, en términos generales, satisfactorio y, en consecuencia, verificable y confiable.

En cuanto a la segunda pregunta, las recomendaciones que los sujetos de estudio hacen a la investigación son las siguientes: se hace necesaria una socialización y/o divulgación a gran escala de la propuesta, que implique otros miembros de la comunidad educativa: padres de familia, estudiantes y administrativos docentes, en tanto sujetos inmersos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, en la socialización con éstos tal vez puedan aportar juicios de valor y experiencias que potencien lo propuesto. Por otro lado, implementar la propuesta en niveles superiores al de preescolar y primaria, obviamente, luego de un análisis sesudo de los contextos de aplicación. Y por último, la inclusión del uso de las tecnologías de información y comunicaciones TIC, como herramientas que puede facilitar y enriquecer los procesos didácticos de los estudiantes. Esto permite para darle actualidad a los planteamientos.

Finalmente, en relación con la tercera pregunta relacionada con las fortalezas y debilidades, las respuestas arrojaron más fortalezas que debilidades. Las primeras, encaminadas sobre todo a destacar cómo la propuesta puede mejorar el proceso enseñanza y aprendizaje desde dinámicas innovadoras, además de su pertinencia y novedad. Y las debilidades relacionadas con un posible contexto hostil de aplicación: instituciones incapaces de garantizar herramientas materiales y, por otro lado, una posible dificultad en la superación de paradigmas tradicionales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sobre todo aquellas fundamentadas en la verticalidad en el aula.

En definitiva, se puede afirmar que el ejercicio de socialización de hallazgos y teoría derivada resultó siendo de un gran valor, al suponer un momento de retroalimentación capaz de impulsar aún más la investigación, a la vez que cumple con los propósitos de divulgación de lo investigado con potenciales ejecutores en las aulas.

## CAPÍTULO VI

### Reflexiones y recomendaciones

Habiendo culminado el proceso de presentación de hallazgos, la construcción del corpus teórico que se indicó como objetivo central de la investigación y la socialización de los hallazgos y propuesta a los actores sociales participantes, se hace menester indicar algunas reflexiones finales en relación con el cumplimiento de los objetivos investigativos. Y a su vez, la enunciación de algunas recomendaciones relacionadas con la posible implementación de los lineamientos propuestos por parte de los actores educativos que conozcan y/o interesen por este trabajo.

#### Reflexiones

En primera instancia en cuanto al objetivo número uno: describir las necesidades de formación docente para incluir el juego como estrategia creativa se puede recalcar que, primero, los docentes se encuentran preocupados porque el contexto de post pandemia, ha profundizado los problemas de desmotivación en los estudiantes. Esto incluye los niños de primaria. Tal fenómeno de desmotivación se profundiza en el marco de ambientes donde los docentes establecen relaciones de verticalidad con los estudiantes. En concordancia, los docentes entrevistados afirman que aplican el juego como un dispositivo para mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje. Sin embargo, los datos de las entrevistas no muestran claridad sobre la metodología que éstos utilizan para implementar el juego en su práctica pedagógica.

Frente a ello, se evidenció que las necesidades de formación docente para la implementación del juego como estrategia creativa radican precisamente en el entendimiento de lo que implica el ejercicio de dichas estrategias creativas, cuya aplicación involucra, tanto un análisis exhaustivo del contexto del aula como de las necesidades de los estudiantes para establecer actividades motivadoras.

En segunda instancia, y en relación con objetivo número dos: analizar las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes para la mejora de los procesos pedagógicos a través del juego en los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco, se pudo evidenciar que si bien los docentes afirman de manera categórica que las estrategias pedagógicas que utilizan son de tipo didáctico,

estas no siguen una estructura y/o guía específica, sino que más bien parecen ser casuales, empíricas o desorganizadas. Las metodologías referidas han surgido de un proceso de ensayo y error y no precisamente de unos lineamientos o constructos específicos que den cuenta de sus aspectos teóricos y pedagógicos intrínsecos. De igual manera, resulta común que el grueso de docentes, más aún si su práctica pedagógica se desarrolla con niños de temprana edad, afirmen que usan el juego como dispositivo de aprendizaje. Sin embargo, después de hacer el análisis de los datos obtenidos a través del guion de entrevista, se puede concluir que el juego es utilizado, en gran medida, como un medio para facilitar el aprendizaje de los lineamientos curriculares, lo cual corresponde a una visión muy limitada del mismo, solamente como herramienta facilitadora y no potenciadora de las habilidades de los niños. Frente a ello, se remarca aún más la necesidad de fortalecer las actividades basadas en el juego y en el trabajo cooperativo y colaborativo que ya llevan a cabo desde un punto de vista teórico y procedimental

En tercera instancia, en relación al objetivo número tres, el cual versa sobre interpretar las creencias y valores de los docentes acerca del juego como una estrategia creativa para la mejora de los procesos pedagógicos de los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco se puede decir que es marcada la creencia acerca de una defensa del juego como una de las mejores estrategias a utilizar, más aún si se tiene en cuenta el contexto educativo de los docentes entrevistados, quienes trabajan en los niveles de primaria. De ese modo, los procesos pedagógicos que involucran a estos docentes y sus estudiantes, obligarían a los primeros a establecer prácticas docentes por la vía de la elaboración de una planificación en la que el juego se perfila como una estrategia creativa fundamental para el caso de los docentes entrevistados de las instituciones de Turbaco. En ese sentido, se hace indispensable la existencia de un corpus teórico que sirva de guía.

En cuarta instancia y frente al propósito número cuatro: identificar los elementos constitutivos de un corpus teórico para la mejora de los procesos pedagógicos en los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas de Turbaco, a través del juego como estrategia creativa, es posible indicar que los principales elementos que pueden constituir un corpus teórico que vea en el juego como estrategia creativa la

posibilidad de mejora en los procesos pedagógicos son: el juego caracterizado como instrumento idóneo, por un lado, para el desarrollo de la creatividad y la capacidad de exploración y, por otro, para la adquisición de competencias emocionales y sociales imprescindibles para una socialización positiva.

Y finalmente, pero no menos importante, desde la perspectiva de la docente investigadora, resulta preocupante cómo de acuerdo con los datos obtenidos a través de las entrevistas, pareciera que las instituciones educativas son entornos que garantizan todos los recursos y materiales para el juego. Sin embargo, la realidad de las instituciones educativas en Colombia, particularmente las del sistema público, es otra: carencia de materiales, áreas idóneas, ludotecas, entre otros.

### **Recomendaciones**

El docente siempre ha de estar formándose en nuevas estrategias para que su tarea educativa sea exitosa. En ese sentido, este trabajo no comprende el final de la investigación. Sin embargo, se espera que se convierta en un referente no solamente para las instituciones educativas de Turbaco, sino de otras latitudes. Particularmente para aquellos docentes que necesiten una guía o corpus teórico sobre la implementación del juego como estrategia creativa para mejorar los procesos pedagógicos. Es esencial que los docentes se mantengan en constante actualización, adaptándose a las nuevas metodologías y técnicas que puedan enriquecer su práctica educativa. La formación continua permite a los educadores estar al tanto de los avances en el campo de la pedagogía, y les proporciona herramientas innovadoras para enfrentar los desafíos que surgen en el entorno educativo.

En esa vía, se proponen una serie de recomendaciones que resumen las intenciones de la presente propuesta investigativa:

1. Incorporar el juego como práctica educativa esencial: Se insta a los docentes a que vean en el juego una práctica que, más allá de facilitar la transmisión de conocimiento, sirve para desarrollar en los niños la creatividad y la socialización, lo cual podría contribuir a su transformación en individuos autónomos y capaces de desempeñarse exitosamente en la vida social. El juego no solo debe ser visto como una actividad recreativa, sino como una metodología que promueve el aprendizaje activo, el

pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los docentes deben reconocer el valor del juego para fomentar la empatía, la cooperación y la comunicación efectiva.

2. Adoptar una visión multilateral del juego: Plantearse el juego como una actividad multilateral, es decir, que cumple múltiples funciones: relajación, como un escape al excedente de energía, como manifestación del desarrollo de las estructuras mentales, y como una actividad que permite construir sociedad y cultura. Si el docente adquiere el conocimiento de estas teorías, estará capacitado para valorar el juego en el marco del proceso de enseñanza/aprendizaje y evaluar, de acuerdo con el contexto particular, qué paradigma puede ser más eficiente. El juego puede ser un medio para explorar diversos aspectos del desarrollo humano, desde el cognitivo hasta el emocional, y es fundamental que los docentes comprendan su multifuncionalidad.

3. Planificar teniendo en cuenta las necesidades de los niños: El docente debe establecer una planificación de las actividades lúdicas teniendo en cuenta las necesidades propias de las edades de los niños a los que enseña. Los tipos de juego que los niños puedan comprender estarán en consonancia con estos rangos de edad. Por ejemplo, los niños menores de siete años pueden no disfrutar de juegos con muchas reglas. Por tal motivo, es importante que los docentes se cuestionen repetidamente sobre sus prácticas educativas y se pregunten si los juegos que están utilizando se adaptan realmente a las necesidades y posibilidades de sus estudiantes, valorando sus resultados.

4. Acompañamiento y mediación del docente: Comprender que el juego no solamente consta del niño que juega, sino que este niño necesita del acompañamiento del docente en tanto guía en todo momento. Es el docente quien otorga sentido a la actividad y lo transmite al niño. Por ello, la mediación del docente debe estar en función del momento en que se propone el juego, la secuencia interna de una actividad, el tipo de juego que los niños desarrollan según su etapa y la estructura de la actividad. La presencia activa del docente en el juego permite orientar a los niños, fomentar la reflexión sobre la actividad y asegurar que los objetivos pedagógicos se cumplan.

5. Abogar por recursos adecuados: Frente a la reflexión mencionada en la primera parte del presente capítulo, relacionada con la falta de recursos para la implementación del juego en las aulas, es importante hacer un llamado a las instancias gubernamentales

que rigen el sistema educativo para que inyecten recursos con el fin de garantizar en las aulas los materiales y recursos necesarios para implementar el juego. Los gobiernos y las instituciones educativas deben reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y proveer los recursos adecuados para su implementación efectiva. Esto incluye no solo materiales físicos, sino también formación y apoyo para los docentes en el diseño y ejecución de actividades lúdicas.

6. Creatividad con recursos disponibles: A pesar de la obvia crisis educativa que atraviesan países como Colombia y que es necesario que desde el profesorado se asuma una postura crítica, es muy importante que los docentes trabajen creativamente en el diseño de sus planificaciones de juego a partir de los recursos con los cuales disponen. Esto puede incluir la elaboración de material didáctico manual, el aprovechamiento de los ambientes externos de la institución, el uso de juegos libres y/o estructurados que no requieran materiales físicos, y la implementación de juegos fundamentados en la interacción colectiva entre los niños. Los docentes deben ser creativos y aprovechar al máximo los recursos disponibles, transformando las limitaciones en oportunidades para fomentar la creatividad y el aprendizaje.

7. Fomentar la colaboración y el intercambio de experiencias entre docentes: Los docentes deben trabajar en colaboración con sus colegas, compartiendo experiencias y estrategias exitosas en la implementación del juego en el aula. La creación de redes de apoyo y comunidades de práctica entre docentes puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo profesional continuo. A través de estas redes, los docentes pueden intercambiar ideas, recibir retroalimentación constructiva y encontrar inspiración para nuevas actividades lúdicas y la creación de proyectos interdisciplinarios que integren el juego en diversas áreas del currículo.

8. Evaluar continuamente el impacto del juego en el aprendizaje: Es fundamental que los docentes realicen evaluaciones continuas para medir el impacto del juego en el aprendizaje de los estudiantes. Esto implica no solo observar los resultados académicos, sino también evaluar el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Los docentes deben utilizar una variedad de herramientas de evaluación, incluyendo observaciones, entrevistas, encuestas y análisis de trabajos de los estudiantes, para

obtener una visión completa del impacto del juego. Esta información puede utilizarse para ajustar y mejorar continuamente las estrategias pedagógicas basadas en el juego.

9. Involucrar a las familias: Las familias juegan un papel crucial en el apoyo al aprendizaje de los niños. Es importante que los docentes involucren a las familias informándoles sobre la importancia del juego y proporcionándoles estrategias para fomentar el juego en el hogar. La colaboración entre la escuela y las familias puede fortalecer el impacto del juego en el desarrollo de los niños, creando un entorno de aprendizaje coherente y enriquecedor también en el hogar. Además, éstas pueden aportar valiosas perspectivas y recursos que pueden enriquecer las actividades lúdicas en el aula.

10. Promover una cultura educativa relacionada con el juego: Finalmente, es esencial promover una cultura educativa que valore el juego como una herramienta fundamental para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Esto implica un cambio de paradigma en la percepción del juego dentro del sistema educativo, reconociendo su importancia y potencial. Las instituciones educativas, los docentes, las familias y la comunidad en general deben trabajar juntos para crear un ambiente que celebre y apoye el juego como una metodología pedagógica efectiva. Esto puede lograrse a través de campañas de sensibilización, formación continua y la integración del juego en las políticas y prácticas educativas.

En conclusión, el juego como estrategia creativa para la mejora de los procesos pedagógicos no solo se valora desde la perspectiva de la investigadora como una metodología efectiva, sino también una filosofía educativa que promueve el desarrollo integral de los niños. Las recomendaciones presentadas aquí buscan orientar a los docentes en la implementación del juego en el aula, proporcionando una base teórica y práctica para el diseño de actividades lúdicas que fomenten el aprendizaje y el desarrollo de habilidades clave. Es responsabilidad de todos los actores educativos trabajar juntos para asegurar que el juego sea una parte integral y valorada del proceso educativo.

## Referencias

- Abrantes, P., Barba, C., Batle, I., Bofarull, M., Colomer, T., y Fuertes, M. (2002). *La resolución de problemas en matemáticas*. Editorial Laboratorio Educativo.
- Amabile, T.M., (2001): "The work preference inventory: Assessing intrinsic and extrinsic motivational orientations", *Journal of Personality and Social Psychology*, 6, 950-967.
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Banco Interamericano de Desarrollo. (2012) *¿Cómo reconstruir la educación postpandemia? Soluciones para cumplir la promesa de un mejor futuro para la juventud*. Biblioteca Felipe Herrera del BID. <https://publications.iadb.org/es/como-reconstruir-la-educacion-postpandemia-soluciones-para-cumplir-con-la-promesa-de-un-mejor>
- Barbero, J. (1996). Heredando el futuro. Pensar la comunicación desde la educación, *Revista Nómadas*, 5, 1-14. <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105118998002.pdf>
- Bartis, P. (1985). *Tradición popular e investigación de campo: una introducción sobre las técnicas de la investigación de campo*. Centro Americano de Tradición Popular.
- Becker, H. S. (2008). *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico*. Universidad Nacional de Quilmes.
- Beltrán, L. (1979). Un adiós a Aristóteles: la comunicación "horizontal". *Revista Comunicación y Sociedad*, 6, 71-92. <http://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/viewFile/42/41%201991>

- Bruner, J. (2004). *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Gedisa.
- Buytendijk, F. (1935). *El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Occidente.
- Campos, Y. (2000). *Estrategias didácticas apoyadas en tecnologías*. Dgenamdf.
- Constitución Política de Colombia. [Const.]. Art. 67. 4 de julio de 1991. (República de Colombia).
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Aprender a fluir*. Kairós.
- Culqui, R. (2019). *Programa de estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de 4º grado del nivel primaria, Institución Educativa N° 15509, Talara – Piura, 2017*. [Tesis doctoral Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28848/Culqui\\_GRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28848/Culqui_GRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cuñat, R. (2007). Aplicación de la Teoría Fundamentada (Grounded Theory) al estudio del proceso de creación de empresas. En *Decisiones basadas en el conocimiento y en el papel social de la empresa: XX Congreso Anual de AEDEM*. Asociación Española de Dirección y Economía de la Empresa.
- De la Torre, S. (2006). Estrategias creativas en la enseñanza universitaria. *Revista Digital Universitaria UNAM*, 10(12), 3-17. <https://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art89/art89.pdf>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Paraninfo.
- De Vann, M. (2008). *Etymological Dictionary of Latin and the other Italic Languages*. Leiden.

- Díaz, M. (2019). ¿Qué es eso que se llama pedagogía? *Revista Pedagogía y Saberes*, 50, 11-28.  
<https://www.redalyc.org/journal/6140/614064457002/614064457002.pdf>
- Felton, M. K. (2007). La discusión deliberativa: utilizar el discurso de clase para promover el pensamiento crítico. *Temps d'Educació*, 33, 183-202.
- Forteza, M. (2019). *Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias*. Unitat de Suport Educatiu de la Universitat Jaume I.
- Froebel, F. (2019). *La educación del hombre*. Forgotten Books.
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24(18), 41-51.  
[https://www.researchgate.net/publication/327746069\\_Teorias\\_sobre\\_el\\_juego\\_y\\_su\\_importancia\\_como\\_recurso\\_educativo\\_para\\_el\\_desarrollo\\_integral\\_infantil](https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil)
- García, E. (2017). *Modalidades de aprendizaje con videojuegos, pedagogía lúdica para provocar cambios cognitivos*. [Tesis doctoral, Universidad de Extremadura]. Repositorio Institucional UNEX.  
[https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6094/9/TDUEX\\_2017\\_Garcia\\_Torchia.pdf](https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6094/9/TDUEX_2017_Garcia_Torchia.pdf)
- García, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 9–23. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16175>
- Gee, J. P. (2020). *Lo que los videojuegos tienen que enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización*. Palgrave Macmillan.
- Gervilla, A. (2008). *Familia y educación Familiar*. Narcea.

- Glaser, B. y Strauss, A. (1967). *The discovery of Grounded Theory: strategies for qualitative research*. Aldine.
- González, C. (2018). Pedagogía de la Creatividad en el Escenario Educativo. *Revista RedCa*, 1(2), 39-36. <https://revistaredca.uaemex.mx/article/view/11786>
- González, F. (2005). ¿Qué es un paradigma? análisis teórico, conceptual y psicolingüístico del término. *Investigación y Postgrado*, 20, 13-54. <https://www.redalyc.org/pdf/658/65820102.pdf>
- Guillén, J. (2012). La motivación en el aula. Escuela Con Cerebro. <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2012/05/09/la-motivacion-en-el-aula/>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Jiménez, A. (2017). Martín Restrepo Mejía. Una mirada a sus conceptos de pedagogía, infancia, maestro y escuela. *Revista de Historia Educativa Colombiana*, 19, 245-269. <http://www.scielo.org.co/pdf/rhel/v19n29/0122-7238-rhel-19-29-00245.pdf>
- Jiménez, C. (2019). *La lúdica. Un universo de posibilidades*. Lúdica Colombia. <https://ludicacolombia.com/>
- León, X. y Gálvez, C. (2018). *Juego y aprendizaje en el contexto educativo colombiano*. [Tesis doctoral, Universidad EAFIT]. Repositorio Institucional Universidad EAFIT. [https://repository.eafit.edu.co/%20xmlui/bitstream/handle/10784/9729/LisethXimena\\_Le%F3nBotero\\_2016.%20pdf?sequence=2](https://repository.eafit.edu.co/%20xmlui/bitstream/handle/10784/9729/LisethXimena_Le%F3nBotero_2016.%20pdf?sequence=2)
- Ley 115 de 1994. [Congreso de la República]. *Ley General de Educación*. 8 de febrero de 1994. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Ley 1098 de 2006. [Congreso de la República]. *Código de Infancia y Adolescencia*. 8 de noviembre de 2006.  
[http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_1098\\_2006.html](http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1098_2006.html)

Luengas, D. y Montes, C. (2017). Creatividad, matemáticas y TIC: ¿las TIC nos hacen creativos? En R. A. López (Ed), *Estrategias de enseñanza creativa: investigaciones sobre la creatividad en el aula* (pp. 77-97). CLACSO.

Manzano, J. (2009). La motivación en la Educación Primaria. *Isla de Arrairán: Revista Cultural y Científica*, (33), 291-309.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4370322>

Marina, J. (2012). *El aprendizaje de la Creatividad*. Navarra: Ariel

Martínez, S. (2023). Aproximación teórica sobre la incidencia del juego en el desarrollo de competencias socioemocionales en niños de transición de la Escuela Normal Superior de Málaga. [Trabajo de titulación, Universidad Pedagógica Experimental Libertador]. <https://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/780/698>

Martínez, V. (2013). *Paradigmas de investigación. Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico-crítica*. Universidad de Sonora.

Medina, M., Silva, R., y Blanco, P. (2021). *Así nos ha cambiado un año de pandemia*. Diario El País. <https://elpais.com/sociedad/2021-03-12/asi-nos-ha-cambiado-un-ano-de-pandemia.html>

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2016). *Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026*. Min-Educación.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-392916\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-392916_recurso_1.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2022). *Deserción escolar en Colombia: análisis, determinantes, y políticas de acogida, bienestar y permanencia*. Min-educación.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-363488\\_recurso\\_34.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-363488_recurso_34.pdf)

Ministerios de Educación y Salud y Protección Social (2021). *Circular 026 del 31 de marzo de 2020*. Min-Educación. <https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-printer-404438.html>

Monroy, A., y Sáez (2011). Concepto y tipo de ludotecas. *Educación Física y Deportes*, 161, 1-3. <https://www.efdeportes.com/efd161/concepto-y-tipos-de-ludoteca.htm>

Morín, E. (2003). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa Editorial.

Moyles, J. (2022). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Ediciones Morata

Noguera, C. E., y Marín, D. L. (2019). La pedagogía considerada como campo discursivo. *Pedagogía y Saberes*, 50, 29-49. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0121-24942019000100029&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-24942019000100029&lng=en&tlng=es).

Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos. (1966). *Pacto Internacional de los Derechos Económicos, Sociales y Culturales*. OHCHR. <https://www.ohchr.org/sp/professionalinterest/pages/cescr.aspx>

Organización de las Naciones Unidas. (1959). *Declaración de los Derechos del Niño*. CIDH. <https://www.cidh.oas.org/ninez/pdf%20files/Declaraci%C3%B3n%20de%20los%20Derechos%20del%20Ni%C3%B1o.pdf>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2021). *Reformas de política económica 2021*. OCDE. <https://www.oecd.org/economy/growth/reformas-de-politica-economica-2021-nota-colombia.pdf>

Organización de las Naciones Unidas. (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*. UN. <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (1960). *Convención relativa a la Lucha contra las Discriminaciones en la Esfera de la Enseñanza*. OHCHR. <https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/convention-against-discrimination-education>
- Pellegrini, A. (2009). *El rol del juego en el desarrollo humano*. Universidad de Oxford.
- Pérez, M. (2005). Nuevas tecnologías y educación. *Revista Cuadernos de Psicopedagogía*, 5, 1-3. [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1676-10492005000100007](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-10492005000100007)
- Pérez-Ruíz, A. (2018). Práctica docente y currículo: un análisis con perspectiva constructivista. *Revista Electrónica Educare*, 22(3), 402-416. <https://doi.org/10.15359/ree.22-3.20>
- Pérez Serrano, G. (1994). *Investigación cualitativa: retos e interrogantes*. Muralla.
- Piaget, J., e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Ediciones Morata.
- Piaget, J. (2021). *La representación del mundo en el niño*. Ediciones Morata.
- Piqueras, M. (1996) Juego y Creatividad: Estudio sobre las posibilidades de Fomentar la Creatividad Artística Mediante una Enseñanza Lúdica. [Trabajo de titulación, Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/handle/11441/30098>
- Pino, M. (2021). Resolución de problemas a través del juego desde la visión teórica de la didáctica matemática en la educación básica. [Trabajo de titulación, Universidad Pedagógica Experimental Libertador]. <https://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/309/301>
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Colombia]. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>

- Real Academia Española (s.f). En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 4 de enero de 2024, de <https://dle.rae.es/l%C3%BAdico>
- Reyes, T. (2016). *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria*. [Tesis doctoral, Universidad de Córdoba]. Repositorio Institucional UCO. <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/13789>
- Reyes, F., Vera, L. y Colina, E. (2014). Estrategias creativas para promover el aprendizaje significativo en la práctica docente simulada. *Revista Opción*, 30(75), 55-74. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31035400002.pdf>
- Reyes, D. (2020). *Estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en estudiantes de segundo grado de educación primaria, Trujillo 2019*. [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44412>
- Ricoy, C. (2005). La prensa como recurso educativo. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 10(24), 125-163. <https://www.redalyc.org/pdf/140/14002407.pdf>
- Ricoy, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Educação*, 31(1), 11-22. <https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>
- Ríos, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil*. [Trabajo de titulación, Universidad Internacional de la Rioja]. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1910>
- Sandín, E. y Esteban, M. (2003). *Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones*. McGraw and Hill.
- Sanguino, N. (2022). Constructos teóricos fundamentados en la lúdica para fortalecer el proceso de enseñanza de la educación física en el nivel de básica primaria. [Trabajo De titulación, Universidad Pedagógica Experimental]. <https://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/518/493>

- Sarmiento, J. J., Bernal, H. F., y Quitián Roldán, D. L. (2009). El juego como resistencia: El juego frente al tiempo de la alienación. *Pedagogía y Saberes*, 31, 89-98.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Paidós.
- Sierra Salcedo, R. (2008). La estrategia pedagógica. Sus predictores de adecuación. *Revista Varona*, (45), 16-25. <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360635565004.pdf>
- Sternberg, R. (1997). *Inteligencia exitosa*. Paidós
- Strauss, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia.
- Taylor, S. y Bogdan, R. (1996). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós.
- Tillería, L. E., (2021). Juego de Logos. *Sincronía*, (79), 134-144. <https://doi.org/10.32870/sincronia.axxv.n79.7a21>
- Troncoso, C. Amaya, A. (2016). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Revista de la Facultad de Medicina*, 65(2), 329-332. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/revfacmed/article/view/60235/62861>
- Vásquez, G. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11, 1-15. <https://www.redalyc.org/journal/5216/521662150029/html/>
- Velásquez, J. (2017). Ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad. En R. López Díaz (Ed.), *Estrategias de enseñanza creativa: investigaciones sobre la creatividad en el aula*. (pp. 11-30). CLACSO.

Vygotsky, L. (2016). Play and Its Role in the Mental Development of the Child. *Soviet Psychology*, 5(3), 6-18. <http://dx.doi.org/10.2753/RPO1061-040505036>

Wallas, G. (2014). *The Art of Thought*. Solis Press.

Whitebread, D., Basilio, M., Kovalja, M., & Verma, M. (2012). *The importance of play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations*. The Toy Industries of Europe.

## Anexos

### Anexo A

Guion de entrevista en profundidad

## Guion de entrevista

### GUIÓN DE ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD

República Bolivariana De Venezuela

Universidad Pedagógica Experimental Libertador

Instituto Pedagógico de Caracas

Guion de Entrevista a los Informantes Clave

Código del informante:

Entrevista N°:

Duración Aproximada: 10 minutos

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

1. ¿Cómo define usted los procesos pedagógicos?
2. ¿Cuáles son los elementos que deben ser tomados en consideración para fortalecer los procesos pedagógicos en el desarrollo de las clases?
3. ¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que utilizas para mejorarlos procesos pedagógicos de los estudiantes?
4. ¿Cómo usted define el juego?
5. Para usted, ¿qué tipo de estrategia es el juego?
6. ¿Cuáles son los aportes del juego como estrategia en su práctica pedagógica?
7. ¿De qué manera implementa el juego como estrategia en su práctica docente?
8. ¿Qué elementos considera que deben tenerse en cuenta para construir una teoría que conciba al juego como estrategia creativa para mejorar los procesos pedagógicos de los estudiantes?
9. Si usted tuviera la oportunidad de aconsejar a un profesor primerizo en la implementación del juego como una estrategia creativa en los procesos pedagógicos, ¿qué orientaciones le brindaría?
10. ¿Cuáles beneficios traería, tanto a los docentes como a los estudiantes de educación básica primaria, la incorporación del juego como estrategia creativa para fortalecer los procesos pedagógicos?

Anexo B

Transcripción de las entrevistas

Pregunta 1:

¿Cómo define usted los procesos pedagógicos?

<b>Sujeto</b>	<b>Información</b>	<b>Memos 1</b>
D1	Los procesos pedagógicos son todas aquellas actividades, acciones y estrategias que como docentes preparamos con el objetivo de construir aprendizaje significativo para nuestros estudiantes.	Actividades preparadas por el docente para la construcción del aprendizaje significativo por parte del estudiante.
D2	Pues defino los procesos pedagógicos como las actividades que desarrollo de manera específica para generar aprendizaje significativo en los estudiantes.	Actividades desarrolladas por el docente para la generación de aprendizaje significativo en los estudiantes.
D3	Considero que es el qué hacer del día a día dentro del aula de clase, siguiendo un currículo, un plan de clase y, bueno, teniendo en cuenta todo el contexto de lo que es el estudiantado.	Acciones realizadas por el docente en el aula de clase, basándose en currículo, plan de clase y contexto.
D4	Bueno, eh, los procesos pedagógicos son como actividades que desarrolla el docente de	Actividades sistemáticas desarrolladas por el docente para construir

	<p>manera intencional, pues el objetivo de mediar en el aprendizaje significativo del estudiante. Eh, estas prácticas docentes son como un conjunto de acciones intersubjetivas y saberes que acontecen entre los que participan en el proceso educativo, eh, con la finalidad de construir conocimiento, de clarificar valores, desarrollar competencias para la vida en común. Cabe resaltar que los procesos pedagógicos no son momentos, son procesos permanentes y recurre a ellos en cualquier momento que sea necesario.</p>	<p>aprendizaje significativo con el estudiante.</p>
D5	<p>Lo defino como el espacio de conceptualización, investigación y experimentación didáctica, donde el docente aborda saberes de manera articulada y desde diferentes disciplinas, con el propósito de mediar en el aprendizaje significativo del estudiante.</p>	<p>Espacio de conceptualización y experimentación didáctica, orientada a la mediación en el aprendizaje significativo del estudiante.</p>

D6	Bueno, los procesos pedagógicos son todas las series de actividades que nosotros hacemos dentro de nuestro qué hacer pedagógico y dentro de esas actividades debemos cumplir con unos pasos, como, por ejemplo, lo que es la motivación, la exploración de saberes, el intercambio de saberes, la evaluación. Así se define, entonces, pues que todos los temas, los ejes curriculares deben estar articulados con las estrategias que nos permitan a nosotros alcanzar los aprendizajes en los niños.	Acciones realizadas por el docente en las que se sigue una serie de pasos para construir aprendizaje con los estudiantes.
----	--	---

Pregunta 2:

¿Cuáles son los elementos que deben ser tomados en consideración para fortalecer los procesos pedagógicos en el desarrollo de las clases?

<b>Sujeto</b>	<b>INFORMACIÓN</b>	<b>MEMOS 1</b>
D1	Algunos elementos que debemos tener en cuenta para fortalecer los procesos pedagógicos en el desarrollo	Estrategias implementadas en pro de un buen clima de aula, idónea

	de las clases son las diferentes estrategias implementadas. Un buen clima en el aula, una correcta gestión del tiempo y el uso de estrategias de evaluación formativa en todos los momentos de la clase.	gestión del tiempo y evaluación formativa.
D2	Los elementos que deben ser tomados en consideración para fortalecer los procesos pedagógicos en el desarrollo de la clase son: propiciar un clima cálido, respetuoso, de disfrute de los niños, de generarle con su confianza y seguridad, motivarlos, de planificación contextualizada, de evaluación formativa.	Clima respetuoso, de confianza y motivación, partiendo de procesos de planificación contextualizada y evaluación formativa.
D3	Hay que analizar el contexto, la caracterización de dónde vamos a trabajar, con quién vamos a trabajar, qué es lo que vamos a trabajar, cuál es nuestro enfoque pedagógico para seguir los lineamientos que nos van a llevar o nos van a dar unas directrices a seguir	Conocimiento del contexto educativo y planeación de acuerdo al enfoque pedagógico.

	dentro de todo el proceso pedagógico dentro del aula.	
D4	En cuanto a los elementos que deben ser tomados en consideración para fortalecer los procesos pedagógicos en el desarrollo de las clases, pienso que, las estrategias de enseñanza orientadas por el docente configuran en gran medida el aprendizaje y la relación que establece el estudiante con los contenidos y las temáticas, ya que le permite generar conocimiento a lo largo de su vida. Esto sin dejar de lado el contexto en el que se desarrollan las estrategias, el buen uso del tiempo, el producto de múltiples experiencias que le brinda la escuela a los niños y niñas a través de la interacción con la sociedad, el medio ambiente, siendo la base de la formación integral del ser humano.	Estrategias de enseñanza, contexto, buen uso del tiempo e interacción de la escuela con la sociedad y el medio ambiente.
D5	Dentro de los principales elementos que se deben tener en cuenta para	Estrategias didácticas, lúdicas y motivacionales basadas en las necesidades

	<p>el fortalecimiento de estos procesos pedagógicos en clases, encontramos: las estrategias didácticas que tomen en cuenta las necesidades del estudiante. También podemos colocar aquí las estrategias lúdicas que implican, que impliquen mayor participación del estudiante. En estas se pueden incluir juegos innovadores que presenten los contenidos de forma más divertida para los estudiantes, eh, también, eh, están las estrategias motivacionales y actividades que permitan trabajar con las emociones de los estudiantes y que les sirva tanto para su formación como para mejorar el proceso de aprendizaje. Y, por último, eh, podemos, eh, colocar aquí los recursos tecnológicos, ya que, gracias a estos, eh, los estudiantes van a tener una mayor motivación y podrán llevar a</p>	<p>del estudiante, empleando, de igual manera, recursos tecnológicos.</p>
--	---	---

	la práctica los conocimientos aprendidos en clase.	
D6	<p>Los elementos que debemos tener en cuenta para fortalecer los procesos pedagógicos en las clases, es primero, una planeación de nuestro currículo, nuestro currículo debe estar basado en todas las necesidades que traen los estudiantes de su entorno. A partir de esas necesidades, de, personalmente, eh, voy, eh, escogiendo los temas de mi interés, hago una lista con mis estudiantes y luego confronto estos elementos como son: la preparación de la clase, eh, el espacio donde voy a realizar, eh, el desarrollo de mi clase con mis estudiantes y me llevo muchos elementos, eh, tangibles, es decir, donde los estudiantes sean capaces de explorar, de mirar y le doy la libertad para que ellos a través de unos elementos, eh, por ejemplo, que puedan tocar, que puedan oler, que</p>	<p>Planeación del currículo, necesidades del estudiante y su entorno, como también promoción de la participación del estudiante.</p>

	<p>puedan mirar a través de láminas y a través de estrategias de juego que cada niño y cada niña se exprese libremente. Así le doy cabida mucho a la parte verbal y a la parte de las habilidades comunicativas permitiendo que el estudiante se sienta un poco más libre.</p>	
--	--	--

### Pregunta 3

¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que utilizas para mejorar los procesos pedagógicos de los estudiantes?

<b>Sujeto</b>	<b>INFORMACIÓN</b>	<b>MEMOS 1</b>
D1	<p>Las estrategias pedagógicas que utilizo para mejorar los procesos pedagógicos, eh, son estrategias de evaluación formativa en todo el desarrollo de las clases, para valorar los aprendizajes de nuestros niños. Secuencias didácticas en donde los estudiantes puedan aprender a través del juego.</p>	<p>Estrategias de evaluación formativa, secuencias didácticas basadas en el juego y aprendizaje cooperativo.</p>

	Así como también el trabajo cooperativo y colaborativo.	
D2	Las estrategias pedagógicas que utilizo para mejorar los procesos pedagógicos en los estudiantes son: el aprendizaje a través del juego, el ejercicio de la expresión oral, el trabajo con textos, la observación de objetos del entorno y fenómenos naturales, el trabajo cooperativo y colaborativo, la resolución de problemas, experimentación.	Juego, expresión oral, textos, observación del entorno y fenómenos naturales, trabajo cooperativo y resolución de problemas.
D3	Bueno, en el transcurrir del tiempo uno va aprendiendo muchas metodologías, eh, trabaja uno con la lúdica, con la mecanización, con los juegos de roles dentro del aula, entusiasmar al estudiante con aquellos temas o aquellos ejercicios que les llaman la atención, que son activos, que ejercitan la atención del estudiante y el interés. Me	Lúdica, mecanización, juego de roles y ejercicios que generen interés en el estudiante.

	parece que eso es básico dentro del aula de clase.	
D4	Bueno, una de las tantas estrategias pedagógicas que utilizo para mejorar los procesos pedagógicos en mis estudiantes es el juego, las artes escénicas, la pintura, la lectura, ya que este, este conjunto de cosas transforma las estrategias lúdico-pedagógicas, favorecen el desarrollo integral del niño, entonces, “este son” [sic], estas son como las estrategias que más utilizo para mejorar los procesos pedagógicos de los estudiantes.	Juego, artes escénicas, pintura, lectura y estrategias lúdico-pedagógicas.
D5	Eh, yo dentro de las estrategias docentes que podemos aplicar, eh, uso mucho el juego como medio de aprendizaje ya que esta es una actividad natural, sobre todo en la edad en la que yo me desempeño que es el nivel del grado de preescolar. En este, en este grado el juego es bastante	Juegos innovadores.

	<p>importante y, los niños se motivan mucho cuando se les enseña por medio del juego y aprenden con mucha más facilidad cuando les enseñamos por medio de juegos innovadores diferentes, eh, temas.</p>	
D6	<p>En las estrategias creativas considero que el maestro debe proponer en sus clases, eh, elementos que le permitan al estudiante escoger, sí, y luego junto con lo que la maestra lleva, por ejemplo, toda su planeación, fase uno, que es la fase de exploración de los saberes previos del niño. Que se exprese, que diga que piensa sobre ese tema. Luego, la fase dos, que es el desarrollo de nuestra clase, que es permitir que el estudiante construya su propio conocimiento y luego confrontarlo con los elementos de la clase, como, por ejemplo, todos los saberes que traemos los docentes y eh, la teoría, la</p>	<p>Planeación, construcción participativa del conocimiento con los estudiantes y lúdica.</p>

	<p>teoría en sí de lo que es los aprendizajes. Y luego si se sacaría una conclusión para que luego el estudiante ponga en práctica a través de la lúdica lo que aprendió. Este aprendizaje nunca se va a olvidar, puesto que fue un aprendizaje participativo y en acción.</p>	
--	--	--

Pregunta 4:

¿Cómo define usted el juego?

<b>Sujeto</b>	<b>INFORMACIÓN</b>	<b>MEMOS 1</b>
D1	<p>Para mí el juego representa todas aquellas actividades recreativas, físicas o mentales en donde los niños pueden compartir, negociar, resolver conflictos y forjar vínculos.</p>	<p>Actividades recreativas en las que los niños comparten, resuelven conflictos y fortalecen vínculos.</p>
D2	<p>Yo defino el juego como una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su</p>	<p>Actividad para el aprendizaje de los niños en materia de imaginación, exploración del medio ambiente y expresión de personalidad.</p>

	visión del mundo manifestando su creatividad a través del lenguaje oral y corporal.	
D3	El juego es la mejor herramienta que tenemos los docentes para mantener activos a nuestros chicos, interesados, emocionados y que estén atentos 100 por ciento en cualquier ejercicio pedagógico, porque hay activación de toda la parte del intelecto, la parte física y hay una conjugación que dinamiza mucho el aprendizaje pedagógico en los estudiantes.	Herramienta empleada por los docentes para motivar a los estudiantes en la realización de las actividades pedagógicas.
D4	Bueno, yo defino el juego como una herramienta que posibilita el aprendizaje, de, de los niños, el juego sienta las bases para el desarrollo del conocimiento y competencias sociales y emocionales. A través del juego los niños aprenden a formar vínculos con los demás, a compartir, negociar, resolver conflictos, además de contribuir a su	Herramienta que fomenta el aprendizaje de los niños en cuanto a competencias socioemocionales y capacidad de autoafirmación.

	capacidad de autoafirmación.	
D5	El juego es una actividad generalmente relacionada con niños, que además de usarse como forma de diversión, es una de las mejores formas de aprendizaje.	Actividad empleada por los niños, mediante las cuales se divierten y aprenden.
D6	Bueno, el juego para mí es una de las estrategias más fortalecedoras que debemos tener los, los docentes, porque nos permite que los niños sean ellos mismos. A veces nosotros llevamos muchas cosas planificadas, pero, eh, los niños van proponiendo, van explorando, van, eh, indagando y el juego, eh, nos permite en ese momento de pronto organizar los saberes que iban en una vía, los podemos organizar en otra vía. Entonces el juego, este para mí, fortalece mucho porque ahí vamos nosotros como docentes a mirar, a ver cuáles son los estudiantes también que dominan,	Estrategias empleadas por los docentes para que los niños aprendan, socialicen, expresen su identidad, investiguen y disfruten sus actividades pedagógicas.

	<p>cuáles son los estudiantes que les gusta imponer normas, cuáles son los estudiantes que no participan. Y es una estrategia que, eh, da muchos resultados porque a través de ese juego los niños disfrutan y los niños se expresan ellos mismos y, eh, pues son, en esa parte muy sinceros. Para ellos les permite, ante todo, la investigación, la indagación y hacer de los aprendizajes un disfrute.</p>	
--	---	--

Pregunta 5:

Para usted, ¿qué tipo de estrategia es el juego?

<b>Sujeto</b>	<b>INFORMACIÓN</b>	<b>MEMOS 1</b>
D1	<p>El juego es una estrategia didáctica, que les permite a los niños construir su propio conocimiento mediante la exploración y la experimentación, lo que les permite hacer del aprendizaje algo significativo.</p>	<p>Estrategia didáctica constructora de aprendizaje significativo.</p>

D2	Considero que el juego es una estrategia creativa para fortalecer los procesos pedagógicos.	Estrategia creativa para el fortalecimiento de procesos pedagógicos.
D3	Yo considero que el juego es una de las mejores estrategias porque es lo que más llama la atención a los jóvenes. Es la herramienta número uno que tenemos a nuestro alcance y debemos aprovecharla al máximo porque no hay cosa mejor que aprender jugando. La recreación siempre llama la atención a los niños, entonces ¿qué más rico que poder aprender jugando? Eso es sabido por todos y la pedagogía ha echado mano de eso para poder atraer la atención del estudiante.	Estrategia para despertar el interés del estudiante en aprender.
D4	Bueno, para mí el juego es una estrategia didáctica que permite al estudiante o a los alumnos que puedan construir su propio conocimiento a través de las experiencias, exploración, indagación e investigación, son procesos claves para	Estrategia didáctica para la construcción de aprendizaje significativo.

	lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.	
D5	Esta estrategia didáctica ayuda a que los niños exploren y den sentido al mundo que los rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación.	Estrategia didáctica para el desarrollo de la exploración y la imaginación.
D6	El juego es una estrategia creativa muy importante porque, eh, le va a permitir, vamos ah, a observar que estos estudiantes tienen una individualidad. Cada niño se expresa a su manera, cada niño tiene sus habilidades, tiene sus barreras, sí. En donde van elaborando en unos conceptos del mundo natural y social que los rodea. Y entre ellos, eh, ellos mismos a través de ese juego se expresan y, elaboran ellos mismos sus propias estrategias, dando lugar a que, eh, se dé pues el aprendizaje de doble vía. Y en ese caso se refuercen, ¿verdad?, eh, todas las,	Estrategia creativa para que el niño exprese su personalidad, interactúe con el mundo y refuerce sus aprendizajes.

	<p>todos aquellos aprendizajes y todas aquellas vivencias que ellos, cada uno experimentan en su entorno familiar, social y ambiental.</p>	
--	--	--

Pregunta 6:

¿Cuáles son los aportes del juego como estrategia en su práctica pedagógica?

<b>Sujeto</b>	<b>INFORMACIÓN</b>	<b>MEMOS 1</b>
D1	<p>Los aportes del juego en la práctica pedagógica, están orientadas al desarrollo de la imaginación, la exploración del medio en el que se desarrollan nuestros niños y niñas y a expresar su visión particular del mundo. A todo ello, mediante el uso de la creatividad del lenguaje oral y corporal.</p>	<p>Desarrollo de la imaginación, la exploración y expresión del niño, fomentando su creatividad.</p>
D2	<p>Son muchos, cabe resaltar que el juego nos ayuda a desarrollar habilidades sociales y emocionales en los estudiantes, los ayuda a expresarse y compartir con los demás niños.</p>	<p>Desarrollo de habilidades socioemocionales para la expresión y socialización con otros niños.</p>

D3	<p>Son aportes importantísimos porque eso ha generado atracción, ha generado interés, ha generado un despertar en los niños, en el qué hacer del aprendizaje. Ya no va a ser una clase aburrida, estar sentados ahí cruzados de brazos escuchando nada más, sino que es una parte activa, donde ellos van a ser activos de todo el proceso de la enseñanza y el aprendizaje.</p>	<p>Interés y participación activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>
D4	<p>Bueno, los aportes que ha hecho el juego en mis prácticas pedagógicas es que a través de él puedo observar y construir una visión de los procesos de desarrollo de los niños, ya sea de forma conjunta o de cada una en particular, registrando sus habilidades para el uso del idioma, así como sus capacidades sociales y los recursos afectivos, emocionales que tiene cada uno.</p>	<p>Construcción de una visión sobre el desarrollo de los niños en los ámbitos lingüísticos, sociales y emocionales.</p>

D5	El juego favorece mucho la identidad con la comunidad donde viven los estudiantes, ya que es un medio ideal para la socialización del niño. Porque por medio de este le inculcamos valores y normas propias de su mente.	Identidad con la comunidad, socialización y formación ética.
D6	Lo debemos incluir como una estrategia, eh, al juego metodológico, porque cada niño y hasta los mismos adultos disfrutamos del juego. Cuando nosotros jugamos esos aprendizajes van a quedar en la mente y en el corazón de cada uno de los estudiantes y, eh, ese aprendizaje nunca más se va a olvidar, nunca se va a borrar, sobre todo en los primeros años de vida o de escolaridad, en este caso la educación inicial.	Disfrute en el proceso de construcción de aprendizaje significativo.

Pregunta 7:

¿De qué manera implementa el juego como estrategia en su práctica como docente?

Sujeto	INFORMACIÓN	MEMOS 1
--------	-------------	---------

D1	La manera en cómo implemento el juego en la práctica docente es a través de la inclusión de actividades lúdicas, en las relaciones de clases y secuencias didácticas.	Actividades lúdicas, relaciones de clases y secuencias didácticas.
D2	Yo lo implemento en mis clases ofreciendo actividades lúdicas en las que el niño sienta, se sienta cómodo. Para demostrar lo que sabe y lo que quiere aprender.	Actividades lúdicas.
D3	Lo primero que tengo que tener en cuenta es la temática que voy a desarrollar, cómo está el ambiente, cómo está el ánimo de los estudiantes y voy creando estrategias que me permitan hacer que el estudiante pueda interesarse de manera lúdica dentro del rol que él va a representar o va a realizar en cada acción, en cada juego. Eso lleva a veces tiempo de preparación y a veces es bueno uno tener con antelación preparado una dinámica especial o un	Planeación de clase y selección de juego de acuerdo al contexto específico del aula de clase.

	<p>juego especial, para cada temática. No puede venir uno con cualquier juego e implementarlo, así como “a la loca”. Yo pienso que eso hay que tener en cuenta la temática a desarrollar y, de acuerdo a eso, ingeniar cuál va a ser el juego que sea más propicio, o más oportuno para el momento.</p>	
D4	<p>La forma en como implemento el juego en mi práctica docente es a través de la memorización de canciones, eh, repetición de palabras, adivinanzas. Este tipo de, de, de juegos ayudan a que el niño, eh, mejore la atención, el aprendizaje, explore y pues que su aprendizaje sea realmente significativo.</p>	<p>Memorización de canciones, repetición de palabras y adivinanzas y exploración.</p>
D5	<p>Hay unos pasos fundamentales para implementar el juego en la práctica docente y obtener buenos resultados. Los tres más importantes son: primero, definir un objetivo claro, es decir, establecer</p>	<p>Definición de objetivos del juego como estrategia de aprendizaje, establecimiento de normas y transformación del conocimiento en juegos.</p>

	<p>qué conocimientos queremos que los estudiantes adquieran mediante el juego. Número dos, sería establecer unas normas, un sistema de recompensas, estas reglas sirven para reforzar el objetivo del juego y, la recompensa es parte fundamental del juego para mantenerlos motivados. Y el número tres y más importante, es transformar el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego, es decir, plasmar el proceso de aprendizaje tradicional en una propuesta lúdica y divertida. Se puede comenzar por una opción sencilla como un juego tradicional, eh, conocido como un juego de preguntas en forma de canto, eh, por ejemplo, "El rey pide" y luego se van estableciendo niveles de dificultad de acuerdo al tema.</p>	
D6	El juego es una estrategia que nos permite a	Disfrutar con los estudiantes, fomentar la

	<p>los educadores, primero el disfrute con nuestros estudiantes, personalmente en cada una de mis planeaciones trato de compartir con mis estudiantes un juego pequeño como estrategia, ya que los niños en edad preescolar, en este caso cinco años, son unos niños muy receptivos, muy, eh, investigativos y, eh, los niños por su, eh, por su esencia de ser exploradores, investigativos, eh, les permite a través del juego e implementar normas, socializarse con sus compañeros, y, e integrar pues como objeto de solidaridad a los demás compañeros. Esos compañeros que se sienten de pronto aislados, les permiten en un momento dado integrarse, al igual que construyen normas, aunque el juego no las tenga a veces le doy la libertad para que cada estudiante pues,</p>	<p>investigación y la creación de normas, asimismo, promover la socialización, exploración y juego de roles.</p>
--	---	--

	<p>lleguen a acuerdos y los aprendizajes sean más significativos. Cuando nosotros jugamos con los niños, y queremos de pronto impartir un tema, ya sea una noción, sea un tema de interés de exploración del medio, estos estudiantes van a aprender aún más con la exploración y la investigación y el juego de roles.</p>	
--	---	--

Pregunta 8:

¿Qué elementos considera que deben tenerse en cuenta para construir una teoría que conciba el juego como estrategia creativa para mejorar los procesos pedagógicos de los estudiantes?

<b>Sujeto</b>	<b>INFORMACIÓN</b>	<b>MEMOS 1</b>
D1	<p>Los elementos que considero se deben tener en cuenta para construir una teoría que conciba al juego como estrategia creativa para mejorar los procesos pedagógicos, son las necesidades e intereses de los estudiantes, las necesidades del contexto y el</p>	<p>Necesidades del estudiante y su contexto y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.</p>

	uso de la tecnología de la información y comunicación.	
D2	Los referentes teóricos que considero se deben tener en cuenta para percibir el juego como estrategia creativa para mejorar los procesos pedagógicos son los juegos de roles, según Vygotsky y los juegos que el niño utiliza de su realidad a esquemas que él ya tiene, según Piaget.	Juegos de roles y referentes teóricos como Vygotsky y Piaget.
D3	Yo pienso que hay que tener en cuenta la edad de los niños, el contexto es fundamental, qué tipo de juego vamos a emplear, un juego que sea activo, pero que incite al niño a la colaboración, no a la competencia. Yo pienso que eso es estratégico en este aspecto, donde el niño no se sienta que debe ser el vencedor o el ganador, nunca, sino que se desarrolle en el niño ese espíritu de colaboración, de trabajo colaborativo.	Edad de los niños y contexto. Asimismo, concebir el juego como un medio para fomentar la colaboración y no la competencia.

D4	<p>Bueno, entre los elementos más importantes pienso yo que más importantes que se deben considerar para la construcción de la teoría que concibo como estrategia es la lúdica, porque los niños desde sus primeros años de vida utilizan el juego para divertirse, para buscar afecto, para crear solidaridad y al mismo tiempo jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y además aprenden a vivir. Entonces una de las teorías para mí, sería la lúdica.</p>	<p>La lúdica como teoría principal.</p>
D5	<p>Hay que tener en cuenta varios aspectos sobre el juego motriz en los estudiantes, para empezar, los juegos deben estar adaptados a las características psicoevolutivas de los estudiantes, deben ser placenteros, motivantes y de fácil comprensión para que ellos los ejecuten. Deben fomentar antes que nada la</p>	<p>El juego concebido como un medio para la diversión, el fomento de valores y la cooperación.</p>

	<p>solidaridad y el compañerismo entre los participantes. Recalcarles todo el tiempo a los niños durante la ejecución del juego, que es importante participar, divertirse y aprender más que la excesiva competencia y, al final se debe reflexionar sobre los juegos que se proponen constantemente a los niños. Mirar qué objetivos se quieren alcanzar, qué podemos cambiar para que sea, eh, mejor el juego, eh, qué errores se cometen en el juego para hacerlo más fácil, más complicado, ir colocándoles grados de dificultad de acuerdo al tema. Todos estos cambios se hacen con el fin de lograr el objetivo tener mejores resultados.</p>	
D6	<p>Sobre los elementos que debemos tener en cuenta pues, eh, yo, eh, considero que los niños cada uno tiene su forma de ser, eh, la parte de, eh, preparar</p>	<p>Adecuación de espacios en la institución educativa, inclusión, normas y diversión.</p>

	<p>el espacio de los niños también es muy importante, porque eso depende que nosotros como docentes realicemos el juego de una manera cordial, amable y los niños también puedan en ese espacio pues si es amplio, si es un espacio amplio o es un espacio reducido, porque el docente muchas veces se encuentra esa barrera de espacio físico pueda realizar el, el juego como tal. También, eh, debemos tener en cuenta las barreras de cada niño como lo dije anteriormente, sus dificultades, eh, la parte de la inclusión, pues hay algunos niños que tienen barreras físicas y barreras también psicológicas que no se quieren integrar. Cumplir a cabalidad con las normas del juego que es muy importante porque de eso depende que nosotros como docentes podamos realizar la actividad y, y lograr los aprendizajes. Y lo debemos incluir en nuestra</p>	
--	--	--

	<p>práctica porque no debemos nunca de dejar de ser niños y de saber que cada niño, eh, va desarrollándose a su ritmo y su estilo. Es una herramienta pedagógica importante porque tanto el maestro como el estudiante a través del juego van a tener un goce y un disfrute.</p>	
--	--	--

Pregunta 9:

Si usted tuviera la oportunidad de aconsejar a un profesor primerizo en la implementación del juego como una estrategia creativa en los procesos pedagógicos, ¿qué orientaciones le brindaría?

<b>Sujeto</b>	<b>INFORMACIÓN</b>	<b>MEMOS 1</b>
D1	<p>Yo le aconsejaría a un docente primerizo que se fundamentara en la teoría del juego y los procesos pedagógicos.</p> <p>Posteriormente, lo invitaría a construir estrategias para el uso del mismo para el desarrollo del aprendizaje.</p>	<p>Formación en teoría del juego, procesos pedagógicos y aplicación del juego como estrategia de aprendizaje.</p>
D2	<p>Utilizar el juego en las clases con los siguientes propósitos: primero,</p>	

	<p>aprender es divertido. Segundo, el juego desarrolla la atención y mejora la concentración. Jugando hacemos pausas activas, cambiamos la rutina, nos relajamos y concentramos.</p>	
D3	<p>Lo primero le diría que vamos a dejar de lado la verticalidad dentro del aula de clase y darle la oportunidad a los chicos que se expresen libremente, que la lúdica les permita dar a conocer lo que piensan, lo que sienten, ese entorno en el que están y puedan dar rienda suelta a todo aquello que de pronto a veces los oprime, los cohibe, los destruye interiormente. Los niños traen muchos secretos, muchos problemas de su casa, entonces hay que darles un espacio donde ellos puedan expresar, donde puedan manifestar todo ese sentimiento, todo ese cúmulo de sentimientos que traen dentro y que pueda sentirse a plenitud dentro de</p>	<p>Horizontalidad en el aula de clase, fomento de la expresión de los estudiantes y realización de clases amenas.</p>

	<p>un ambiente que le llama la atención, que le brinda confianza, que le brinda alegría, un espacio donde él puede expresarse, donde puede decir lo que piensa, donde puede expresar lo que siente, lo que lleva dentro, entonces yo pienso que es lo mejor. Y le aconsejaría al profesor que aproveche la alegría y toda esa energía que traen los niños para hacer una clase activa y dinámica.</p>	
D4	<p>Si tuviera la oportunidad de aconsejar a un profesor primerizo en la implementación del juego, lo invitaría a que base sus estrategias pedagógicas en él, ya que la mayoría de los niños son kinestésicos y el juego se vuelve un gran aliado al momento de crear y desarrollar temáticas.</p>	<p>Concepción del juego como fundamento de las estrategias pedagógicas.</p>
D5	<p>Le diría que es importante llevar el juego al aula de clase, ya que el juego creativo fomenta el desarrollo y aprendizaje de</p>	<p>Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.</p>

	<p>los estudiantes, por ello es de suma importancia ponerlo en práctica. Pero eso sí, es importante seleccionar las actividades adecuadas para explotar el potencial de los estudiantes.</p>	
D6	<p>Bueno, primero que todo, tomar todos los ejes temáticos que va a desarrollar, su plan de estudio, para luego entonces buscar primero adecuadamente cuál es el juego que esté relacionado con las habilidades que él va a impartir en cada uno de sus temas o de sus ejes temáticos. De acuerdo a cada, a cada uno de, bueno, cada tema así, investigara verdad, qué juego se podría implementar. También, que sea lo más creativo posible, buscar juegos donde los niños sean ellos, donde de pronto sean los protagonistas del juego, que ellos mismos planifiquen. Uno les lleva la idea y los niños dejarlos que sean</p>	<p>Identificación de la relación entre contenidos temáticos a enseñar y juegos; aplicación del juego como estrategia para promover la socialización y autonomía de los estudiantes.</p>

	<p>ellos, que impartan sus normas, que socialicen entre ellos. También que escojan los juegos, se les pueden llevar una serie de juegos relacionados con las habilidades y las destrezas que vamos a desarrollar en los niños y que cada grado y que, de ahí, pues que cada niño o cada niña escoja cuáles son los juegos que quieren jugar. Ése sería mi consejo, y que en su práctica pedagógica incluya los juegos porque es una forma de des estresar a los niños, una forma que los niños exploren, que los niños organicen y que sean pues mucho más ellos, que participen mucho más, porque se desarrolla mucho la autonomía de los niños.</p>	
--	---	--

Pregunta 10:

¿Cuáles beneficios traería, tanto a los docentes como a los estudiantes de educación básica primaria, la incorporación del juego como estrategia creativa para fortalecer los procesos pedagógicos?

<b>Sujeto</b>	<b>INFORMACIÓN</b>	<b>MEMOS 1</b>
D1	El beneficio que traería a los docentes la incorporación del juego como estrategia creativa, sería la transformación de sus prácticas de aula y, por ende, mejores desempeños en sus estudiantes.	Transformación de prácticas de aula del docente y mejor rendimiento académico del estudiante.
D2	Los beneficios que trae la incorporación del juego como estrategia para fortalecer los procesos pedagógicos, el juego permite tener a los estudiantes motivados. Puede disminuir los déficits de atención y apoya la creatividad.	Motivación, creatividad y mayor atención por parte del estudiante.
D3	Considero que los beneficios son grandes, tanto para nosotros los docentes como para los estudiantes. A nosotros nos facilita la enseñanza y a los chicos les facilita el aprendizaje. Con esta dinámica, con esta manera agradable de aprender y de enseñar, entonces yo pienso que es un beneficio mutuo y,	Facilitación y armonización de procesos de enseñanza y aprendizaje.

	<p>realmente, yo invito a mis compañeros docentes a que desarrollen estas prácticas pedagógicas a través de la lúdica.</p>	
D4	<p>Los beneficios que traería la incorporación del juego como una estrategia creativa en los procesos pedagógicos, sería eh, ya que el juego fomenta la creatividad y la imaginación, estos dos elementos son claves para permitir afrontar las cosas, dejar que los estudiantes enfrenten situaciones, disfrutar, innovar. El juego y las oportunidades activan el aprendizaje y refuerzan las capacidades creativas del estudiante.</p>	<p>Fomento de la creatividad, la imaginación, la innovación, el disfrute y la capacidad de solucionar problemas por parte del estudiante.</p>
D5	<p>El beneficio que trae el juego a los docentes, es que el mismo niño o niña partiendo de la aceptación positiva del juego sea capaz de construir su propio aprendizaje, gracias a los estímulos y retos que el docente pone a su alcance.</p>	<p>Construcción autónoma del aprendizaje, motivación, mejor conocimiento de los estudiantes por parte del docente, fortalecimiento de competencias en matemáticas, lenguaje y</p>

	<p>Con estas experiencias de juegos se favorece el aprendizaje de aquello que es complejo para los niños y se va construyendo, se van construyendo situaciones motivadoras para ellos. Lo más importante del juego también en él, en la básica primaria, es que permite al docente centrar el interés en las actividades propuestas en el aula de clase. Y también conocer mejor a los estudiantes, teniendo en cuenta sus habilidades y motivaciones por medio de una adecuada sensibilidad observadora. Los beneficios que traen a los estudiantes en la básica primaria es que jugar puede mejorar las habilidades para organizar, planificar, conocer el medio en el que se desenvuelven, llevarse bien con los demás, regular las emociones. Además, ayuda con el lenguaje, mejora el vocabulario, les fortalece las destrezas matemáticas y</p>	<p>habilidades socioemocionales.</p>
--	---	--------------------------------------

	<p>sociales. Incluso las investigaciones muestran que por medio del juego se puede proteger y ayudar a enfrentar situaciones de estrés en los estudiantes de básica primaria.</p>	
D6	<p>Los beneficios que podemos resaltar en el juego como estrategia pedagógica son: niños más solidarios con sus pares, el fortalecimiento de los valores como la solidaridad y la participación, niños más investigativos y exploradores del mundo real y material. Le va a permitir a ellos el desarrollo de la imaginación, el goce de la participación de las clases y, eh, un amor por su escuela. Los niños que tienen experiencias lindas en su escuela van a ser niños que siempre van a estar contentos y dispuestos a ir a la escuela sin miedos, sin preocupaciones y contentos.</p>	<p>Fortalecimiento de valores, investigación, disfrute de clases y amor por la escuela.</p>

### Anexo C

Muestra de proceso de codificación en su fase abierta: relación y comparación de información a través de subrayado con colores semejantes

## Muestra de proceso de codificación en su fase abierta: relación y comparación de información a través de subrayado con colores semejantes

**Pregunta 1:**  
**¿Cómo define usted los procesos pedagógicos?**

Sujeto	Información	Memos 1
D1	Los procesos pedagógicos son todas aquellas actividades, acciones y estrategias que como docentes preparamos con el objetivo de construir aprendizaje significativo para nuestros estudiantes.	Actividades preparadas por el docente para la construcción del aprendizaje significativo por parte del estudiante.
D2	Pues defino los procesos pedagógicos como las actividades que desarrollo de manera específica para generar aprendizaje significativo en los estudiantes.	Actividades desarrolladas por el docente para la generación de aprendizaje significativo en los estudiantes.
D3	Considero que es el qué hacer del día a día dentro del aula de clase, siguiendo un currículo, un plan de clase y, bueno, teniendo en cuenta todo el contexto de lo que es el estudiantado.	Acciones realizadas por el docente en el aula de clase, basándose en currículo, plan de clase y contexto.
D4	Bueno, eh, los procesos pedagógicos son como actividades que desarrolla el docente de manera intencional, pues el objetivo de mediar en el aprendizaje significativo del estudiante. Eh, estas prácticas docentes son como un conjunto de acciones intersubjetivas y saberes que acontecen entre los que participan en el proceso educativo, eh, con la finalidad de construir conocimiento, de clarificar valores, desarrollar competencias para la vida en común. Cabe resaltar que los procesos pedagógicos no son momentos, son procesos permanentes y recurre a ellos en cualquier momento que sea necesario.	Actividades sistemáticas desarrolladas por el docente para construir aprendizaje significativo con el estudiante.
D5	Lo defino como el espacio de conceptualización, investigación y experimentación didáctica, donde el docente aborda saberes de manera articulada y desde diferentes disciplinas, con el propósito de mediar en el aprendizaje significativo del estudiante.	Espacio de conceptualización y experimentación didáctica, orientada a la mediación en el aprendizaje significativo del estudiante.
D6	Bueno, los procesos pedagógicos son todas las series de actividades que nosotros hacemos dentro de nuestro qué hacer pedagógico y dentro de esas actividades debemos cumplir con unos pasos, como, por ejemplo, lo que es la motivación, la exploración de saberes, el intercambio de saberes, la evaluación. Así se define, entonces, pues que todos los temas, los ejes curriculares deben estar articulados	Acciones realizadas por el docente en las que se sigue una serie de pasos para construir aprendizaje con los estudiantes.

	con las estrategias que nos permitan a nosotros alcanzar los aprendizajes en los niños.	
--	---	--

**Pregunta 2:**

**¿Cuáles son los elementos que deben ser tomados en consideración para fortalecer los procesos pedagógicos en el desarrollo de las clases?**

<b>Sujeto</b>	<b>INFORMACIÓN</b>	<b>MEMOS 1</b>
D1	Algunos elementos que debemos tener en cuenta para fortalecer los procesos pedagógicos en el desarrollo de las clases son las diferentes estrategias implementadas. Un buen clima en el aula, una correcta gestión del tiempo y el uso de estrategias de evaluación formativa en todos los momentos de la clase.	Estrategias implementadas en pro de un buen clima de aula, idónea gestión del tiempo y evaluación formativa.
D2	Los elementos que deben ser tomados en consideración para fortalecer los procesos pedagógicos en el desarrollo de la clase son: propiciar un clima cálido, respetuoso, de disfrute de los niños, de generarle con su confianza y seguridad, motivarlos de planificación contextualizada, de evaluación formativa.	Clima respetuoso, de confianza y motivación, partiendo de procesos de planificación contextualizada y evaluación formativa.
D3	Hay que analizar el contexto, la caracterización de dónde vamos a trabajar, con quién vamos a trabajar, qué es lo que vamos a trabajar, cuál es nuestro enfoque pedagógico para seguir los lineamientos que nos van a llevar o nos van a dar unas directrices a seguir dentro de todo el proceso pedagógico dentro del aula.	Conocimiento del contexto educativo y planeación de acuerdo al enfoque pedagógico.
D4	En cuanto a los elementos que deben ser tomados en consideración para fortalecer los procesos pedagógicos en el desarrollo de las clases, pienso que, las estrategias de enseñanza orientadas por el docente configuran en gran medida el aprendizaje y la relación que establece el estudiante con los contenidos y las temáticas, ya que le permite generar conocimiento a lo largo de su vida. Esto sin dejar de lado el contexto en el que se desarrollan las estrategias, el buen uso del tiempo, el producto de múltiples experiencias que le brinda la escuela a los niños y niñas a través de la interacción con la sociedad, el medio ambiente, siendo la base de la formación integral del ser humano.	Estrategias de enseñanza, contexto, buen uso del tiempo e interacción de la escuela con la sociedad y el medio ambiente.
D5	Dentro de los principales elementos que se deben tener en cuenta para el fortalecimiento de estos procesos pedagógicos en clases, encontramos: las estrategias didácticas que tomen	Estrategias didácticas, lúdicas y motivacionales basadas en las necesidades del estudiante, empleando, de igual manera, recursos tecnológicos.

	<p>en cuenta las necesidades del estudiante. También podemos colocar aquí las <b>estrategias lúdicas</b> que implican, que impliquen mayor participación del estudiante. En estas se pueden incluir juegos innovadores que presenten los contenidos de forma más divertida para los estudiantes, eh, también, eh, están las <b>estrategias</b> motivacionales y actividades que permitan trabajar con las emociones de los estudiantes y que les sirva tanto para su formación como para mejorar el proceso de aprendizaje. Y, por último, eh, podemos, eh, colocar aquí los recursos tecnológicos, ya que, gracias a estos, eh, los estudiantes van a tener una <b>mayor motivación</b> y podrán llevar a la práctica los conocimientos aprendidos en clase.</p>	
D6	<p>Los elementos que debemos tener en cuenta para fortalecer los procesos pedagógicos en las clases, es primero, una planeación de nuestro currículo, nuestro currículo debe estar basado en todas las necesidades que traen los estudiantes de su <b>entorno</b>. A partir de esas necesidades, de, personalmente, eh, voy, eh, escogiendo los temas de mi interés, hago una lista con mis estudiantes y luego confronto estos elementos como son: la preparación de la clase, eh, el espacio donde voy a realizar, eh, el desarrollo de mi clase con mis estudiantes y me llevo muchos elementos, eh, tangibles, es decir, donde los estudiantes sean capaces de explorar, de mirar y le doy la libertad para que ellos a través de unos elementos, eh, por ejemplo, que puedan tocar, que puedan oler, que puedan mirar a través de láminas y a través de estrategias de juego que cada niño y cada niña se exprese libremente. Así le doy cabida mucho a la parte verbal y a la parte de las habilidades comunicativas permitiendo que el estudiante se sienta un poco más libre.</p>	<p>Planeación del currículo, necesidades del estudiante y su entorno, como también promoción de la participación del estudiante.</p>

### Pregunta 3

¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que utilizas para mejorar los procesos pedagógicos de los estudiantes?

Sujeto	INFORMACIÓN	MEMOS 1
D1	<p>Las estrategias pedagógicas que utilizo para mejorar los procesos pedagógicos, eh, son estrategias de <b>evaluación formativa</b> en todo el desarrollo de las clases, para valorar los aprendizajes de nuestros niños. Secuencias didácticas en donde los estudiantes puedan aprender a través</p>	<p>Estrategias de evaluación formativa, secuencias didácticas basadas en el juego y aprendizaje cooperativo.</p>

	del juego. Así como también el trabajo cooperativo y colaborativo.	
D2	Las estrategias pedagógicas que utilizo para mejorar los procesos pedagógicos en los estudiantes son: el aprendizaje a través del juego, el ejercicio de la expresión oral, el trabajo con textos, la observación de objetos del entorno y fenómenos naturales, el trabajo cooperativo y colaborativo, la resolución de problemas, experimentación.	Juego, expresión oral, textos, observación del entorno y fenómenos naturales, trabajo cooperativo y resolución de problemas.
D3	Bueno, en el transcurrir del tiempo uno va aprendiendo muchas metodologías, eh, trabaja uno con la lúdica, con la mecanización, con los juegos de roles dentro del aula, entusiasmar al estudiante con aquellos temas o aquellos ejercicios que les llaman la atención, que son activos, que ejercitan la atención del estudiante y el interés. Me parece que eso es básico dentro del aula de clase.	Lúdica, mecanización, juego de roles y ejercicios que generen interés en el estudiante.
D4	Bueno, una de las tantas estrategias pedagógicas que utilizo para mejorar los procesos pedagógicos en mis estudiantes es el juego, las artes escénicas, la pintura, la lectura, ya que este, este conjunto de cosas transforma las estrategias lúdico-pedagógicas, favorecen el desarrollo integral del niño, entonces, "este son" [sic], estas son como las estrategias que más utilizo para mejorar los procesos pedagógicos de los estudiantes.	Juego, artes escénicas, pintura, lectura y estrategias lúdico-pedagógicas.
D5	Eh, yo dentro de las estrategias docentes que podemos aplicar, eh, uso mucho el juego como medio de aprendizaje ya que esta es una actividad natural, sobre todo en la edad en la que yo me desempeño que es el nivel del grado de preescolar. En este, en este grado el juego es bastante importante y, los niños se motivan mucho cuando se les enseña por medio del juego y aprenden con mucha más facilidad cuando les enseñamos por medio de juegos innovadores diferentes, eh, temas.	Juegos innovadores.
D6	En las estrategias creativas considero que el maestro debe proponer en sus clases, eh, elementos que le permitan al estudiante escoger, sí, y luego junto con lo que la maestra lleva, por ejemplo, toda su planeación, fase uno, que es la fase de exploración de los saberes previos del niño. Que se exprese, que diga que piensa sobre ese tema. Luego, la fase dos, que es el desarrollo de nuestra clase, que es permitir que el estudiante construya su propio conocimiento y luego	Planeación, construcción participativa del conocimiento con los estudiantes y lúdica.

	confrontarlo con los elementos de la clase, como, por ejemplo, todos los saberes que traemos los docentes y eh, la teoría, la teoría en sí de lo que es los aprendizajes. Y luego si se sacaría una conclusión para que luego el estudiante ponga en práctica a través de la <b>lúdica</b> lo que aprendió. Este aprendizaje nunca se va a olvidar, puesto que fue un <b>aprendizaje participativo</b> y en acción.	
--	---	--

**Pregunta 4:**

**¿Cómo define usted el juego?**

<b>Sujeto</b>	<b>INFORMACIÓN</b>	<b>MEMOS 1</b>
D1	Para mí el juego representa todas aquellas actividades recreativas, físicas o mentales en donde los niños pueden <b>compartir, negociar, resolver conflictos y forjar vínculos.</b>	Actividades recreativas en las que los niños comparten, resuelven conflictos y fortalecen vínculos.
D2	Yo defino el juego como una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, ya que les permite <b>potenciar su imaginación,</b> explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión del mundo manifestando su creatividad a través del lenguaje oral y corporal.	Actividad para el aprendizaje de los niños en materia de imaginación, exploración del medio ambiente y expresión de personalidad.
D3	El juego es <b>la mejor herramienta que tenemos los docentes</b> para mantener activos a nuestros chicos, interesados, emocionados y que estén atentos 100 por ciento en cualquier ejercicio pedagógico, porque hay activación de toda la parte del intelecto, la parte física y hay una conjugación que dinamiza mucho el aprendizaje pedagógico en los estudiantes.	Herramienta empleada por los docentes para motivar a los estudiantes en la realización de las actividades pedagógicas.
D4	Bueno, yo defino el juego como una <b>herramienta que posibilita el aprendizaje,</b> de, de los niños, el juego sienta las bases para el desarrollo del conocimiento y <b>competencias sociales y emocionales.</b> A través del juego los niños aprenden a formar vínculos con los demás, a compartir, negociar, resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.	Herramienta que fomenta el aprendizaje de los niños en cuanto a competencias socioemocionales y capacidad de autoafirmación.
D5	El juego es una actividad generalmente relacionada con niños, que además de usarse como forma de diversión, es una de las mejores <b>formas de aprendizaje.</b>	Actividad empleada por los niños, mediante las cuales se divierten y aprenden.
D6	Bueno, el juego para mí es una de las <b>estrategias más fortalecedoras que debemos tener los, los docentes,</b> porque nos permite que los niños sean ellos mismos. A veces nosotros <b>llevarnos muchas cosas planificadas,</b>	Estrategias empleadas por los docentes para que los niños aprendan, socialicen, expresen su identidad, investiguen y disfruten sus actividades pedagógicas.

	<p>pero, eh, los niños van proponiendo, van explorando, van, eh, indagando y el juego, eh, nos permite en ese momento de pronto organizar los saberes que iban en una vía, los podemos organizar en otra vía. Entonces el juego, este para mí, fortalece mucho porque ahí vamos nosotros como docentes a mirar, a ver cuáles son los estudiantes también que dominan, cuáles son los estudiantes que les gusta imponer normas, cuáles son los estudiantes que no participan. Y es una estrategia que, eh, da muchos resultados porque a través de ese juego los niños disfrutan y los niños se expresan ellos mismos y, eh, pues son, en esa parte muy sinceros. Para ellos les permite, ante todo, la investigación, la indagación y hacer de los aprendizajes un disfrute.</p>	
--	--	--

**Pregunta 5:**

**Para usted, ¿qué tipo de estrategia es el juego?**

Sujeto	INFORMACION	MEMOS 1
D1	El juego es una estrategia didáctica, que le permite a los niños construir su propio conocimiento mediante la exploración y la experimentación, lo que les permite hacer del aprendizaje algo significativo.	Estrategia didáctica constructora de aprendizaje significativo.
D2	Considero que el juego es una estrategia creativa para fortalecer los procesos pedagógicos.	Estrategia creativa para el fortalecimiento de procesos pedagógicos.
D3	Yo considero que el juego es una de las mejores estrategias porque es lo que más llama la atención a los jóvenes. Es la herramienta número uno que tenemos a nuestro alcance y debemos aprovecharla al máximo porque no hay cosa mejor que aprender jugando. La recreación siempre llama la atención a los niños, entonces ¿qué más rico que poder aprender jugando? Eso es sabido por todos y la pedagogía ha echado mano de eso para poder atraer la atención del estudiante.	Estrategia para despertar el interés del estudiante en aprender.
D4	Bueno, para mí el juego es una estrategia didáctica que permite al estudiante o a los alumnos que puedan construir su propio conocimiento a través de las experiencias, exploración, indagación e investigación, son procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.	Estrategia didáctica para la construcción de aprendizaje significativo.

D5	Esta estrategia didáctica ayuda a que los niños exploren y den sentido al mundo que los rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación.	Estrategia didáctica para el desarrollo de la exploración y la imaginación.
D6	El juego es una <b>estrategia creativa</b> muy importante porque, eh, le va a permitir, vamos ah, a observar que estos estudiantes tienen una <b>individualidad</b> . <b>Cada niño se expresa a su manera, cada niño tiene sus habilidades, tiene sus barreras,</b> sí. En donde van elaborando en unos conceptos del mundo natural y social que los rodea. Y entre ellos, eh, ellos mismos a través de ese juego se expresan y, elaboran ellos mismos sus propias estrategias, dando lugar a que, eh, se dé pues el aprendizaje de doble vía. Y en ese caso se refuercen, ¿verdad?, eh, todas las, todos aquellos aprendizajes y todas aquellas vivencias que ellos, cada uno experimentan en su entorno familiar, social y ambiental.	Estrategia creativa para que el niño exprese su personalidad, interactúe con el mundo y refuerce sus aprendizajes.

*Nota:* elaboración propia.

## Anexo D

Codificación Axial. Proceso de identificación de relaciones entre dimensiones y formulación de subcategorías y categorías generales.

**Codificación Axial. Identificación de relaciones entre dimensiones y formulación de subcategorías y categorías generales.**

<b>Dimensiones</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Categoría</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento del contexto</li> <li>• Clima escolar agradable</li> <li>• Motivación por medio del juego</li> <li>• Entorno de los estudiantes</li> </ul>	<p>Contexto</p> <p>Motivación</p>	<p>Estrategia creativa</p>
<b>Dimensiones</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Categoría</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niños que proponen</li> <li>• Indagación</li> <li>• Exploración</li> <li>• Organización de saberes en varias vías</li> </ul>	<p>Práctica docente</p> <p>Planificación</p>	<p>Proceso pedagógico</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción del conocimiento</li> <li>• Evaluación formativa</li> <li>• Lectura</li> <li>• Pedagogía para atraer la atención del estudiante</li> <li>• Estrategia didáctica</li> <li>• Estrategias fortalecedora para los docentes</li> </ul>	<p>Metodología</p>	<p>Estrategia pedagógica</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje de los estudiantes.</li> <li>• Expresión de sí mismos.</li> <li>• El juego como aliado.</li> <li>• Diversión.</li> <li>• Desarrollo intelectual, socioemocional y físico.</li> <li>• Formación de vínculos.</li> <li>• Desarrollo de habilidades sociales y emocionales.</li> <li>• Desarrollo de la creatividad y la imaginación.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Exploración</p> <p style="text-align: center;">Lúdica</p> <p style="text-align: center;">Necesidades de los estudiantes</p>	<p style="text-align: center;">Juego</p>
--	--	--

Anexo E

Codificación selectiva: refinamiento de  
categorías y subcategorías

### Codificación selectiva: último refinamiento de categorías y subcategorías

<b>Categoría</b>	<b>Subcategorías</b>
Estrategia Creativa	Motivación Contexto
Estrategia Pedagógica	Metodología
Procesos Pedagógicos	Práctica docente  Planificación
Juego	Exploración  Lúdica  Necesidades de los estudiantes.  Competencias sociales y emocionales

## Síntesis Curricular Tutor



### **Méndez Vázquez, Irania Coromoto**

*Venezolana, C.I. 10.115.529*

*Calle Las Cumbre Residencias Las Churuatas*

*Torre 2 Piso 5 Apto 5-4 San Antonio de los Altos*

*(0412)7302911/ (0414)126-0200 / (0212) 372-2087*

*Email: iraniamendez.ipmjmsm@upel.edu.ve*

*Facebook: Irania Méndez*

*Telegram: Irania Méndez*

*Instagram: @iracomendez*

*Twitter: @iraniamendez*

Doctora en Educación de la Universidad Pedagógica Experimental libertador, Instituto Pedagógico de Caracas en el año 2017, Especialista en Educación Comunitaria de la Universidad Pedagógica Experimental libertador, Instituto Pedagógico de Miranda “José Manuel Siso Martínez en el año 2007, Profesora en Educación Integral, distinción honorífica Cum Laude de la universidad Pedagógica Experimental libertador, Instituto Pedagógico de Miranda “José Manuel Siso Martínez en el año 2004. Maestra en Educación Integral en la universidad Pedagógica Experimental Libertador en el año 2002, Técnico superior en administración del Turismo de la Universidad Simón Bolívar- Núcleo Litoral en el año 1990. Desde 1995 hasta el año 2009, se desempeñó en diferentes instituciones educativas nacionales, municipales y privadas dependientes de la AVEC y Fe y Alegría, como docente de Aula, tanto en primaria como en media general, y cumplió funciones de Subdirectora. Desde el año 2007 al 2009 se desempeñó como docente y tutor de trabajo especial de grado, en el Colegio Universitario Fermín Toro de Caracas. Desde el año 2009 hasta la fecha, labora en el Instituto Pedagógico de Miranda JMSM-UPEL, como Profesor Dedicación Exclusiva con categoría de Asociado, Adscrita al departamento de Práctica Profesional, jefe del departamento de Práctica Profesional, Tutora de trabajos de grado y tesis doctorales, profesora del Doctorado en Educación de la UPEL, profesora del Maestría en Estrategias de Aprendizaje. Profesora del Diplomado en Docencia universitaria. Coordinadora Institucional del Programa de Servicio Comunitario y Coordinadora institucional del Programa de Profesionalización para Egresados de la Docencia.

### Síntesis curricular autor(a)



Doctorante en Educación de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas en convenio con el Politécnico del Norte de Colombia, Licenciada en Educación especial de la Corporación Universitaria Rafael Núñez, promoción 1997. Especialista en Lúdica Educativa, título otorgado por la Fundación Universitaria Juan D'Castellanos de la promoción de 2019. Su experiencia en el ámbito educativo de Bolívar ha sido un viaje apasionante y multifacético. Inició carrera en la Secretaría de Educación y Cultura, contribuyendo a la formulación de políticas públicas para el fortalecimiento del sistema educativo regional. Luego, laboró en la Fundación para Niños Especiales "Casa del Niño" y seguidamente en la Corporación Educativa María Eugenia Velandia. Finalmente, inició carrera como Docente adscrita al Estado nombrada en propiedad por méritos propios en la Institución Educativa Docente de Turbaco en el departamento de Bolívar donde aún se sigue desempeñando como Maestra de grado Preescolar. Autora del artículo científico denominado: "La lúdica: Instrumento para fortalecer los procesos de aprendizaje en niños" publicado por la revista Gaceta Pedagógica N°43 en el año 2022, y de igual forma la tesis de especialización: Juegos Tradicionales como estrategia convivencial para estudiantes de grado sexto" con el que obtuvo su especialización en Lúdica Educativa. Ha participado en múltiples espacios académicos especializados en pedagogía a nivel local y nacional.