

# La Feria Lúdico-Pedagógica y su impacto curricular

transformando la práctica docente



Amparo Jaimes Castañeda  
Maritza Aragón Goyes  
Nancy Johanna Martínez Rodríguez  
Eduard Anderson Rincón Jaimes  
Patricia Gutiérrez Ojeda  
Daniel Ignacio Barría Comejo  
Enrique Juan Margery Bertoglia  
Víctor Andrés Garrido Romero



**UNIMINUTO**  
Corporación Universitaria Minuto de Dios  
Educación de calidad al alcance de todos

# La Feria Lúdico-Pedagógica y su impacto curricular: transformando la práctica docente

## **Autores:**

Amparo Jaimes Castañeda

Maritza Aragón Goyes

Nancy Johanna Martínez Rodríguez

Eduard Anderson Rincón Jaimes

Patricia Gutiérrez Ojeda

Daniel Ignacio Barria Cornejo

Enrique Juan Margery Bertoglia

Victor Andrés Garrido Romero



**Presidente del Consejo de Fundadores**

P. Diego Jaramillo Cuartas, cjm

**Rector General Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO**

P. Harold Castilla Devoz, cjm

**Vicerrectora General Académica**

Stephanie Lavaux

**Director de Investigaciones**

Tomás Durán Becerra

**Subdirectora Centro Editorial – PCIS**

Rocío del Pilar Montoya Chacón

**Rector UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia**

Javier Alonso Arango Pardo

**Vicerrectora Académica UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia**

Amparo Cubillos

**Director de Investigación UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia**

Camilo José Peña Lapeira

**Coordinación de Publicaciones UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia**

José David Jaramillo Airo

La Feria Lúdico-Pedagógica y su impacto curricular : transformando la práctica docente /Amparo Jaimes Castañeda, Maritza Aragón Goyes, Nancy Johanna Martínez Rodríguez... [y otros 5]. Bogotá : Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, 2022.  
ISBN: 978-958-763-605-5  
91p.: il.

1.Educación -- Colombia 2.Pedagogía -- Colombia 3.Educación en la primera infancia -- Colombia 4.Juegos educativos -- Colombia 5.Métodos de enseñanza -- Colombia 6.Currículo i.Aragón Goyes, Maritza ii.Martínez Rodríguez, Nancy Johanna iii.Rincón Jaimes, Eduard Anderson iv.Gutiérrez Ojeda, Patricia v.Barria Cornejo, Daniel Ignacio vi.Margery Bertoglia, Enrique Juan vii.Garrido Romero, Victor Andrés.

CDD: 371.3 F37f BRGH Registro Catálogo Uniminuto No. 104503

Archivo descargable en MARC a través del link: <https://tinyurl.com/bib104503>

## **Feria Lúdico-Pedagógica y su impacto curricular: transformando la práctica docente**

### **Autores**

Amparo Jaimes Castañeda  
Maritza Aragon Goyes  
Nancy Johanna Martinez Rodriguez  
Eduard Anderson Rincon Jaimes  
Patricia Gutierrez Ojeda  
Daniel Ignacio Barria Cornejo  
Enrique Juan Margery Bertoglia  
Victor Andres Garrido Romero

### **Corrección de estilo**

Karen Grisales

### **Diseño, diagramación e impresión**

Xpress Estudio Gráfico y Digital SAS

ISBN digital: 978-958-763-605-5

DOI para obra completa: <https://doi.org/10.26620/uniminuto/978-958-763-605-5>

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Calle 81 B # 72 B - 70

Bogotá D.C. - Colombia

Diciembre 2022

Derivado de proyecto de investigación: LA FERIA LÚDICA PEDAGÓGICA: UN ESPACIO DE REFLEXIÓN CURRICULAR, Código: C117-20-121

© Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. Todos los documentos publicados en Feria Lúdico-Pedagógica y su impacto curricular: transformando la práctica docente fueron seleccionados de acuerdo con los criterios de calidad editorial establecidos en la Institución. El libro está protegido por el Registro de propiedad intelectual. Se autoriza su reproducción total o parcial en cualquier medio, incluido electrónico, con la condición de ser citada clara y completamente la fuente, siempre y cuando las copias no sean usadas para fines comerciales, tal como se precisa en la Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Sin Derivar que acoge UNIMINUTO.

## Contenido

Presentación .....	7
Introducción .....	11
Resumen .....	15
<b>Capítulo I</b>	
<b>Educación inicial y primera infancia como base de la construcción pedagógica.</b> .....	<b>15</b>
La lúdica en el aula de clase universitaria .....	15
Antecedentes históricos de la educación inicial en Colombia .....	15
Las Escuelas Normales y la formación de maestros en Colombia ...	18
Antecedentes Históricos de la Primera Infancia en Colombia .....	18
Importancia del juego en la educación .....	20
<i>Teoría Agazziana</i> .....	21
<i>Teoría Montessori</i> .....	21
<i>Teoría Decroly</i> .....	22
<i>Teoría piagetiana</i> .....	21
<i>Teoría vygotskyana</i> .....	22
El juego como herramienta educativa .....	22
Las actividades lúdicas .....	23
<i>Tipos de actividades lúdicas</i> .....	25
<i>Contribuciones de las actividades lúdicas</i> .....	27
<i>El juego como acción humana trascendental</i> .....	28
Rol del educador .....	31
Referencias bibliográficas.....	33
<b>Capítulo II.</b>	
<b>La Feria Lúdico-Pedagógica como espacio de reflexión curricular: el lugar del primer encuentro con la práctica docente</b> .....	<b>37</b>
Elementos teóricos: la lúdica y sus impactos en el currículo .....	37
El currículo crítico.....	40

El currículo práctico .....	42
Vivenciando aprendizajes: la práctica docente .....	45
Importancia de la práctica para el desarrollo curricular .....	47
La Feria Lúdico-Pedagógica:	
primer encuentro con la práctica docente .....	48
El proceso de reflexión curricular a partir de	
la Feria Lúdico-Pedagógica .....	51
Referencias bibliográficas .....	53
<b>Capítulo III.</b> ....	57
<b>8 factores relevantes en el diseño de actividades de</b>	
<b>aprendizaje que consideren juego y actividades lúdicas</b> .....	57
Situación inicial .....	58
Objetivos .....	59
Contexto y comunidad educativa .....	59
Selección de juegos y actividades lúdicas .....	61
Rol y estrategia .....	62
Gestión lúdica .....	64
Contexto de aplicación y organización de grupo .....	66
Resultados e indicadores .....	66
Referencias bibliográficas .....	68
<b>Capítulo IV.</b> ....	69
<b>La Feria Lúdico-Pedagógica como marco de</b>	
<b>la transformación curricular</b> .....	69
Referencias bibliográficas .....	75
<b>Capítulo V.</b> ....	77
<b>Reflexiones finales</b> .....	77
<b>Bibliografía recomendada</b> .....	81

## Presentación

El libro *La Feria Lúdico-Pedagógica y su impacto curricular: transformando la práctica docente* tiene un gran valor, por tres razones principales: primero, ubica a la expresión lúdica en el centro de la experiencia educativa; segundo, comunica la idea de una docencia de avanzada, llevada a cabo por genuinos profesionales de la práctica y, en tercer lugar, nos remite a una sistematización de la experiencia, alrededor de la figura de la Feria Lúdico-Pedagógica, “como espacio de reflexión curricular” y “lugar del primer encuentro con la práctica docente”. Por lo anterior, hablamos de un libro necesario, pues indaga sobre la práctica docente, pero lo hace combinando un sólido soporte teórico con los saberes situados que resultan de la praxis innovadora.

Al superar la idea —muy centrada en la enseñanza— de que nuestra tarea es “dominar contenidos y entregar la información a los estudiantes”, podemos asumir un rol más activo y ver la docencia como indagación. Bajo esta perspectiva, gana relevancia la visión del aula como laboratorio, ya que todo docente se asume como una clase particular de investigador, cuyo objeto de estudio son los procesos de enseñanza-aprendizaje. Más aún, cuando nos vemos como investigadores enfocados en buscar evidencia iterativa del mejoramiento del impacto docente, temas como la neurociencia, la lúdica y las dinámicas grupales se vuelven doblemente importantes. En el caso que nos ocupa, el laboratorio de esta docencia de avanzada son las ferias lúdico-pedagógicas.

En otros foros hemos subrayado la importancia clave de entender la docencia como acto público. Rechazamos la idea de la enseñanza universitaria —y la docencia en general— como una actividad “a puerta cerrada, en el aula”. En su lugar, defendemos la idea de la docencia como un proceso de puertas abiertas, con revisión sistemática de prácticas entre pares, que se enfoca en organizar y compartir lecciones aprendidas y mejores

prácticas. Nada más urgente, intrigante e importante que cuando hablamos de la expresión lúdica y su forma estructurada —el juego— aplicados a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Incluso la lúdica, en nuestra experiencia, facilita el diálogo participativo con otros colegas, orientado a la revisión crítica de prácticas y productos. Aquí, el lector reconocerá la importancia vital de los procesos de sistematización de la experiencia, un esfuerzo presente en el presente texto, que recupera la memoria pedagógica de una enseñanza atravesada por los juegos.

En otras publicaciones hemos sostenido que la clase tradicional supone un grupo pasivo, que deja al docente “dar su clase en paz”; por su parte, las corrientes de la pedagogía activa promueven la figura del docente como un activador, gestor, facilitador de proyectos, preguntas y de dinámicas grupales. El psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi ha llamado “estado de flujo” o “*flow*” a un estado de felicidad e inmersión profunda en la tarea. Aquí, el docente es animador y gestor de emociones positivas en el grupo, capaces de generar experiencias densas de aprendizaje. Y qué mejor que contar con la lúdica y el juego cuando se trata de ser un conocedor y activador de mecanismos de movilización grupal y dinámica de grupos.

Los aprendizajes soportados por un contexto lúdico apoyan en los estudiantes el desarrollo de capacidades comunicativas y colaborativas. La figura del docente animador, que además es parte de una feria lúdico-pedagógica, convierte a la clase en una verdadera didáctica de la participación, donde el juego motiva a cada estudiante a implicarse (es decir, actuar en el contexto del juego), a compartir (aprendiendo a participar en grupo, en dinámicas lúdico-colaborativas) y a comunicar (en interacción con sus pares, docentes y otras figuras que asisten a la feria). Lo anterior trasciende a la mera comunicación didáctica de aula, pues se enfoca en el grupo como recurso de aprendizaje, en la lúdica como potenciadora de los aprendizajes y en las y los docentes, como gestores de una pedagogía lúdica que los ubica en un proceso de permanente indagación y perfeccionamiento del rol profesional.

El docente animador lúdico deja atrás la figura de quien solo imparte conocimientos, para convertirse en un agente que, como señala Ventosa, “ayuda a extraer del sujeto todo lo mejor que este tiene dentro de sí, a

base de compartirlo con los demás miembros del grupo”. En el contexto de las ferias lúdico-pedagógicas debemos, además, destacar el salto de un sistema educativo enfocado en procedimientos abstractos y contenidos memorizables, al desarrollo de capacidades blandas, donde el valor pedagógico de la lúdica y el juego es indiscutible.

Cabe destacar que este libro está sustentado en el trabajo de docentes en formación, en las diferentes cohortes de un programa de Licenciatura en Educación Infantil. Empero no debemos olvidar la realidad del aprendizaje vitalicio y el desarrollo y perfeccionamiento constante de nuestro hacer profesional: en este sentido todas y todos somos “docentes en formación”.

Toda apuesta por la infancia es una apuesta urgente. Es una promesa de futuro. Para abordarla correctamente, urge contar con docentes capaces de indagar en su propio quehacer, dispuestos a compartir sus saberes y desarrollar su labor como profesionales de la práctica. Como señalaba en el contexto del aprendizaje STEM: los docentes que deseen impulsar la metacognición en sus estudiantes —es decir, el “aprender a aprender”— deben estar dispuestos a cuestionarse, revisar y dirigir sus propios procesos de aprendizaje. Y esto es justamente lo que nos ofrece este hermoso texto: un lugar para la reflexión en acción, donde la teoría encuentra su razón de ser en la práctica y donde la práctica, sistematizada, da forma a la teoría en acción.

*Enrique Margery Bertoglia<sup>1</sup>*

---

1 Doctor en Educación (Universidad de La Salle). TEDx speaker. Director del Open Institute. Profesor de la Maestría en Psicología (Universidad de Costa Rica). Director de la revista empresarial *Mundo VICA*. Profesor invitado de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ, México) y de la UAGM (Puerto Rico, miembro del equipo HSI-STEM). Especialista en ciencia de la colaboración (Sci\_TS. Representante residente de Entrenadores del Talento (España). Autor de los libros *El viaje, Herramientas de coaching, Complejidad, transdisciplinariedad y competencias* y *Step away from the ladder!* Correo electrónico: [enrique.margery@openinstitute.co](mailto:enrique.margery@openinstitute.co)



## Introducción

En el marco de los procesos de formación del programa de Licenciatura en Educación Infantil, se configuran espacios de estudio, análisis y reflexión en torno a la pedagogía y la infancia, los cuales son ejes fundamentales del currículo, como guías de cada uno de los procesos y experiencias enriquecidas en la práctica docente. Así, dentro de dichas acciones formativas, como contexto significativo se encuentra la Feria Lúdico-Pedagógica, diseñada y establecida como un espacio que propicia la praxis y enriquece la formación docente.

De acuerdo con lo anterior, el proceso reflexivo sobre los impactos que tiene la Feria Lúdico-Pedagógica en el currículo se organiza a partir del reconocimiento de la relación que existe entre la práctica, la teoría y el saber pedagógico, y su importancia en la formación de las futuras licenciadas, exponiendo el sentido innovador de las ferias en los capítulos siguientes.

La Feria Lúdico-Pedagógica fue concebida inicialmente por docentes de la Licenciatura en Educación Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, sede Virtual y Distancia (UVD), como un ejercicio participativo de recreación con un grupo de estudiantes y que se enfocaba en vivenciar los conocimientos adquiridos en el marco de las actividades de la asignatura Seminario de Infancia, que se fue expandiendo, organizando y estableciendo como un espacio en el que estudiantes y docentes convergen en ambientes en los que el juego se convierte en el canal para vivenciar aprendizajes, fortalecer conocimientos, proponer acciones y procesos pedagógicos y didácticos, construir una cultura de lo lúdico como aspecto fundamental en el desarrollo humano e integral de los niños, entre muchos otros aspectos, y debido a su impacto se replicó en las demás sedes, convirtiéndose en un contenido que hace parte de

los planes de estudio impactando de manera directa los procesos de formación de las estudiantes.

En este camino, la Feria Lúdico-Pedagógica se establece como espacio con un profundo sentido pedagógico, y, por lo tanto, se ubica como el contexto que permite y propicia el análisis reflexivo de los contenidos del currículo para comprender la manera como la práctica pedagógica lo impacta y enriquece, y para exponer la forma en que esta ha experimentado un proceso de expansión y acogida tal que ya hace parte de los currículos de todas las sedes de UNIMINUTO, a los cuales aporta innovación y enriquece la experiencia de las futuras licenciadas durante años, para, finalmente, entregar al país docentes de calidad académica y humana que con sus prácticas y conocimientos transformen la sociedad.

Por ello, como primer capítulo, se parte de la mirada a la primera infancia como base de la educación inicial en la cual se sitúa la lúdica en el aula. Además, se abordan diferentes aportes teóricos sobre la infancia, los enfoques pedagógicos que subyacen en la educación de este periodo fundamental del ser humano, y, además, se exponen diversos autores y pedagogos que dan fundamento y razón de ser a la labor formativa del docente de primera infancia.

El segundo capítulo parte de la narrativa sustancial del quehacer educativo, por lo que se presenta el currículo en relación con la lúdica, en tanto que se develan los sentidos y significados que generan nuevas ideas y conceptos para pensar la Feria Lúdico-Pedagógica como espacio de reflexión curricular, siendo esta el lugar del primer encuentro de los estudiantes en formación con la práctica pedagógica en diferentes dimensiones. Este capítulo, particularmente, presenta y define la Feria Lúdico-Pedagógica y la manera como esta funge como canal que permite conectar la práctica con el saber y su impacto en el currículo, y así da sentido y significado a sus contenidos mediante la innovación.

En el tercer capítulo, se presentan una serie de aportes metodológicos y analíticos que exponen la importancia de la planificación de las actividades lúdicas; concentra su exposición en explicar el juego como un aspecto necesario y fundamental para el desarrollo infantil, el juego como un medio y estrategia de aprendizaje, y la importancia del papel del do-

cente en su planeación diseño e implementación de forma consciente, consolidada, que aporta al aprendizaje significativo.

A la vez, el cuarto capítulo parte de comprender la Feria Lúdico-Pedagógica como el espacio en el que se integran la teoría y la práctica, como un punto de reflexión que transforma la manera como se forman las nuevas generaciones de docentes y contribuye a la transformación de la sociedad, además se exponen las contribuciones que genera la feria a los procesos formativos, al currículo, abordando aspectos como la pedagogía, la innovación, la proyección social y la integralidad.

En el quinto capítulo se presentan una serie de reflexiones finales, las cuales parten de analizar los procesos que hacen parte de la Feria Lúdico-Pedagógica y sus aportes a la articulación curricular del programa de Licenciatura en Educación Infantil, al fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de la comunidad educativa en las diferentes regiones, mediante las narrativas de otras voces que dan cuenta de experiencias diversas.

Por su parte, el capítulo seis expone, a modo de conclusión, los aspectos más importantes del proceso descrito a lo largo del documento, de los alcances y aportes de la práctica pedagógica que desarrollan los estudiantes de la licenciatura; establece elementos fundamentales que determinan el fortalecimiento de la estructura curricular del programa de Licenciatura en Educación Infantil; y justifica la pertinencia de continuar ejecutando dichos procesos, generar nuevas estrategias para fortalecer la praxis educativa y producir nuevos significados.

En este sentido, el presente escrito se enmarca en la importancia de pensar la Feria Lúdico-Pedagógica, como un espacio propicio para reflexionar sobre el currículo, los métodos, los significados y la didáctica, elementos inmersos en los procesos educativos y de formación en la infancia, pero además de analizar críticamente el plan de estudios y los aprendizajes de los estudiantes de la licenciatura.



## Resumen

El presente libro expone los procesos formativos que se adelantan como parte de la Licenciatura en Pedagogía Infantil en Uniminuto. Dentro de las dinámicas del programa, se establecen una serie de actividades que hacen parte del currículo, de las que sobresale como eje integrador la Feria Lúdico- Pedagógica, un espacio de encuentro entre la teoría y la práctica, y que desde su origen, se ha configurado como un contexto que permite y propicia la reflexión en torno a los contenidos del programa como punto de partida para la autoevaluación y el alcance de la calidad académica. En este sentido, este documento presenta contenidos significativos los cuales demuestran la importancia que tiene la Feria Lúdico- Pedagógica, su evolución y ejecución, sus contenidos teóricos, su relevancia en cuanto a la creatividad y el juego como punto de partida para el aprendizaje, y principalmente su importancia en sentido educativo, pedagógico y didáctico, además de su relevancia curricular, elementos esenciales para la formación de educadores íntegros, capaces de responder a las necesidades de los niños y de la sociedad. Se espera que el contenido de este libro aporte sustancialmente a la academia, a la sociedad y a la Educación.

**Palabras clave:** Educación; Currículo; Lúdica; Pedagogía; Infancia.

## Abstract

This book shows the formative processes carried out as part of the minor in Child Education at Uniminuto. The dynamics of the program set a series of activities that are essential part of it and in which the program "Feria Lúdico- Pedagógica" (Ludic Fair), resembles a meeting point between theory and practice; since its beginning has configured on a context that allows and enhances analyses around the program contents , as a starting point for self-evaluation on the path to reach academic quality. This document shows significative content that probes the importance ludic fair, its development, theoretical ideologies, its relevance in relation to creativity and play, needed within the formation of teachers in child education, that are responsible of their duties and capable to assess contemporary childhood. Is expected this book to contribute within the academy, society and education.

**Keywords:** Education, Curriculum, Ludic, Pedagogy, Childhood

# Capítulo I

## Educación inicial y primera infancia como base de la construcción pedagógica. La lúdica en el aula de clase universitaria

Amparo Jaimes Castañeda<sup>1</sup>

### Antecedentes históricos de la educación inicial en Colombia

En Colombia, la concepción de educación inicial corresponde a una definición reciente, que ha ido cobrando relevancia con el avance del tiempo y que parte de un proceso histórico, que al principio ubicaba el acompañamiento de la infancia con un enfoque más asistencial que formativo, y que contribuyó negativamente en su concepción social, pues no se profundizaba en el estudio y comprensión teórica de esta etapa de vida tan fundamental. Con el avance de la ciencia pedagógica, se dio paso a la aparición de espacios de atención a la niñez, destinados principalmente

---

1 Magíster en Marketing Educativo de la Universidad de Viña del Mar. Con pregrado universitario en Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Autónoma de Bucaramanga. Producción bibliográfica: artículo publicado en revista especializada “La Feria Lúdico-Pedagógica como espacio de reflexión curricular”, en: *Formación Universitaria* del Centro de Información Tecnológica de Chile. Capítulo de libro publicado “La actividad lúdica como herramienta oportuna para la transformación social”. Resultados de investigación científica, transdisciplinaria del Tercer Congreso Internacional de Investigación en Educación, Empresa y Sociedad. Documento de trabajo (*working paper*) “Profesionalización de cien madres comunitarias en la Licenciatura en Pedagogía Infantil de UNIMINUTO Virtual y a Distancia -UVD: testimonios excepcionales de vida”, 2017. Epílogo, “La Feria Lúdico-Pedagógica como espacio de reflexión curricular”, 2019. “Boletín: El minuto pedagógico”, 2014. Signos distintivos: FLPI Feria Lúdico-Pedagógica para las infancias UNIMINUTO, Colombia, 2020, Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO.

al cuidado de los niños, los cuales fueron evolucionando hasta convertirse en los primeros jardines infantiles.

De acuerdo con García (2005), en la época de la Colonia, la educación y cuidado de los niños correspondía solamente a la familia, padres y tutores, sin embargo, los niños abandonados y huérfanos eran atendidos en lugares conocidos como “hospicios o asilos regentados por algunas congregaciones religiosas, donde se adelantaban algunas actividades recreativas y pedagógicas como labor preparatoria para su ingreso a la escuela” (p. 220).

De acuerdo con esto, se infiere que, en sus orígenes, la educación inicial se basó en el cuidado y concentración de los niños en contextos destinados a la función de asistirlos, principalmente, por parte de congregaciones religiosas. Posteriormente, la atención a la infancia fue evolucionando, conforme se fue avanzando en el conocimiento pedagógico y sentido de la infancia y su desarrollo, como lo expone Reveco (2012):

A finales del siglo XIX se inicia el funcionamiento de escuelas parvularios, *kindergarten* o jardines infantiles en los que se contaba con mobiliario acorde a las características de las niñas y los niños, así como con material didáctico variado, todo esto sintonizado con las ideas de Comenio, Decroly, Froebel, Montessori y Agazzi. (p. 110).

El conocimiento en torno a la infancia, como categoría pedagógica, a su vez fue evolucionando, diversos pensadores educativos fueron brindando, con sus exploraciones y postulados teóricos, importantes avances en materia de la educación de la infancia, en sus procesos de desarrollo, y sus necesidades educativas, sensoriales, cognitivas y físicas. Así, pedagogos como

Comenio (1615) Decroly (1912), Montessori (1912) fueron el fundamento para que, ya, en el siglo XX, la atención inicial enfocada a la preparación de los niños para la etapa escolar posterior tuviese un enfoque más didáctico, integral y que compendiará el desarrollo del individuo, el cual, en esta etapa, era fundamental conocer y acompañar de una manera consciente y adecuada.

Es preciso mencionar que, al inicio del siglo XX, cuando funcionaban aproximadamente treinta centros preescolares en el país,

en su mayoría de carácter privado, uno de ellos, la Casa de los Niños del Gimnasio Moderno, sirvió de modelo para la creación de otras instituciones similares, donde se pusieron en práctica las propuestas pedagógicas planteadas por Montessori y Decroly. (Jaramillo, 2020).

Así, el avance del conocimiento pedagógico favorece el desarrollo e interés en el país, de profundizar en el tema de la educación inicial, claramente enfocada al proceso preescolar de los niños en Colombia, por tanto, las instituciones de educación superior, por ejemplo, la Universidad Pedagógica Nacional, se configuran como el centro y antecedente principal consolidando el programa de educación infantil.

Otro antecedente que marca la historia de la educación de la primera infancia en Colombia hace referencia a la creación del Instituto Pedagógico Nacional en Bogotá (1927), dirigido por la Dra. Franzisca Radke quien creó una sección especial para preparar docentes de kindergarten, "Su origen se encuentra en la necesidad de formar el talento humano encargado y responsable de educar y atender a las niñas y a los niños menores de 6 años en los espacios que empiezan a institucionalizarse. Así, la Dra. Radke creó, organizó y dirigió la escuela Montessori de Bogotá, donde se formaron las primeras maestras preescolares. (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2009).

En este sentido, surgen las primeras escuelas destinadas y enfocadas a la atención y formación de la niñez, con sentido pedagógico, que inicialmente se enfocaron en los principios de la escuela nueva activa (Colbert, 2006).

Estas primeras escuelas son evidencia del énfasis pedagógico con el que nace la educación para la primera infancia: con la influencia de los planteamientos de la escuela activa que introduce una educación para las niñas y los niños menores de seis años. (MEN, 2009).

De esta manera, la educación inicial en Colombia se fue configurando como la etapa escolar en la que, además de preparar al niño para su posterior integración a la escuela primaria, se fundamentaba el desarrollo de

las habilidades corporales, comunicativas, sociales y en general su desarrollo preescolar. Así, en el país, la educación inicial acogió a los niños con edades entre los cero y cinco años, y se enfocó en favorecer el desarrollo de las capacidades de los sujetos, comprendiendo y apoyando sus procesos, a partir de sus diversas dimensiones y con enfoque integral.

Agregar contenido sobre trabajo y funcionamiento de las escuelas normales

### Las Escuelas Normales y la formación de maestros en Colombia

La formación de maestros, es un aspecto de vital importancia para los países, ya que la Educación es el ámbito en el cual se forjan las habilidades, las competencias, los valores los conocimientos y las distintas dimensiones de las generaciones.

Es así que, a lo largo de la historia, se han generado políticas que se han enfocado en diseñar y estrategias y metodologías para la formación de quienes se encargan de educar y acompañar a los niños y adolescentes en su proceso formativo desde sus primeras etapas escolares, hasta su graduación primero como bachilleres y luego como profesionales.

En Colombia desde la primera Constitución como república independiente en 1821, se comenzó a pensar en la creación y organización de las escuelas normales, instituciones encargadas de la formación de los maestros de enseñanza primaria que requería el país. Una vez terminada la empresa emancipadora, Simón Bolívar y los demás líderes políticos se preocuparon por el fomento de la educación, ya que el índice de analfabetismo era demasiado alto (Báez, 2005)

La Educación y los procesos que en ella se desarrollan, evolucionan conforme avanza la sociedad, es por esto que en su recorrido histórico, las Escuelas Normales se han ido consolidando como espacios que brindan las herramientas teóricas y prácticas para que quienes deciden formarse como maestros puedan capacitarse de forma adecuada y sepan responder a las necesidades de la sociedad.

La creación de las Escuelas Normales destinadas a la formación de maestros en Colombia, en la segunda década del siglo XIX, formó parte de una política de Estado para resolver problemas de orden social, cultural, económico y científico, con adelanto de programas educativos de acuerdo con sus necesidades y la influencia de corrientes ideológicas europeas y norteamericanas. La intención principal fue elevar la capacidad pedagógica de los maestros en busca de solucionar el problema del bajo número de escuelas (Muñoz, 2020)

Ya en los años 90, en Colombia, se vio la necesidad de generar espacios en que los maestros se formaran para ofrecer procesos de calidad, y se constituyó su labor como un eje importante de la sociedad y el desarrollo del país, surge una nueva visión sobre el ser maestro:

El Decreto 1348 de 1990 manifestó que el país requería de un maestro nuevo, con formación integral, investigador y animador de acciones de desarrollo comunitario; estableció ocho años de formación en una Escuela Normal, título de maestro, con una opción de énfasis y dedicación exclusiva de las Escuelas Normales a la formación de maestros (Muñoz, 2020)

Para los años 2000 las Escuelas Normales se consolidan como instituciones de calidad, enfocadas en la formación de maestros idóneos, para los niveles de preescolar y primaria, dos niveles de gran importancia por ser la base de la educación.

Los retos que actualmente tienen las escuelas normales en la formación de los maestros y maestras que requiere el país, se dirigen al desarrollo de una ciudadanía participativa, solidaria y tolerante, reconocedora del papel e importancia de la educación para los procesos de desarrollo; esto implica seguir interrogándonos, repensar seriamente la formación de los maestros que actualmente se desempeñan como formadores de formadores para comprometernos con la transformación y el mejoramiento (Muñoz, 2020)

## Antecedentes Históricos de la Primera Infancia en Colombia

En Colombia la definición de primera infancia parte de un proceso histórico complejo, que se ha dado en medio de procesos de constante transformación y que se ha visto influido en aspectos políticos, sociales, y culturales, a los que, en efecto, la educación no es ajena. Este concepto ha evolucionado de acuerdo a las transformaciones en cuanto al reconocimiento de la educación inicial.

En este sentido, profundizar en dicho proceso histórico es importante para comprender la manera como se ha ido estableciendo el reconocimiento teórico de la primera infancia, como también, se hace necesario realizar un análisis en su recorrido histórico, para identificar las transformaciones que se han dado en los diversos ámbitos de la sociedad, para comprender la forma en que se ha ido estableciendo como un aspecto vital para la educación y el desarrollo humano.

Se parte de comprender que la educación, en todos los contextos nacionales, se organiza como sistema, y a partir de allí, se definen cada uno de los elementos que lo componen, así, el elemento primordial es la escuela, como espacio en el que se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje y donde se concentran los procesos de desarrollo humano en sus primeras etapas. En este sentido, es importante que la primera infancia, concebida como el periodo y momento de la niñez de gran desarrollo cerebral y en el que se adelantan procesos cognitivos, físicos, motrices, sociales y culturales, que son fundamentales para la vida posterior del ser humano, debe ser una etapa considerada e incluida en el sistema educativo, de modo que se legitime su importancia y necesidad de comprensión, y a partir de ella, se gestionen y organicen los procesos propios de este sistema fundante para la sociedad. Por lo tanto, es necesario reconocer el significado de infancia y su concepción en la educación.

La educación, como acción humana por excelencia, ha ido transformándose y evolucionando al mismo ritmo que el ser humano; esta ha variado respondiendo tanto al momento histórico, como a los procesos culturales y concepciones construidas y vividas conforme al trasegar de la historia, como lo afirma Briceño (2018):

Durante el siglo XV en la concepción de infancia se observa cómo “los niños son malos de nacimiento”. Para el siglo XVI ya la concepción de niño es de un ser humano pero inacabado: “el niño como adulto pequeño”. En los siglos XVI y XVII se le reconoce con una condición innata de bondad e inocencia y se le reconoce infante “como un ángel”, el niño como “bondad innata”. Y en el siglo XVIII se le da la categoría de infante, pero con la condición de que aún le falta para ser alguien; es el infante “como ser primitivo”. (p. 7).

De acuerdo con esto, son diversas las definiciones con las que se ha ido configurando la infancia que conocemos hoy. Muchos son los pensadores que desde la pedagogía han profundizado en su definición, entre ellos sobresale Rousseau (1762), quien expone la educación como el espacio a partir del cual comprender y preguntarse acerca de las habilidades y periodos de desarrollo de los niños, reconociéndolos como parte de una sociedad, y que, por tanto, la pedagogía debe ser ese elemento que diagnostique las características de cada individuo para dedicarse a educarlo (Rousseau, 1762).

Consecuentemente, Jaramillo (2007) explica que de acuerdo con José Santos Puerto, fue a partir del siglo XX y hasta la fecha, y gracias a todos los movimientos a favor de la infancia y las investigaciones realizadas, que se reconoce una nueva categoría: “El niño como sujeto social de derecho” (p. 111).

Así, la primera infancia en Colombia se enmarca en las políticas gubernamentales, que la incluyen en el sistema educativo, en el área de la educación inicial, y que profundiza y resalta la necesidad de comprender la importancia social de acogerla, protegerla y asistirle. Para estos efectos, en el país se establece el “Programa de apoyo para la formulación de la política de primera infancia en Colombia”, enfocado a la gestión nacional regional y local de espacios de acogida, preservación y defensa de los derechos de la primera infancia. Estos procesos se evidencian en la constitución de estrategias, políticas y reformas enfocadas en esta, considerando sus ámbitos sociales particulares, reconociendo la diversidad

propia del país y admitiendo a la familia como el espacio fundamental del aprendizaje, cuidado y atención de los niños. En este sentido, en Colombia, la primera infancia es definida como el periodo de desarrollo que empieza desde el nacimiento hasta los 5 años, etapa en la que se genera mayor desarrollo cerebral y en el que los aspectos sociales, culturales y familiares tienen mayor influencia.

### Importancia del juego en la educación

Han sido un sin número los filósofos, psicólogos y profesionales de la educación los que han puesto un énfasis en la importancia que tiene el juego en los procesos de enseñanza, y que los han plasmado en teorías que al día de hoy todavía tienen una gran incidencia en el mundo del co-cimiento. En este apartado se han seleccionado algunas, que influyen en las acciones que se han llevado a cabo en el proceso investigativo de este escrito.

Uno de los primeros filósofos y psicólogos que han visto el juego como parte inherente de la enseñanza en los individuos, y más en la primera infancia, fue Karl Groos, quien en 1902 observó el papel del juego de manera relevante, pero centrado en lo que concierne a la motricidad, en lo que respecta a los movimientos que realiza el niño en sus primeros años de vida.

Se puede al mismo tiempo determinar que los postulados de Groos en muchos aspectos se vieron influenciados por Charles Darwin, sobre todo en lo concerniente a la adaptación y supervivencia del individuo a su entorno, ya que los infantes ven en su motricidad la posibilidad de sobrevivir de manera adecuada, y desarrollan sus estructuras mentales y físicas con el fin mismo de sobrevivir a lo que pueda presentársele como obstáculo en el mundo real.

Así, la tesis central de este psicólogo está dada en el concepto mismo de anticipación funcional, que ve en el juego una manera de ejercitar ciertas capacidades psicomotrices en el niño, de manera tal, que puede alcanzar la madurez propia de la etapa final de la niñez; según Groos (1902), y de acuerdo a los postulados que influyeron su pensamiento, tomados de

Darwin, el juego, en el preejercicio, prepara al infante para la vida adulta, ya que contribuye a funciones y capacidades que le ayudan a desarrollar actividades que desempeñará en su vida posjuvenil.

### *Teoría Agazziana*

El método educativo de las hermanas Agazzi plantea proporcionar un clima familiar dentro del contexto escolar. Así, organizan el espacio del colegio de una forma similar, muy parecida al hogar de los niños; y proponen actividades propias del ámbito hogareño a los niños, tales como lavarse, peinarse, vestirse, poner la mesa, cuidar un animal o una planta. Sostienen que este tipo de actividades cotidianas como las de su hogar contribuyen a que los niños pudiesen ir descubriendo la organización. Es decir, la forma adecuada y correcta de actuar y organizar los espacios en la casa.

Las hermanas Agazzi (1926) tenían como aspecto central el juego. Ellas consideraban que:

El juego era una forma de acercar a los niños a un ambiente agradable y afectivo, similar al familiar. A través del juego, planificaban actividades de baile, ritmos y cantos, como forma de expresión corporal. Además de actividades en donde el dibujo espontáneo era el disparador para desarrollar aspectos intelectuales relacionados con la formas, distancias, tamaños y espacios (p. 40)

Como aspecto esencial del método educativo de las hermanas Agazzi, se reconoce la utilización y manipulación de la tierra, las actividades de cultivo y el cuidado de plantas. "Entonces, las tareas educativas se centraban y desarrollaban en torno a los cuatro elementos naturales: tierra, agua, sol y aire" (Matilde, 2019).

### *Teoría Montessori*

En el método planteado por Montessori, se da mucha importancia al juego, el cual es una estrategia de aprendizaje que elige la elaboración idónea de materiales y herramientas didácticas, acordes con el tamaño de los niños. Según Pellis (2006) "El cerebro se desarrolla con la estimu-

lación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez” (p.12). El juego permite que los niños experimenten de manera segura e interactúen con su entorno, y se adapten a diversas situaciones.

El juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses (inicial, 2016)

En Montessori el aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento de éxito. Los materiales son multisensoriales para la exploración física. El niño puede trabajar donde se sienta confortable, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros. El trabajo en grupo es voluntario. Se promueve que los padres entiendan la filosofía y sean partícipes del proceso de aprendizaje del niño (inicial, 2016)

### *Teoría de Decroly*

El juego como preparación necesaria para la ocupación laboriosa, desempeña un papel importante. La alegría del juego ha de penetrar en todas las ocupaciones escolares. Decroly dice que: “El juego se asocia a todas nuestras tendencias, por ello se comprende cuál es su valor en el desarrollo infantil” (Decroly, 1920) El juego favorece el desarrollo de funciones mentales, iniciación de conocimientos, así como la iniciativa, la libertad y la espontaneidad. Además beneficia las capacidades de atención, retención y comprensión.

Según Decroly (1920) los juegos se clasifican así:

Juegos visuales motores: son muy importantes para la educación de los niños pequeños y de deficientes intelectuales. Permiten fijar y mantener la atención. Juegos motores y audio-motores: los motores proporcionan una conciencia más clara de sus movimientos. Juegos visuales: están destinados a desarrollar en el

niño las aptitudes sensoriales. Juegos de relaciones espaciales: estos ejercicios hacen referencia a la orientación (Decroly, 1920)

Los juegos, y en particular los materiales creados por Decroly son actualmente la base de muchos de los recursos gráficos que se utilizan para el aprestamiento de los niños, y que tienen un valor en la medida en que sean el proceso final de un conjunto de vivencias concretas con esas nociones o aspectos que se desean favorecer. “El juego, es sobre todo en lo que el niño difiere del adulto. El niño juega constantemente: juega cuando tiene sueño, juega comiendo, juega de paseo; haga lo que haga, juega siempre” (Decroly, 1920)

### *Teoría piagetiana*

Las fases evolutivas en lo que concierne al pensamiento humano fueron vistos por Piaget (1981) como la estructura base para que el ser humano reconociera su entorno y lo percibiera a través de sus sentidos, sin embargo, para este pensador, esto era mucho más probable de realizarse en el momento mismo en el que se hace una relación directa entre el pensamiento con conocimiento humano y el juego, y esto se da en tres niveles: el juego como un simple ejercicio —muy parecido a lo que se conoce como el ánimo—, el juego simbólico —de manera abstracta y ficticia— y, por último, el juego con reglas —resultado de la interacción con otros, y por consiguiente con acuerdos abstractos sobre el mismos—.

Es así, que para la década de los años cincuenta Piaget planteó que parte de la inteligencia que se derivaba del individuo en sus primeros años de vida está estrechamente relacionada con el juego, ya que tiene una asimilación funcional y reproductiva de la realidad que percibe en cada una de sus etapas evolutivas.

El punto central del psicólogo suizo se ubicó en lo que concierne a la cognición del individuo en sus primeros años de vida, lo que lo llevó a pensar que la inteligencia o la lógica en el individuo adopta una serie de formas con el paso del tiempo y su desarrollo. Así, llegó a dividir el desarrollo cognitivo en cuatro etapas, a entender: la sensorio motriz —nacimiento a los dos años de edad—, la preoperativa —de los dos a los seis años—, la operativa o concreta —de los seis o siete años hasta los once— y, por

último, la de pensamiento operativo formal —que va de los doce años en adelante—.

Cada una de estas etapas constituirá una forma de entender el mundo que se presenta a los individuos, y al mismo tiempo, les da la posibilidad para que puedan experimentar el mundo tal y cual se les presenta, a partir de una manipulación constante de los objetos de dicha realidad, y en la misma medida, a aprender de su manipulación y de la experiencia que proporciona el mundo como se conoce conforme se percepción les permita (Castellar *et al.*, 2015).

### *Teoría vygotskyana*

Lev Semyónovich Vigotsky (1987) entiende que el juego se presenta como necesidad de producir un contacto estable con los demás; su naturaleza, origen y fondo son aspectos de la vida en sociedad que deben ser e ir más allá de los instintos y pulsiones de los individuos que se presentan de manera individualizada. Así, existen dos líneas evolutivas que se encuentran en el ser humano, estas son: “Una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social)” (Castellar *et al.*, 2015, p. 43).

De este modo, es que a través del juego se da la cooperación entre individuos, y en el caso que nos plantea, entre niños, ya que estos logran que los papeles o roles de la sociedad sean complementos de su propia postura, y por lo tanto, se establece como una actividad que se mide por la vida en sociedad. Entonces, el autor plantea que a través del juego simbólico el niño transforma los objetos y los pasa a su imaginación como una significación para sí mismo, de modo que esto tiene un significado que es único, y para sí mismo, el ejemplo más claro es en el que se da el uso de algún objeto con el fin de simbolizar una actividad cualquiera, y es allí donde se comienza a estructurar el pensamiento relevante en los niños.

## El juego como herramienta educativa

En el desarrollo de las circunstancias que evidencian el juego como herramienta educativa, es Wanda Rodríguez (2009), con su investigación sobre el caso, la que entiende que las interacciones con los individuos son las que favorecen el desarrollo de las personas a través de sus vínculos con aquellas que tiene una experiencia más significativa en la vida de los niños, como por ejemplo los adultos, es por ello, que los consejos siempre provienen de aquellos individuos que poseen una vida mucho más extensa, y es en la mayoría de las oportunidades, que el mundo reconoce la importancia del juego en esta interacción entre niños y adultos.

Vygotsky (1987) reconoció la importancia del lenguaje en lo que concierne al desarrollo cognitivo, tenía presente que el pensamiento se transmitiría principalmente por medio del lenguaje, y es por ello que esta era la vía principal de transmisión de la cultura y la manera más adecuada de llevar a cabo una autorregulación voluntaria, que le permitiera al mismo tiempo desempeñarse en la vida en sociedad.

En este sentido, se considera que la escuela, en lo que corresponde al ámbito ideal, puede tener la oportunidad de utilizar el juego como herramienta del conocimiento, debido en gran parte a que el juego es un pasatiempo que bien guiado o dirigido, tiene el potencial educativo de lo lúdico o la didáctica. Así, es sano entender que los individuos, y en especial los niños, son los especialistas reales en modificar su comportamiento a través del juego, y por ende sus actitudes se ven potencializadas y desarrolladas de forma significativa.

### Las actividades lúdicas

En los países más desarrollados, como Inglaterra, se han creado escuelas públicas en las que las propuestas educativas se centran en la enseñanza basada en los juegos y las actividades lúdicas como una forma educativa eficaz de solución a los problemas que se presentan en el mundo pedagógico, y más en contextos educativos de la primera infancia.

Todo esto, en gran medida, se debe a la actividad lúdica como centro de la acción educativa de dichas escuelas, y es por ello que se comprende que las necesidades de los niños pueden ser solucionadas a través de la

lúdica, debido en gran parte a su objetivo de enseñanza significativa a través del comportamiento ideal de los individuos y la conformación de una verdadera cognición y conformación de la mismas.

El juego educativo adquiere importancia después del siglo XVI y son los colegios jesuitas, quienes advierten el valor educativo del juego en el quehacer pedagógico. Se comienza a ver el juego como herramienta en la enseñanza de la lectura, el dibujo, la geometría y la aritmética. (Castellar et al., 2015).

Pestalozzi, educador suizo del siglo XIX, expone claramente que la educación moderna debe centrarse en la escuela, la cual es la verdadera sociedad que genera una serie de pautas, normas e interacciones, que a través de la responsabilidad y cooperación permiten enriquecer las pautas sociales en las que el niño experimenta con objetos concretos, y con las que se comienza a formar ideas abstractas de la realidad en la que se desenvuelven los individuos (Hurtado y Labrador, 2021)

La idea central de toda esta discusión es que el niño o niña debe adaptarse de manera adecuada a la escuela, principalmente en la educación inicial, ya que de esto depende en gran medida que se dé un grado de empatía con el docente y con sus otros compañeros que le ayudarán a desenvolverse en el mundo social del cual gran parte de sus actitudes provienen.

Entonces, las actividades lúdicas permiten realizar al mismo tiempo una serie de interacciones efectivas de los niños con sus compañeros, en lo que concierne a los valores y las normas propias del aprendizaje educativo, que favorecen el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, motriz y social, lo que en otras palabras se entiende como un desarrollo integral. Las relaciones empáticas en el aula de clase entre docentes y alumnos son una de las bases del nivel preescolar, ya que se dan bajo ciertas condiciones de conocimiento, como por ejemplo las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño, que se ponen en práctica según las actividades que motiven su desempeño y puedan captar la atención del estudiante de forma adecuada, sumado a la buena voluntad del individuo por llevarlas a cabo.

El docente debe ser consciente de que las características que identifican al individuo como un ser con particularidades diferentes a los de las demás se centran en la idea de que al mismo tiempo cada niño tiene necesidades e interés diferentes, y por ende, el profesor debe inducir actividades lúdicas en las que la planificación, el desarrollo y la evaluación sean situaciones eficientes en el trabajo escolar, con el objetivo primordial de estimular el desarrollo integral de los niños y niñas de su clase.

En este sentido, se debe entender que la utilización de actividades lúdicas con los niños y niñas en preescolar estimula un desarrollo integral del individuo, y por ende, es necesario entender que este último es un paso fundamental en la búsqueda de soluciones a las problemáticas que los menores puedan llegar a presentar, por ejemplo, al momento de desarrollar conocimiento conforme a su edad. Esto se desarrolla a través de la adquisición de posturas que hacen madura a la persona en todo el sentido, y por lo tanto, son la parte fundamental de una vida bien desarrollada en todo lo que respecta al caso físico, cognoscitivo, social y personal.

Es importante reconocer que no se trata de convertir el aula de clase, o el lugar donde se desarrolla el proceso educativo, en una sala de juegos, sino que, por el contrario, se reconozcan cuáles son las situaciones que, por medio del juego, permiten llamar la atención del niño, para enseñarle algo que pueda ser una habilidad importante en su madurez intelectual.

### *Tipos de actividades lúdicas*

Se reconocen cuatro tipos de actividades lúdicas esenciales en la primera infancia de los individuos, estas son las siguientes:

**Juegos de actitudes.** Que consisten en actividades que realiza el individuo por medio de los ejercicios físicos propios de la edad en la que se desenvuelve, que son del orden psicomotriz, generan un gasto de energía y son comunes en los dos primeros años de vida; en este sentido, son juegos que se desarrollan en una etapa exploratoria, y que mientras se realizan, los niños pueden adquirir conocimientos sobre el mundo e influyen en el desarrollo de su imaginación y demás.

**Juegos de dramatización.** En estos se ve claramente que los niños aprenden a través de la dramatización de acciones, no solo de la vida

real —como por ejemplo los oficios de las personas mayores, sobre todo de aquellas personas que son o hacen parte activa de la sociedad y se evidencian por los medios masivos de comunicación—, sino también de todo aquel personaje que proviene de su imaginación —o la de otros—, que lo ayudan a aprender los comportamientos adecuados y, al mismo tiempo, a estimular su imaginación para ir construyendo estructuras cognitivas adecuadas que le sirvan en su vida diaria.

Se puede, entonces, que el lapso que dura esta etapa de dramatización, por lo general se ubica hasta finales del preescolar, pero que se transforma con el paso del tiempo en un juego constructivo, que ya no es solo de imitación, sino de comprender los roles significativos que estos personajes tienen en la sociedad y en la comunidad donde el niño se desenvuelve. Esto último puede presentarse hasta los 5 o 6 años de edad y le apropia una serie de conocimientos al niño que no se lograrían por medio de la mera instrucción.

**Juego activo.** Esta actividad también puede estar relacionada con ayudas musicales que se relacionen claramente con el juego activo —del cual se hablará en la última parte— y depende de cómo se utilice en este aspecto; es activo cuando el niño entra al juego a cantar o toca algún instrumento y utiliza la música como complemento de un juego alterno, que a la par es un juego activo. Es reproductivo, al mismo tiempo que se hacen repeticiones de lo que se canta, toca, actúa o baila y tiene una reiteración clara de las palabras, por ejemplo, en las canciones conocidas por él o en la creación de la música y pasos de baile.

**Juegos pasivos.** Son aquellas actividades que se relacionan con la diversión, en los que se invierte un mínimo de energía por parte del infante y que, por ser de esta forma, puede ser realizada por ellos solos y sin la supervisión constante de un adulto. Por ejemplo, al observar a otros jugar, al ver la televisión, al leer las tiras cómicas o jugar con los nuevos dispositivos de tecnologías modernas, todo esto requiere un mínimo de energía, y por ende, pueden ser realizadas de manera sencilla y en algunos casos constituyen un desarrollo intelectual adecuado, al concentrarse en el juego, al tener que razonar o al momento de propiciar una actividad que demande creatividad o motivación.

**Juegos cooperativos.** Son juegos que se realizan con el simple objetivo de compartir con otros alumnos o con otros niños y niñas, en los que se realizan muchas actividades individuales, pero que, con el transcurso del tiempo, en el juego se suman individualidades para solucionar asuntos colectivos, por ende, los juegos colectivos al transcurrir se pueden convertir en competitivos, pues unos pierden y otros ganan.

### *Contribuciones de las actividades lúdicas*

Ahora bien, este apartado menciona la importancia que tienen las actividades lúdicas no solo en lo concerniente a la cognición, sino también al desarrollo físico y motriz del niño cuando se realizan, ya que se están desarrollando acciones que permiten una ejercitación de todas las partes del cuerpo, lo cual es fundamental para la vida futura del individuo y su desempeño en el aula de clases.

Por otra parte, este juego hace una contribución significativa al fomento de la comunicación entre los niños y el desarrollo del lenguaje, ya que el jugar de la manera adecuada les posibilita una comunicación entre ellos, pues deben saber cuáles son las reglas del juego, como comportarse durante el mismo y en qué sentido se está bien o se está mal en las acciones que tomen en el transcurso del juego. Así, se presenta el juego como una descarga de la energía emocional en el individuo, proporcionando una salida de las tensiones que se pueden generar en el ambiente familiar o personal, lo cual ayuda también a ser una parte importante en la construcción de emociones concordantes con un buen comportamiento.

Los juegos cooperativos también sirven para satisfacer una serie de necesidades que en la mayoría de los casos no se cumplen satisfactoriamente en un comportamiento por fuera de dicho juego y que conforman deseos reprimidos que deben ser externalizados, pero de manera controlada, ya que constituyen una fuente de aprendizaje del comportamiento adecuado de un individuo y de un manejo de espacios de este comportamiento que deben ser tenidos en cuenta en la vida de ahora en adelante. Sumado a ello, como ya se ha mencionado, es un estímulo de creatividad, ya que el experimento de comportamiento y juego de roles en dichos juegos cooperativos permite la creación de algo nuevo, y esto se va reforzando con el paso de los años.

La actividad lúdica les posibilita a los niños descubrir cuáles son sus capacidades y al compararse con sus compañeros de juego, mediante su desarrollo, aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales, aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos (Castellar et al., 2015, p. 18).

Por último, el juego contribuye a una serie de aprendizajes en el papel sexual apropiado del niño, ya que los niños y niñas descubren en el mundo familiar y escolar, cuáles son los roles sexuales apropiados y conocen qué es lo que no debe ser aceptado en ningún tipo de circunstancia, lo que permite no solo la construcción de un desarrollo de rasgos convenientes, sino al mismo tiempo, de un contacto con miembros diferentes del grupo, para desde allí construir acciones que sean relevantes para su vida cotidiana, sobre todo en lo concerniente a sus roles de individuo en lo que respecta a lo sexual propio y su relación con otros pares.

### *El juego como acción humana trascendental*

Tradicionalmente, el juego es asumido como la acción contraria al trabajo debido a su relación con la recreación y el descanso, sin embargo, su función es de gran trascendencia, puesto que precisamente mediante el juego, los grupos humanos transmiten valores propios de su cultura, normas de comportamiento, se resuelven conflictos, se desarrolla la personalidad y se educa a los más jóvenes, estos atributos lo configuran como un elemento social y cultural de gran complejidad tanto en su definición como en su comprensión teórica. El juego o actividad lúdica se aborda desde distintos puntos de vista de acuerdo con los enfoques de los autores que lo analizan en cuanto a su complejidad y naturaleza, mas lo que resulta fundamental es que a lo largo de la historia se ha abordado su estudio desde el papel que ha desempeñado y desempeña en los ciclos vitales de la humanidad.

El juego comprendido a su vez como actividad lúdica, como se ha resaltado, hace parte de la naturaleza humana propiamente dicha, este

hecho resalta incluso en la Grecia antigua, cuando grandes pensadores como Platón y Aristóteles señalaban su importancia e invitaban a los padres a motivar en sus hijos al juego como acción para “formar la mente” para su futura madurez en la vida como adultos, posteriormente, en los albores del siglo XX, se aborda la actividad lúdica desde la psicología y la pedagogía, así, Groos (1902, citado por Ríos, 2013) define el juego como el ejercicio de los instintos, la práctica de la naturaleza humana para su evolución, “el juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (p. 1).

Posteriormente, Piaget (1956, citado por Ríos, 2013) destaca la importancia del juego para el desarrollo, relacionándolo con los estadios evolutivos del niño, “las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño” (p. 2), el juego es entonces la actividad indispensable para la interacción del niño con la realidad. Por su parte, Vigotsky (1987) pone énfasis en el juego como el medio de interacción entre el niño, el adulto y sus pares, como acción sociocultural, traduciendo la actividad lúdica como un hecho social fundamental para el desarrollo en la infancia.

En este sentido, desde el punto de vista psicológico, sociocultural y pedagógico, el juego dota a los individuos de herramientas útiles para su desarrollo, para que sean capaces de relacionarse con los demás, generar sus propias ideas y construir conocimientos en el marco del disfrute y la recreación. El juego entonces, es un concepto muy amplio de naturaleza muy variada.”

Según Ríos (2013), “la palabra juego proviene del latín *'iocom y ludus-ludere'* haciendo referencia a la diversión y a la expresión de una actividad lúdica y placentera” (p. 6). A pesar que existen múltiples definiciones, el término resulta ser un concepto subjetivo y diverso para poseer una definición que abarque su amplitud, sin embargo, de acuerdo con Ríos (2013), destacan algunas las cuales cabe resaltar: Huizinga (1938) definió el juego como una acción u ocupación libre, desarrollada en unos límites de tiempo y espacio determinados, organizado de acuerdo a unas reglas que son obligatorias pero aceptadas libremente, y que se enmarca en la alegría, la emoción y la conciencia de ser y actuar de un modo distinto

al de la realidad. Por su parte, para Gutton (1982) el juego es la forma privilegiada de expresión infantil; mientras que Caillois y Moreno (1980) exponen que es una actividad libre, lúdica, con finalidad en sí misma, gratuita, desinteresada, gratificante y creativa.

Una de las definiciones más acogida corresponde a la presentada por Bruner (2003, citado por Redondo, 2008), quien define el juego como una actividad comunicativa entre iguales, que permite generar y reestructurar de manera espontánea y constante sus conocimientos teniendo como marco la diversión y el goce de estar juntos, incidiendo en la adquisición de destrezas cognitivas como la innovación, la fluidez verbal y la capacidad simbólica en general.

De acuerdo con lo anterior, se puede definir el juego o actividad lúdica como aquella acción que posee un bagaje histórico muy amplio y que varía de acuerdo a cada cultura, que acompaña al ser humano a lo largo de su vida, siendo realizada de forma innata, tornándose en una experiencia de disfrute y de enriquecimiento del ser en cuanto a sus habilidades y conocimientos, y que se desarrolla principalmente durante la niñez, siendo ese espacio donde los niños guiados por sus padres y maestros pueden aprender y crecer. En este contexto, el juego se configura como una forma de expresión e interacción del niño con sus propias habilidades y destrezas y con los demás, por tanto, el docente debe ser consciente de la importancia de su implementación para generar procesos de aprendizaje significativo.

La actividad lúdica es el fundamento de la educación integral, puesto que se enfoca en aspectos sociales, actitudinales, corporales, emocionales y cognitivos, para el desarrollo del niño y a la vez tiene un sentido dual, pues exige del docente no solo dichos aspectos, sino, además, un sinnúmero de habilidades que se centran en el accionar a partir de los conocimientos adquiridos desde la pedagogía, la didáctica y, en general, el quehacer del educador. Así, surge un aspecto que se relaciona con el tema que aborda el presente documento reflexivo y que es el centro del accionar del docente en formación: la práctica.

### *Actividad lúdica y emociones.*

La actividad lúdica, es una herramienta y un medio fundamental que aporta de múltiples maneras al desarrollo de los niños. En este sentido, siendo de gran interés en la Educación desarrollar las emociones el juego es un recurso que favorece el alcance de estos objetivos.

Así, Román (2017), expone que:

Los mecanismos cerebrales de la curiosidad se ponen ya en funcionamiento a los pocos meses de nacer el niño. El juego en el niño se produce utilizando esos mecanismos de la curiosidad que están conjuntados con la emoción, la recompensa y el placer. Así, a través del juego el niño realiza casi todos los aprendizajes posibles.

La actividad lúdica produce placer y gusto en los niños, estas emociones motivan a aprender y a alcanzar los objetivos que se planteen. La emoción transforma al cerebro, le permite madurar. "Es en este momento cuando el niño puede experimentar abiertamente sus emociones y aprende a controlarlas. Es por esto que el juego debe de ser libre pero controlado y, cuando sea necesario, el adulto tiene que dar herramientas para que el niño pueda conseguir estrategias para el control emocional" (Vilaró, 2014)

Mediante los juegos, los niños se encuentran con la posibilidad de experimentar, comprender, aprender, analizar y tomar decisiones, transformando activamente la realidad. "El juego puede ser utilizado como un recurso en el aula, con el cual los alumnos estarán más motivados y podrán adquirir mayor desarrollo psicomotriz, cognitivo, afectivo y social" (Román, 2017)

En efecto, el desarrollo de los niños exige acción y movimiento permanente, relacionarse, experimentar e interactuar con objetos y personas, acciones que se dan de forma natural mediante la actividad lúdica. "El juego les permite expresarse libremente, encauzar sus energías de manera positiva e incluso descargar posibles tensiones infantiles y dominar su ansiedad" (Román, 2017)

## Rol del educador

El docente es el encargado de guiar el proceso de enseñanza en los contextos educativos en los que se puedan presentar este tipo de situaciones, como en el aula de clase; además, al mismo tiempo debe poseer una serie de habilidades en lo concerniente a la lúdica y la didáctica propia de su rol docente.

Para el buen desenvolvimiento del docente, es necesario preparar el ambiente apropiado para que los niños o niñas jueguen, ya que es importante la creación de espacios y tiempos adecuados para el juego, como por ejemplo, las tareas importantes que se deben desempeñar en este o los tiempos que se determinan entre ellos por las reglas del juego que desarrollan, entre otros factores que son preponderantes en las situaciones de juego que se planteen. Ante esto, el rol del docente debe ser el de guía, juez y preparador del espacio adecuado para que se lleve a cabo dicho juego sin interrupciones.

El docente debe seleccionar el material adecuado para que se realicen las actividades de acuerdo a las edades y a la par con la necesidad de los niños y niñas que intervienen en el juego. Por ello, debe conseguir los elementos suficientes para que todos intervengan en el juego y la calidad del mismo sea la satisfactoria, ya que de ello también depende el interés que se produzca en los infantes para llevar a cabo la actividad propuesta.

Aunque se está hablando del rol del docente dentro de la lúdica y la manera en que este lleva a cabo las actividades dentro del aula que le permitan mejorar las habilidades cognitivas y físicas en los niños y niñas, el papel de la familia también es importante en la consecución de dichos objetivos, y más cuando se trata de enseñar los juegos tradicionales y transmitirlos de una generación a otra; en esta medida, cuando hablamos de la necesidad de establecer en el individuo una participación constante en un juego, tanto el docente como la familia crean una necesidad y relación importante con el niño, y es con la utilización de la repetición que se generan vínculos entre los involucrados y al mismo tiempo se tejen lazos de confianza.

El docente debe permitir una repetición constante de los juegos en los niños, pues es allí donde aprenden los roles, las reglas, se comunican,

establecen relaciones, confían los unos en los otros, trabajan en equipo, desarrollan sus habilidades cognitivas e intelectuales, además de que están en constante actividad, lo cual les genera un ejercicio adecuado, que les permite no solo desahogar su energía emocional y física, sino que ayuda a generar una serie de habilidades motrices y un desarrollo de los músculos importante para su adolescencia, adultez y vejez.

Así, lo que se evidencia es que los niños y niñas pueden satisfacer sus necesidades inmediatas en lo concerniente a sus emociones o deseos en el momento en que lo deseen, y es el docente el encargado de llevar a buenos términos estas necesidades, por esta razón, es importante reforzar la idea de que el juego es una actividad que genera en los individuos de esta edad una de las posibilidades mejor construidas para la formación del conocimiento y de las habilidades físicas necesarias en sus primeros años de vida para desenvolverse adecuadamente en un mundo que ofrece una posibilidad de opciones.

La lúdica hace parte fundamental y central del desarrollo adecuado de los seres humanos en contextos educativos, y por consiguiente, no puede ser algo que se tome a la ligera, sino que, por el contrario, debe ser la base de la construcción de conocimiento a partir de una actitud asertiva frente a la vida, frente a ese diario vivir; pero todo en la misma medida en que formalice una apropiada adquisición del mundo que está allí, y que es indispensable su aplicabilidad para generar acciones consecuentes con una buena formación de los individuos.

La Feria Lúdico-Pedagógica muestra a la comunidad educativa de UNIMINUTO, que el tiempo libre que se aprovecha es relevante para todos los implicados en las actividades que se desarrollen, y que en este espacio se construyen alternativas pedagógicas, creativas y dinámicas que en algún momento se emplearán en el aula, a partir del reconocimiento de las diversas formas de aprendizaje de los niños y las niñas, con el propósito de facilitar procesos de enseñanza. Este es el propósito de la educación, y es donde la formación de los docentes en educación infantil debe centrar todos sus esfuerzos, desde la misma universidad, hasta todos los encargados de la formación, tanto de los profesionales, como de las futuras generaciones.

Sin duda, el fortalecimiento de los procesos formativos de nuevas generaciones de profesionales de la educación infantil es fundamental, por lo que en los próximos apartados se profundiza en la Feria Lúdico-Pedagógica como ese espacio que propicia y genera grandes aportes al desarrollo y enriquecimiento de la práctica docente de quienes se preparan para ejercer como maestros de primera infancia, un ámbito en el que la reflexión, la innovación y las transformaciones son ejes centrales no solo para dinamizar la profesionalización, sino para conformar el acercamiento de los futuros educadores a las realidades escolares tan diversas y su aporte a la dinamización de las prácticas docentes.

## Referencias bibliográficas

- Agazzi, C.; Agazzi, R. (1926) Método Agazzi-Pascuali. Programma di educazione infantile
- Báez Osorio, M., (2005). Las Escuelas Normales colombianas y la formación de maestros en el siglo XIX. *EccoS Revista Científica*, 7 (2),427-450.[fecha de Consulta 20 de Octubre de 2022]. ISSN: 1517-1949. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=71570210>
- Briceño, P. (2018). *Concepciones de infancia y su influencia en la interacción con los niños y niñas de primera infancia*. [Tesis de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9862/TO-21970.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castellar, G., González, S. y Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*. [Tesis de grado, Universidad del Tolima en Convenio con la Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/2106>
- Colbert, V. (2006). Mejorar la calidad de la educación en escuelas de escasos recursos. El caso de la Escuela Nueva en Colombia. *Revista Colombiana de Educación*, (51), 186-212. <https://www.redalyc.org/pdf/4136/413635245008.pdf>
- Decroly, O. Monchamp, E. (2016) | juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Morata
- Delors, J. (1996.): “Los cuatro pilares de la educación” en La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión inter-

nacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España: Santillana/UNESCO. pp. 91-103.

García, B. Y. (2005). La educación colonial en la Nueva Granada. Entre lo doméstico y lo público. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 7, 219-240

Groos, K. (1902). *Les jeux des animaux*. Félix Arcan Editeur.

Hurtado, K. J. y Labrador, Y. Ensayo de Pestalozzi: su obra y el aporte a la humanidad del siglo XXI. *Monografias.com*. <https://www.monografias.com/trabajos105/Ensayo%20de%20Pestalozzi:%20Su%20obra%20y%20el%20aporte%20a%20la%20humanidad%20del%20siglo%20XXI/Ensayo%20de%20Pestalozzi:%20Su%20obra%20y%20el%20aporte%20a%20la%20humanidad%20del%20siglo%20XXI.shtml>

Inicial (2016) El modelo Montessori. *somosdeinicial.com*, 2016 junio 16 <http://somosdeinicial.blogspot.com/2016/06/el-juego-segun-montessori.html>

Jaramillo, L. (2007). *Planta física a nivel interno y externo. Disposición del ambiente en el aula*. Universidad del Norte. <http://ylang-ylang.uninorte.edu.co:8080/drupal%20/files/DisposicionAmbienteAula.pdf>

Jaramillo, L. (2020). *Antecedentes históricos de la educación en Colombia*. Universidad del Norte. <http://ylang-ylang.uninorte.edu.co:8080/drupal/files/AntecedentesHistoricosEducacionColombia.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2009). *Orientaciones pedagógicas para el grado de transición*. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-259878\\_archivo\\_pdf\\_orientaciones\\_transicion.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-259878_archivo_pdf_orientaciones_transicion.pdf)

Muñoz, J. O. (2020) Las Escuelas Normales Superiores en Colombia: doscientos años de historia entre retos y desafíos (1821-2021). *Revista Historia de la Educación Colombiana* 25 (25) julio-diciembre, 55 – 93. Recuperado de: <https://doi.org/10.22267/rhec.202525.79>

Redondo, M. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, (13), 1-8. <https://>

archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\_13/M\_ANGELES\_REDONDO\_2.pdf

- Reveco, O. (2012). Educación infantil: un sistema de calidad en paralelo; educación formal y no formal. En: V. Peralta y L. Hernández (coords.). *Antología de experiencias de la educación inicial Iberoamericana. La educación que queremos para la generación de los bicentenarios* (pp. 107-123). OEI, BBVA y Unicef.
- Rios, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil*. [Tesis de grado, Universidad Internacional de La Rioja]. Re-Unir Repositorio Digital. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1910>
- Rodríguez, W. (2009). Pensamiento de Vigotsky y su influencia en la educación. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, (9), 1-12. [https://www.researchgate.net/publication/237034855\\_NUMERO\\_ESPECIAL\\_DEDICADO\\_AL\\_PENSAMIENTO\\_DE\\_VIGOTSKY\\_Y\\_SU\\_INFLUENCIA\\_EN\\_LA\\_EDUCACION](https://www.researchgate.net/publication/237034855_NUMERO_ESPECIAL_DEDICADO_AL_PENSAMIENTO_DE_VIGOTSKY_Y_SU_INFLUENCIA_EN_LA_EDUCACION)
- Rousseau, J. (1762). *El contrato social*. Madrid.
- Vigotsky, L. (1987). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. Científico-Técnica.



# Capítulo II.

## La Feria Lúdico-Pedagógica como espacio de reflexión curricular: el lugar del primer encuentro con la práctica docente

*Maritza Aragón Goyes<sup>1</sup>*

El mundo lúdico de los niños es tan real e importante para ellos como para el adulto el mundo del trabajo. Así que debemos concederle la misma dignidad.  
Bettelheim, 1988.

### Elementos teóricos: la lúdica y sus impactos en el currículo

Para contextualizar la lúdica dentro del currículo, se presenta a continuación un análisis conceptual de algunas posturas teóricas que permiten comprender y reflexionar la pertinencia, en el caso específico del currículo del Seminario de Infancia, del programa de Pedagogía Infantil a través de la experiencia vivencial de la Feria Lúdico-Pedagógica, como primer

---

<sup>1</sup> Magíster en Educación de la Universidad de los Andes. Licenciada en Educación Primaria de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Publicaciones: Tesis de maestría: *La práctica de la evaluación de los aprendizajes en la licenciatura de pedagogía infantil en la metodología Virtual y a Distancia a la luz del enfoque pedagógico institucional*. Libros resultado de investigación: *Cuentos para crear* (2019); *Pacho el guardián del Chinhaza* (2019) Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, áreas: Ciencias Sociales – Ciencias de la Educación – Educación General (incluye capacitación, pedagogía ), Capítulo de libro: "Sentido y significado del juego en la infancia: narrativas de la memoria colectiva de diversas voces sobre el juego en la infancia", "La Convención sobre los Derechos del Niño a debate 30 años después" (2019). Actualmente se desempeña como docente del programa en Licenciatura en Educación Infantil, Facultad de Educación, Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO.

acercamiento a la práctica y quehacer docente. Es oportuno presentar el concepto de lúdica, como componente teórico fundamental para reflexionar su relación con el currículo, pues esta guía la experiencia pedagógica que expone el presente documento.

La anterior conceptualización presenta las características que definen el juego, como una acción libre del ser humano, mediado por diversas condiciones: el tiempo, el espacio y las emociones de la cotidianidad donde se desarrolló.

Por su parte, Jiménez (2009) explica que:

La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (p. 45).

Ahora bien, el significado de la lúdica para el contexto de las infancias en el marco de la Feria Lúdico-Pedagógica reconfigura el juego como una estructura dinámica mediada por factores sociales y culturas que posibilita la construcción de saberes y relaciones, a lo largo del desarrollo de la primera infancia, garantizando, de acuerdo con Delors (1994), el aprender a conocer, a hacer, a vivir juntos, a vivir con los demás y a ser. Por consiguiente, la lúdica promueve en los niños el desarrollo personal, social, corporal, comunicativo, cognitivo, artístico y la práctica de los valores. Es decir, que el diseño de las prácticas pedagógicas debe estar encaminado a despertar la sensibilidad, a validar las expresiones y a desarrollar la creatividad de los niños, para aprehender en el placer y el gozo de divertirse en el encuentro de diversos conocimientos y con otros, en el marco de la otredad.

Con lo anterior, se contextualiza la práctica dentro del currículo, desde un sentido más estructural, en primer lugar, se presenta lo que define la política pública como currículo, y posteriormente, se desarrolla un análisis conceptual de algunas posturas teóricas, a partir de las cuales

se reflexiona la pertinencia de la experiencia vivida por los docentes en formación en el primer encuentro con la práctica pedagógica descrita.

En este orden de ideas, la Ley General de Educación, Ley 115 de 1994, en su artículo 76, capítulo 2, establece que el currículo:

Es un conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional. (p. 17).

Visto de otro modo, el currículo se configura mediante la relación interpersonal y el desarrollo que se lleva a cabo por medio de la didáctica, la adaptación de contenidos, las necesidades, acudiendo a una solución activa y reflexiva de manera individual y colectiva. Todos estos aspectos llevan a considerar diálogos teóricos que contribuyen a la comprensión de los significados en torno a la experiencia descrita.

En este sentido, según Kemmis (1993): “El problema central de la teoría curricular es ofrecer la forma de comprender un doble problema: por un lado la relación entre la teoría y la práctica y por otro, la sociedad y la educación” (p.34), su currículo se elabora con base a una comunidad crítica y se relaciona con cómo afrontar los problemas del aula, el modelo organizativo está constituido por la planificación y la observación; a nivel educativo el currículo es visto como el que orienta el modelo pedagógico.

En la Feria Lúdico-Pedagógica, las estudiantes de segundo semestre implementan el currículo crítico mediante el diseño actividades propuestas para niños en edad escolar, las cuales deben tener objetivos, metodología, estrategias, contenidos, recreación dirigida y presentaciones culturales, todo esto coordinado por ellas y, posteriormente, llevado a cabo en la feria; después de concluida esta práctica, se debe presentar por escrito la planeación que se lleva a cabo y evaluar cómo fue el desempeño de las estudiantes, cuál fue el resultado final en cada actividad, si se cumplieron los objetivos propuestos, cómo percibieron los niños las dinámicas realizadas y qué aprendieron de ellas. Para concluir, se analizan las deficiencias en pro de buscar mejoras.

Esta experiencia ha enriquecido la vida personal y profesional de las docentes en formación, ya que enseña la importancia del desarrollo integral en la infancia y cómo este trasciende a lo largo de la vida, puesto que se ve reflejado en cada cosa que hacemos, de tal manera que la estrategia que implementa la Feria Lúdico-Pedagógica, por medio de los pilares formativos, es significativa, ya que causa interés y aceptación en los niños, quienes disfrutan de las actividades, mientras juegan y aprenden de las mismas. Lo primordial de esta práctica es que los niños sean felices mientras aprenden, porque cuando esto sucede ellos aman el conocimiento, de modo que así mejora su desarrollo cognitivo y social. En paralelo, las docentes están contribuyendo en su formación como personas íntegras dispuestas a mejorar la sociedad.

### El currículo crítico

En ámbitos generales, el currículo crítico determina el quehacer en la práctica pedagógica, en cumplimiento de los objetivos de lo que se debe enseñar, se evalúa por medio de logros académicos lo que se debe aprender, y se convierte a su vez en la medición de aprendizajes. Por medio de la evaluación es como los docentes rinden cuenta de los aprendizajes que transmiten a sus estudiantes y la manera como ellos los perciben; es a través de esta que se determina la facilidad con la que los estudiantes logran adquirir los conocimientos, tanto en las evaluaciones dentro del aula, como las más generales como son las pruebas Saber, que se imparten en tercero, quinto y noveno, y las pruebas de Estado para grado once, estas determinan, a su vez, el desarrollo y ejecución del currículo, evaluando a estudiantes, docentes y planteles educativos por la manera como desarrollan los contenidos del mismo en sus instituciones, es ahí donde el currículo crítico surge como reflexión de las prácticas pedagógicas.

Otro significado que emerge es el expresado por Grundy (1987) que afirma que: "El currículo es una construcción cultural que de forma organizada constituye un conjunto de prácticas educativas humanas" (p. 23) y trabaja de manera conjunta el conocimiento e interés cognitivo de cada uno de ellos. Su construcción cultural permite la exploración del contexto educativo centrando toda la atención sobre el estudiante en el desarrollo

de cada una de las actividades planeadas, donde se pueda evidenciar la experiencia y la observación. Para poder obtener el resultado, el docente debe ser creativo, responsable y de una u otra manera, debe motivar a sus estudiantes a participar, por eso es importante la relación e interacción del docente-alumno.

Además, Grundy (1987) se basa en la teoría de Habermas, la cual toma como parte fundamental el concepto del hombre y el mundo. Habermas (1962, citado por Grundy, 1987) afirma que, el interés del ser humano se orienta a la organización del conocimiento y la acción. Su modelo curricular se construyó en tres formas de saber dominante: empírica-analítica, histórica hermenéutica y crítica. A la vez, trabajó como propuesta hipotética el desarrollo de un modelo curricular por objetivos, donde el interés práctico es la comprensión e interpretación, el interés emancipador lo basó en autonomía, experiencias, autorreflexión y teorías críticas bajo el interés de una sociedad contemporánea.

A través del recorrido por la historia del currículo, Taba (1962) expone que el modelo curricular de exigencias debía tener en cuenta las necesidades de la sociedad, y que su elaboración debe ser de acuerdo a: las funciones de la escuela en la sociedad y la cultura, los procesos de desarrollo y aprendizaje del alumno a través de la naturaleza del conocimiento, al diagnóstico de las necesidades, por medio de la formulación de objetivos y la selección de contenidos para las diferentes experiencias de aprendizaje, donde el docente debe ser creativo, secuencial, planeador e investigativo.

Para Gimeno (2010), el padre del currículo es Bobbitt (1918), ya que este autor afirma que un currículo apropiado a la educación debe estar elaborado con contenidos propios para cada grado, que no debe ser tan teórico, sino que debe contener prácticas didácticas, y que para su elaboración es importante tener en cuenta el contexto, la sociedad y las necesidades que parten de cada una de ellas, de modo que se diseñe un currículo abierto que permita ampliar el conocimiento de los alumnos y llevarlos a la práctica, donde cada uno de los docentes esté en constante aprendizaje, sea estratégicos, investigativo e innovador.

## El currículo práctico

El currículo práctico se hace evidente mediante el desarrollo de las actividades propuestas en la jornada de la Feria Lúdico-Pedagógica, ya que las planeaciones propuestas no tienen como objetivo el aprendizaje memorístico del niño ni el resultado de su evaluación, sino que son espacios de motivación y exploración donde, tanto el niño como el docente tienen la oportunidad de obtener nuevas experiencias y aprendizajes significativos. El desarrollo de la actividad que complementa la Feria Lúdico-Pedagógica se hace desde la planeación de los contenidos, los cuales están basados en los pilares de la educación inicial: juego, arte, exploración de medio y literatura; teniendo en cuenta que este espacio no solo está dirigido a la primera infancia, sino también a las docentes en formación, pues este es el primer enfrentamiento a su quehacer docente y una experiencia anticipada de lo que más adelante podría ser su práctica pedagógica, considerando que lo ideal es transmitir los conocimientos de los pilares por medio de la lúdica, lo que permite captar la atención de los menores y adquirir los conocimientos de forma natural sin verlo siquiera como una tarea u obligación.

Así, para llevar a cabo la feria, se organizan grupos de trabajo enfocados a un pilar específico, luego, se organiza una planeación de las actividades teniendo en cuenta la edad de los niños a quienes va a ser dirigido, en este caso, niños de 4 a 10 años; en el grupo, las integrantes crean actividades lúdicas mediante las cuales los niños ponen en práctica sus conocimientos y adquieren nuevos saberes.

Esta primera experiencia frente al desarrollo de actividades lúdico-pedagógicas en el campo del quehacer profesional, en una época en que no se ha tenido el primer contacto con niños de primera infancia, es un paso importante para las estudiantes, ya que confrontan la teoría con la práctica. En la opinión de una estudiante, participante de la feria lúdica del 2019: "El aprendizaje adquirido se da gracias a la planeación de actividades y ejecución de las mismas, afortunadamente todo salió bien, aunque hubo niños un poco dispersos las actividades se desarrollaron como se tenían planteadas en cada uno de los *stands* al finalizar las actividades cada niño se llevó un recordatorio del trabajo realizado concluyendo así

la feria lúdica” (Isamar Milady Santana Cifuentes, comunicación personal, 2019).

Para la comprensión de cómo influye la lúdica en el currículo de un docente en formación, Osorio y Herrera (2013) resaltan que en el ser humano la base fundamental es la educación, ya que permite su adaptación y socialización dentro de un entorno, es importante señalar que en su proceso de formación inicial se debe reforzar el desarrollo de sus capacidades cognitivas, afectivas, corporales, comunicativas, para que más adelante su familiarización con el medio sea más agradable.

En la educación inicial hay unos contenidos específicos que orientan al docente y hacen parte de la estructuración de un currículo escolar donde se trabajan proyectos y actividades lúdico- pedagógicas que permitan al menor irse adaptando a un proceso escolar. Para poder trabajar el desarrollo del currículo escolar es importante tener en cuenta las necesidades y capacidades que tiene cada uno de los estudiantes ya que todos aprenden, se relacionan e interactúan de diferente manera.

Los objetivos de la educación infantil están enfocados en que el niño aprenda a reconocer su cuerpo, a tener identidad y autonomía, a motivarse para iniciar con su lecto-escritura y la solución de problemas no solo matemáticos, sino de su vida cotidiana, por eso es tan importante seguir la estructuración del currículo y trabajar de manera lúdica con ellos, ya que no solo adquieren su conocimiento, sino que también se motivan por aprender. Hay que cuestionar cada una de las necesidades que presente el menor y a su vez desarrollar un currículo que se adapte a dichos requerimientos, de modo que se evalúe: ¿cuándo enseñar?, ¿qué se debe enseñar?, ¿a quién se le debe enseñar?, ¿con qué metodologías y estrategias didácticas se debe hacer?, teniendo en cuenta y trabajando al pie de la letra las indicaciones que presenta el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en su lineamiento pedagógico curricular.

Cabe señalar, que el currículo se está actualizando constantemente, por ende, los profesores deben estar en constante aprendizaje y tienen que establecer estrategias que les faciliten a los estudiantes su aprendizaje. Del mismo modo, las tareas que se dejen a los alumnos deben ser de in-

vestigación, creatividad, estar abiertas a la reflexión, a partir de las cuales ellos construyan su propio conocimiento.

La condición básica del currículo es ofrecer todo aquel conjunto de experiencias, que permita continuar el proceso iniciado en la educación infantil, esto es, hacer posible el máximo desarrollo de todas y cada una de las capacidades infantiles tanto en el ámbito de las aptitudes intelectuales y operativas como en el ámbito de las actitudes y hábitos (Zabalza, 2000). Finalmente, y no porque termine aquí, el currículo es una construcción social en la que dialogan sus actores para garantizar el bienestar de quienes interactúan para transformar la sociedad.

Así, como se ha abordado con anterioridad, el currículo y en general la práctica docente corresponden a dimensiones que abarcan la gestión y las dimensiones educativas, administrativas y organizacionales, que son dirigidas y reglamentadas por las políticas educativas, temática que se aborda a profundidad en el siguiente capítulo.

En consonancia con apartados anteriores, se asumen la primera infancia y la educación infantil, como contextos diversos, que han experimentado distintos procesos y que han permitido asumir el papel fundamental del maestro de preescolar como un actor que aporta socialmente a la transformación de realidades a partir de un sinnúmero de procesos pedagógicos, que han ido enriqueciendo la manera como se enseña y como se aprende, y que han diversificado la labor educativa como un aspecto esencial para la sociedad.

Dentro de estos innumerables procesos, el educador, encargado de pensar, diseñar e implementar estrategias y acciones que generen aprendizajes, de la mano de diversos aportes teóricos propios de la tradición educativa —como Piaget, Vigotsky, Groos, entre otros—, se encuentra con el juego como una estrategia pedagógica que se halla en el desarrollo infantil y que, por tanto, es una herramienta que posibilita aprendizajes. En este sentido, el juego es una actividad presente en los seres humanos de una manera natural y permanente, que cumple una función primordial en la vida de las personas, que está relacionada por lo general con la infancia, pero que sin duda se evidencia en cada una de las etapas vitales de los individuos.

## Vivenciando aprendizajes: la práctica docente

La práctica docente, entendida como el conjunto de acciones de carácter educativo que ejecuta el docente experimentado o en formación, se caracteriza por ser más que el acto de dictar y transmitir conocimientos:

Es una actividad dinámica, reflexiva, que comprende los acontecimientos ocurridos en la interacción entre maestro y alumnos. No se limita al concepto de docencia, es decir, a los procesos educativos que tienen lugar dentro del salón de clases, incluye la intervención pedagógica ocurrida antes y después de los procesos interactivos en el aula. (García *et al.*, 2008, p. 56).

Así, la práctica docente está marcada por los cambios constantes; es contextualizada, ya que se desarrolla en espacios determinados; posee amplia complejidad, pues va más allá del espacio y el tiempo; y es significativa porque aporta a la transformación de realidades. A su vez, se relaciona con la *praxis*, pero como afirma Vergara (2016) citando a Sacristán (1998):

La diferencia de la práctica docente con relación a esa actividad genérica [la *praxis*], consiste en considerar la participación teleológica y cognoscitiva humana en la transformación de la realidad, es decir, la introducción de la conciencia y la racionalidad de los cambios provocados y con propósitos bien definidos. (p. 75).

Se comprende la práctica docente como una acción de carácter social, compleja, que, enriquecida por diversos contenidos teóricos y puntos de vista, posee un largo recorrido histórico que guarda profunda relación con aspectos muy humanos como es la cultura, la tradición y los valores dominantes que influyen y se evidencian en los sistemas educativos. La práctica docente se encuentra determinada por dichos factores y además por la institucionalidad, y en el marco que compete a la presente experiencia, se enmarca en los procesos formativos de estudiantes que se profesionalizan para ser educadores.

La sociedad actual, dinámica, tecnológica y globalizada, presenta múltiples desafíos cada vez más concretos, por lo que la formación profesional de los docentes debe estar enfocada hacia el alcance y superación de las

necesidades sociales actuales. Es así que la relación entre academia y comunidades resulta fundamental y es el marco a partir del cual se pueden generar acciones que respondan al compromiso de la educación, y que satisfagan la necesidad de formar personas capaces y bien preparadas que respondan a las exigencias de la sociedad en que se desarrollan. “En este sentido se establece la importancia de formar personas no solo con el conocimiento adecuado para entender la realidad social sino también, capaces de enfrentarla y modificarla, para ello la importancia de formar a partir de la práctica” (Jiménez *et al.*, 2014).

La formación del futuro profesional de la educación, entendida desde un sentido social, permite establecer que es una función fundamental, ya que, preparar nuevos docentes responde a las necesidades de las comunidades; los estudiantes deben poseer habilidades diversas, ser competentes en sus funciones, por lo que su formación no puede ser acogida por el ámbito de la teoría solamente, su profesionalización exige la integración de la práctica como un ámbito de particular importancia para su desarrollo profesional, y es por esto que los currículos incluyen la práctica no solo como asignatura, sino como un acto primordial y permanente, así, la práctica pedagógica docente se convierte en el contexto en que el estudiante interactúa con su futuro ambiente laboral y profesional.

Como bien lo explican Jiménez *et al.* (2014):

Las prácticas profesionales tienen la finalidad de contribuir en la formación integral del alumno, las cuales le permiten ante realidades concretas, consolidar las competencias profesionales, enfrentándolos a situaciones reales de la práctica de su profesión; desarrollar habilidades para la solución de problemas; y reafirmar su compromiso social y ético. Así como, ser fuente de información pertinente para la adecuación y actualización de los planes y programas de estudio, y fortalecer su vinculación con el entorno social. (p. 430).

De esta manera, la práctica docente es el espacio de interacción que ubica a las estudiantes en la realidad de su futura profesión y les proporciona la posibilidad de llevar a la práctica sus habilidades y los conocimientos que han adquirido siendo capaces de responder a las necesidades y exigen-

cias de los entornos en que interactúan y comprender su capacidad de desenvolvimiento. Las experiencias resultantes de las prácticas poseen un sentido enriquecedor, ya que permiten vivenciar los aprendizajes de los estudiantes *in situ*, y además proporcionan y enriquecen los procesos de autoevaluación, evaluación, seguimiento, sistematización y reflexión en cuanto a contenidos formativos y del propio currículo de los programas de formación profesional, es en este sentido que la práctica docente se configura como un aspecto fundamental, ya que permite tener una visión clara de la manera como se están preparando los futuros profesionales y además ayuda a definir cómo aporta la academia a la sociedad, a su transformación y mejora.

### Importancia de la práctica para el desarrollo curricular

Los procesos de formación profesional de docentes involucran gran diversidad de aspectos y, como se ha visto, se sustenta tanto en los fundamentos teóricos adquiridos por el estudiante como por las prácticas que desarrolla, estos aspectos configuran la labor y aporte social de la academia. Por su parte, el currículo entendido como el espacio en el que confluye la teoría y la práctica, y que les da un sentido, una organización y una significancia que va más allá de objetivos, contenidos y áreas, desempeña un papel primordial en la práctica docente y viceversa.

El currículo comprende las dinámicas que se desarrollan en las instituciones educativas y en la relación entre docente y estudiante, y son precisamente esas dinámicas y relaciones intrínsecas que se generan en la práctica docente desde las cuales se pueden verificar los componentes y contenidos pragmáticos y subjetivos que conforman el currículo.

Así, como exponen Hernández y García (2017):

Desde la práctica educativa y a través del rol del profesor y de cada uno de los implicados en los procesos formativos, incluyendo a los estudiantes que se convierten en evaluadores del accionar práctico de cada docente y de cada funcionario de la institución, se vivencia el currículum y aunque muchas veces no es nombrado como tal, estos lo viven día a día y lo valoran desde

su aprendizaje, desde sus motivaciones, desde sus experiencias y vivencias. (p. 3).

Claramente, el currículo y la práctica docente se encuentran en estrecha relación de interdependencia, ya que la teoría y la práctica se mantienen vinculadas gracias al currículo y, de la misma manera, las vivencias del docente en formación permiten evaluar, reflexionar y enriquecer los contenidos curriculares. En definitiva, la práctica dota de sentido al currículo y sus significados al reconocer realidades y favorecer a los estudiantes, dotándolos de experiencias vivenciales y dando significado a la labor para la que se están preparando.

Es así, como desde UNIMINUTO y el programa de Licenciatura en Educación Infantil surge la Feria Lúdico-Pedagógica, que en un principio fue una jornada de carácter pedagógico recreativa, en el marco de las actividades de la asignatura Seminario de Infancia, pero que tuvo un impacto de mayor amplitud al ser acogida en todas las sedes de la institución y llegó a ser un aporte a la reflexión, enriqueciendo sus contenidos y significados, y siendo ejemplo visible de la manera como la práctica docente influye de forma clara en el currículo.

### La Feria Lúdico-Pedagógica: primer encuentro con la práctica docente

En el marco de la educación, se encuentra la didáctica como un aspecto que sobresale, ya que se configura como el cumulo de ideas, estrategias y experiencias que facilitan los aprendizajes y, para el caso de la infancia, el desarrollo del niño en todas sus dimensiones. En este contexto, surge la Feria Lúdico-Pedagógica, como un espacio que contribuye a enriquecer las precepciones y a fortalecer los aprendizajes, que, desde la academia, construyen los docentes en formación.

En este contexto, es concebida la Feria Lúdico-Pedagógica desde el programa de Licenciatura en Educación Infantil de UNIMINUTO Virtual y Distancia, sede calle 80 de Bogotá D.C., en 2012, como una jornada de integración parte del Seminario de Infancia, asignatura correspondiente al segundo semestre. Debido a su impacto, la feria se adoptó como ejercicio pedagógico y se incluyó en las actividades del programa, llegando

a convertirse en un espacio que se desarrolla todos los años. Se fue configurando, entonces, como un espacio de reflexión curricular, creada y diseñada con un carácter práctico, que facilita ese primer encuentro del estudiante con la práctica pedagógica y los niños de educación inicial.

Desde su origen, la actividad lúdica emerge como el espacio propicio para que los estudiantes construyan y enriquezcan sus conocimientos teóricos llevándolos a la práctica, lo cual favorece la reflexión en torno al currículo. De acuerdo con esto, en el presente apartado se describen las interacciones entre la lúdica y el currículo, dos aspectos de especial implicación en los procesos de aprendizaje.

El currículo, que corresponde al conjunto de conocimientos que los estudiantes deben adquirir como parte de su proceso formativo en los contextos educativos escolares y universitarios, es el eje fundamental a partir del cual se organizan los diversos procesos de enseñanza en la academia, y para el caso de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, se concibe desde la percepción de su significancia, y se relaciona con la Feria Lúdico-Pedagógica, la cual se configura como la primera experiencia formativa en contexto.

En este sentido, se establece la lúdica como parte del currículo asumida como eje fundante en los procesos de práctica de aula y como primera experiencia pedagógica en contexto. Es así como, los contenidos del curso de Seminario de Infancia se establecieron y orientaron hacia un sentido de fundamentación teórica que se enriquece con la Feria Lúdico-Pedagógica, la cual aporta espacios para que los conocimientos se apliquen en el ejercicio práctico.

En efecto, la Feria Lúdico-Pedagógica propicia transformaciones importantes en los procesos desarrollados en el programa, de los que sobresale el constante ejercicio de reflexión curricular que exige la planeación, diseño y ejecución de la feria, y es que este ejercicio, que requiere de trabajo constante, consciente y colectivo, se organiza en un sentido estricto en diversas etapas: selección del tema para desarrollar, elección de subtemas enfocados al fortalecimiento y desarrollo de las dimensiones del ser humano en las infancias: personal, social, corporal, comunicativa, cognitiva y artística; asignación de grupos de trabajo de estudiantes

—responsables y protagonistas en la práctica pedagógica—, diseño de la práctica pedagógica, planeación de proyectos, entre muchas otras etapas, en las que los objetivos, las estrategias didácticas y metodología surgen y a la vez enriquecen el currículo, que, a través de la práctica pedagógica construyen aprendizaje, facilitan la integración de los contenidos teóricos y aportan a la formación integral de los futuros docentes.

Este contexto pedagógico enriquecido, que es la Feria Lúdico-Pedagógica sin duda genera impacto social, ya que, los participantes —los niños, las familias invitadas, los docentes y los estudiantes— se encuentran en un espacio que va más allá de las prácticas de aula, un espacio en el que lúdica y pedagogía son planificadas en ambientes diversos, con múltiples actividades y herramientas didácticas, favorecen el desarrollo cognitivo y de pensamiento, donde es posible divertirse, disfrutar y los aprendizajes se desarrollan de forma vivencial y flexible.

La Feria Lúdico-Pedagógica permite caracterizar las interacciones entre el juego, la creatividad, la didáctica y el currículo en medio de la práctica docente, a su vez, ayuda a fortalecer los procesos de aprendizaje y genera espacios de integración. Es así como, se establece como eje fundamental dentro de los contenidos del programa de Licenciatura de Pedagogía Infantil. Precisamente desde este espacio experiencial enriquecido se reflexiona y realimenta la función de la academia y del programa mismo, ya que, en su ejecución y sus resultados, se evidencian las necesidades del contexto en el cual se encuentran los estudiantes en formación, las oportunidades de mejora, las fortalezas del programa, sus debilidades y múltiples factores teóricos y prácticos a partir de los cuales enriquecer los aprendizajes. Se propician reflexiones sobre el currículo como una macroestructura diseñada para formar al docente de las infancias, con lo cual se contribuye al fortalecimiento de saberes específicos con relación a la lúdica y la infancia, de tal forma que permite identificar, posteriormente, las interacciones y aportes sociales y educativos que se dan a través del desarrollo del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil (LPID).

Las interacciones del docente en formación en este primer encuentro con la práctica en la Feria Lúdico-Pedagógica se dan a partir del desarrollo de la capacidad de percibir y escuchar a los niños, teniendo en cuenta

sus intereses y características individuales. Esto facilita pensar que cada actividad lúdica contribuye a la búsqueda de bienestar, a través de la construcción de vínculos afectivos y la disposición de ambientes áulicos, espacios seguros: estos favorecen los tiempos de exploración, fomentan el juego y la expresión del conocimiento en sus distintas formas. Precisamente, la Feria Lúdico-Pedagógica, como espacio de interacción, se configura como un contexto diseñado con la intención de cuidar, acompañar y promover la participación autónoma de los niños: incentivándolos al asombro, el descubrimiento y la construcción colectiva de comunidad para motivar el intercambio de saberes entre unos y otros.

La práctica pedagógica, para el contexto que compete, se define como el conjunto de acciones que generan una ruptura del imaginario académico que se organiza en torno al aula y a lo teórico, y que aporta a la transformación de los sentidos y significados pedagógicos para vivir experiencias reflexivas-autocriticas, que rompen con los esquemas estáticos establecidos en el tiempo. En este contexto se ubica la Feria Lúdico-Pedagógica, al validar nuevas formas de entender la práctica pedagógica desde diferentes dimensiones.

### El proceso de reflexión curricular a partir de la Feria Lúdico-Pedagógica

En el marco de los procesos formativos del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO UVD, como se ha expuesto con anterioridad, se han generado diversos procesos de transformación que han convalidado la necesidad de ubicar la lúdica como eje fundamental en el quehacer académico y curricular, así entonces, el primer acercamiento al quehacer pedagógico a través de la lúdica parte de una “experiencia deconstructiva” (Borges de Meneses, 2013), en la cual las estudiantes encuentran la necesidad de recurrir a la memoria, de la reconexión de las ideas y del recuerdo de sus infancias para integrar lo emocional, lo cognitivo y social en la razón de pensar la lúdica en un contexto reflexivo, que contenga herramientas que permitan la construcción de aprendizajes con sentido para la educación infantil.

Ejemplo de lo anterior, lo describen las estudiantes, quienes afirman que durante estas experiencias observan su rol como docentes como guías, mediadoras, facilitadoras, acompañantes de juegos, diseñadoras y desarrolladoras de la planeación pedagógica, partiendo de los siguientes interrogantes: ¿quién?, ¿cuándo?, ¿qué?, ¿dónde?, ¿por qué?, ¿cómo?, ¿para qué? En el sentido pedagógico, en las aulas, en la academia y en torno al currículo, sobre aspectos como pedagogía, didáctica y contenidos. Esta ruta de cuestionamientos genera tanto en los niños como en los estudiantes aprendizajes significativos e impacto social para la primera infancia. Bien es cierto que al paso del tiempo se fortalece la Feria Lúdico-Pedagógica, la cual es reclamada en otros contextos sociales.

Resulta importante mencionar que, el espacio académico en el que emerge la Feria Lúdico-Pedagógica abre las puertas a las estudiantes de Licenciatura en Pedagogía Infantil para prepararse y vivir su práctica pedagógica posterior: ya que les permite comprender y apropiarse progresivamente de dinámicas, de metodologías educativas y de nuevas tendencias que se pueden implementar en el desarrollo de actividades y que han llevado a cabo en los contextos educativos para el desarrollo y la atención integral de las infancias. Por medio de la lúdica, los docentes en formación construyen conocimiento, validan sus aprendizajes previos, se involucraron en contextos diversos y reflexionan frente a la necesidad de transformar la práctica pedagógica para generar impacto social en las infancias: es así como la lúdica y el currículo se relacionan.

En este punto la lúdica se articula con el currículo del Seminario de Infancia, a través de las diferentes dimensiones de la práctica pedagógica. Cabe señalar, que “la práctica pedagógica no se queda en un solo plano, dado que el trabajo del maestro está situado en el lugar en que se encuentra el sistema escolar” (Fierro *et al.*, 1999), sistema dinámico en el que convergen múltiples formas de ver el mundo, de ritmos y estilos de aprendizaje, de inteligencias y de saberes construidos desde la subjetividad humana, por tanto, resalta el carácter central del docente, el cual debe dar respuesta a los contenidos curriculares, a la gestión administrativa, a los procesos de aula, pero además a las acciones enfocadas a la enseñanza.

La experiencia derivada de la práctica pedagógica deja ver que se reflexiona en el accionar, pues se analiza la forma en que se expresa la desigualdad y la equidad en cada gestión. Es de anotar que la gestión pedagógica depende de la gestión escolar, por tanto, la dimensión didáctica es el ámbito que describe el papel del docente en formación como agente administrador que prepara, diseña y desarrolla los procesos de enseñanza institucional y culturalmente organizados para que los niños construyan conocimiento.

Acorde con lo expuesto, las estudiantes construyen sus propias reflexiones, en las cuales identifican las formas de enseñar, de presentar el conocimiento a los niños en la feria lúdico pedagógica, los modos de pensar el ambiente áulico, la importancia de valorar los aprendizajes para identificar los logros alcanzados por los niños y la gestión de la enseñanza desde la dimensión valorativa, que se genera teniendo en cuenta las visiones de mundo, los modos instaurar las relaciones con base en las creencias, los valores y las decisiones para guiar las situaciones de enseñanza.

De todo lo anterior, se infiere que la práctica pedagógica es eminentemente social, ya que se encuentra articulada a la manera como se aporta al fortalecimiento de las dimensiones humanas y se reflexiona en torno a las interacciones del niño en su contexto cotidiano.

## Referencias bibliográficas

- Borges de Meneses, R. D. (2013). La deconstrucción en Jacques Derrida: Qué es y qué no es como estrategia. *Universitas Philosophica*, 30(60). Recuperado a partir de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/vniphilosophica/article/view/10788>
- Delors, J. (1996). Los cuatro pilares de la Educación. en La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España: Santillana/UNESCO. pp. 91-103. Recuperado a partir de [https://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918\\_9.pdf](https://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918_9.pdf)
- Fierro, C., Fortoul, B. y Rosas, L. (1999). *Transformando la práctica docente. Una propuesta basada en la investigación-acción*. Paidós. [https://www.researchgate.net/profile/Maria-Fierro-4/publication/312212594\\_Transformando\\_la\\_practica\\_docente\\_Una\\_propuesta\\_basada\\_en\\_la\\_investigacion-accion/links/58766b4208aebf17d3b9a087/Transformando-la-practica-docente-Una-propuesta-basada-en-la-investigacion-accion.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Maria-Fierro-4/publication/312212594_Transformando_la_practica_docente_Una_propuesta_basada_en_la_investigacion-accion/links/58766b4208aebf17d3b9a087/Transformando-la-practica-docente-Una-propuesta-basada-en-la-investigacion-accion.pdf)
- García, B., Loredó, J. y Carranza, G. (2008). Análisis de la práctica educativa de los docentes: pensamiento, interacción y reflexión. *Revista electrónica de investigación educativa REDIE*, 10 (spe), 1-15. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412008000300006](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412008000300006)
- Gimeno, J. (2010). ¿Qué significa el currículum? *Sinéctica*, (34), 11-43. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-109X2010000100009&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2010000100009&lng=es&tlng=es).
- Grundy, S. (1987). *Curriculum, Product or Praxis?* Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203058848>
- Hernández, M. y García, B. (2017). Curriculum y práctica docente: hacia una educación transformadora. *XIV Congreso Nacional de Investigación Educativa- COMIE* [Ponencia]. Universidad Autónoma de Zacatecas. San Luis Potosí, <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2688.pdf>

- Jiménez V, C. (2009). *Pedagogía de la creatividad y la lúdica*. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Jiménez, C., Martínez, Y., Rodríguez, N. y Padilla, G. (2014). Aprender a hacer: la importancia de las prácticas profesionales docentes. *Educere*, 18(61), 429-438. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35639776005>
- Kemmis, S. (1993). *El currículum: Más allá de una teoría de la reproducción*. Morata. [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/1/CRRM\\_Kemmis\\_Unidad\\_1.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/1/CRRM_Kemmis_Unidad_1.pdf)
- Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Osorio, M. y Herrera, M. (2013). *Educación preescolar en Colombia: estructura del currículo y modelo pedagógico - didáctico*. Editorial Universidad del Norte. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1c3px4r>
- Taba, H. (1962). *Elaboración del currículo*. (Trad. Ros Albert). Editorial Troquel, S.A
- Vergara, M. (2016). La práctica docente. Un estudio desde los significados. *Revista científica CUMBRES*, 2(1), 73-99. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6550779>
- Zabalza, M. (2000). Estrategias didácticas orientadas al aprendizaje. *Revista Española de Pedagogía*, LVIII(217), 459-489. <http://www.re-dined.mec.es/oai/indexg.php?registro=014200130098>



# Capítulo III.

## 8 factores relevantes en el diseño de actividades de aprendizaje que consideren juego y actividades lúdicas

Daniel Barría<sup>1</sup>

Víctor Garrido<sup>2</sup>

La Feria Lúdico-Pedagógica, como espacio diverso en el que se ponen en práctica los conocimientos de las estudiantes, se configura a su vez, en un ejercicio de integración, recreación, enseñanza y juego, crea espacios y atmosferas para garantizar el acceso a la vida cultural, la diversión y la integración social y de niñas y niños. Así, da cuenta de que el jardín de infantes no solo debe pensarse como un lugar para impartir conocimiento, olvidando otros aspectos esenciales de la niñez, sino que debe ser un lugar de desarrollo integral para la primera infancia, siendo el juego un factor clave para desarrollo infantil. En ese sentido, la conceptualización de juego no debe entenderse solo como una técnica o estrategia didáctica-metodológica, sino como el modo en que la infancia se desarrolla.

---

1 Psicólogo educacional de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Magíster en Gestión y Liderazgo Escolar de la Universidad del Desarrollo. Con diplomado en Manejo interdisciplinario de las dificultades del escolar (MIDE) de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Publicaciones académicas y de divulgación: Barría, D., Cárcamo, P., Macaya, M. *Ocho factores para planificar actividades lúdicas. Guía para la reflexión docentes Santiago Observatorio del juego* (2017). Barría, D., Cárcamo, P., Fuentes, J., Macaya, M. *Seis usos de una ludoteca en contexto escolar Santiago Observatorio del juego* (2016). Barría, D., Cárcamo, Jauregui F, Fuentes, J., Macaya, M. "Aproximación lúdica al aprendizaje: ludotecas escolares como recurso para el aprendizaje y desarrollo de competencias" (2019).

2 Nacionalidad chilena. Profesión. Psicólogo. Correo electrónico: [vicgr94@gmail.com](mailto:vicgr94@gmail.com).

Así, Froebel y Decroly (citados por Sarlé, 2012) indican que el juego es un modo de comprender el trabajo escolar, no simplemente una técnica o método de enseñanza. El juego debería ser un principio general y no una forma de presentar los “aprendizajes de contenidos” o hacer más entretenidas y atractivas las actividades. En el mismo texto, Sarlé (2012) indica que el contexto escolar enmarca al juego, de modo que facilita la aparición de ciertos tipos de juegos (a partir de los materiales, espacios y tiempos puestos a disposición de los niños) y desalienta otros (especialmente ciertos juegos motores que pueden ser peligrosos).

De esta forma, tanto en el jardín de infantes, en la escuela o en otras instancias de aprendizaje, como por ejemplo en la Feria Lúdico-Pedagógica, es la educadora o educador quien asigna o escoge un cierto tipo de juego, donde el adulto es quien diseña la formas, objetivos, reglas y tipos de interacción posible de las niñas, niños y adultos en las instancias de juego. Es en este contexto, que se presentan ocho puntos que tienen como fin facilitar la utilización y planificación de estas actividades, de una forma eficaz y reflexiva. Los puntos presentes aquí han sido contruidos con base en los cientos de experiencias de Observatorio del Juego en implementaciones de juegos, capacitaciones docentes, ejecuciones en terreno como en la formación de profesionales de le educación de toda Latinoamérica, además de la revisión de investigaciones acerca de implementaciones de herramientas innovadoras en contextos escolares como las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), videojuegos, entre otras (Observatorio, s.f.).

### Situación inicial

Para entender cuál es el objetivo de la aplicación, es necesario preguntarse cuáles son los objetivos de aprendizaje de la actividad propiamente dicha. La utilización de juegos tiene una naturaleza principalmente promotora de conductas que se espera que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica, más que de prevención de conductas que se quieren evitar. Lo importante de definir la situación o problemática de la cual se partirá, es poder armar un objetivo desde una necesidad y un sentido, y, en la medida de lo posible, que el conocimiento de este sentido no se restrinja solo al educador que prepara la implementación, sino que sea

compartido también por los actores de la comunidad educativa relacionados a la situación, ya sean estudiantes, docentes u otros profesionales de la educación.

Muchas innovaciones dentro de la escuela no pueden ser asimiladas si su sentido no se comparte (Fullan, 2002), por esto puede ser de utilidad una primera fase de sensibilización respecto a la necesidad de trabajar ciertas habilidades o contenidos por medio de los juegos o actividades lúdicas. Sin embargo, tampoco se puede esperar alcanzar un total sentido compartido por todos los actores relacionados con el problema para poder dar inicio a la innovación dentro del aula, ya que muchas veces la claridad de la necesidad puede ir aumentando en el proceso mismo.

### Objetivos

Este punto es fundamental para la aplicación de cualquier actividad de aprendizaje y nos genera interrogantes acerca del porqué queremos utilizar ciertas herramientas lúdicas en el espacio pedagógico y con qué propósito. El objetivo de la innovación debe ser su columna vertebral, ya que de ello depende cómo organizaremos todo lo demás. El objetivo también variará dependiendo de la forma en que se espera usar los juegos y las dinámicas y lo que queremos que genere en los jugadores. ¿Serán una herramienta complementaria?, ¿se harán jornadas basadas solamente en el uso de juegos?, ¿queremos que las niñas y niños compitan o cooperen?, ¿que inicien el juego ellas y ellos o que sea un juego guiado por las y los educadores? Dependiendo de este tipo de aplicaciones los objetivos propuestos pueden ser más o menos específicos, igualmente, se debe considerar un periodo determinado para evaluar los resultados de la aplicación.

### Contexto y comunidad educativa

Como se ha visto en los capítulos anteriores, a pesar de que el juego es un momento inherente a la infancia, parece ser que, en la mayoría de los contextos, jugar es una innovación en los ambientes más tradicionales. Hay un contexto educacional que involucra a distintos actores muy heterogéneos, entre los que se cuentan directivos, docentes, asistentes de

la educación, estudiantes, padres y apoderados, cuidadores, entre otros. Todos estos en su conjunto, con sus disidencias y concordancias tienen relevancia en lo que ocurre dentro de la institución y dentro del aula. La innovación, por tanto, debe tener ciertos resguardos y consideraciones a estas relaciones, haciéndolas participes del proceso de implementación.

De esta manera, este contexto es determinante a la hora de diseñar actividades de aprendizaje que consideren el juego y actividades lúdicas para el aprendizaje. Por eso es muy importante conocer de antemano las orientaciones del contexto educativo en el que se desarrollarán, ya sea a través de documentos o información propia del ambiente en que se llevará a cabo la actividad. Saber si la implementación se ajusta o no al establecimiento es primordial para su éxito o fracaso. Esto no solo tiene que ver con evaluar si el contexto de la institución posibilita la opción de introducir juegos en situaciones de aprendizaje, sino que hay que recordar que la introducción de estos al espacio requiere de ciertas formas de comprender el rol del educador, del estudiante y el proceso de aprendizaje.

Todos los contextos son diferentes y tienen sus propios lineamientos y formas de funcionar, el criterio de uno mismo como agente dentro de la institución con conocimiento de sus prácticas, creencias y recursos es la mejor forma de tantear la posibilidad del uso de esta herramienta pedagógica, al evaluar la capacidad del establecimiento para innovar y las creencias que predominan. Inclusive en contextos que planteen condiciones favorables para la aplicación de este material, es necesario hacer participes de estas decisiones a otros actores además de los estudiantes que utilizarán los recursos lúdicos, esto es necesario para potenciar los resultados de nuestra propia innovación (Fullan, 2006).

La participación puede ser diversa y de distintos tipos, como por ejemplo simplemente con informar adecuadamente sobre la innovación o bien que sean participes activos dentro del proceso de juego. Muchas veces, para comprender el sentido que tiene usar juegos en el proceso de aprendizaje, es necesario poder vivir directamente la experiencia de jugar. Resultaría beneficioso, pues, buscar instancias en las que los propios docentes, directivos y apoderados puedan hacer uso de los juegos que se aplicarán, siempre y cuando sea atingente y posible al contexto escolar.

## Selección de juegos y actividades lúdicas

A la hora de seleccionar actividades lúdicas o material lúdico hay que tener distintos factores en cuenta:

**Finalidad lúdica.** Una vez definido el objetivo que se pretende trabajar, es necesario saber con qué materiales o actividades lúdicas dispongo y cuales se relacionan mejor con esta finalidad. No todos los juegos refuerzan los mismos aspectos ni tampoco lo hacen de la misma forma. Por ejemplo, hay juegos que desarrollan principalmente contenidos curriculares, otros abordan funciones cognitivo-ejecutivas y otros potenciarán habilidades para el siglo XXI.

**Características de los estudiantes.** Para elegir tipos de juegos, es necesario tener en cuenta la edad de los estudiantes y los aprendizajes que ya dominan. Además, saber la cantidad de niños y niñas y la forma en que se organizarán los grupos para jugar, es información que nos ayudará a definir actividades que sean más propicias a grupos grandes o pequeños, o considerar cuantas copias y títulos de juegos contar. No todos los juegos permiten la misma cantidad de jugadores, por lo que es necesario tenerlo en cuenta a la hora de planificar una actividad. También es importante conocer las características que el grupo posee, algunos grupos pueden ser más competitivos, otros más recreativos, etc. En definitiva, el educador debe preguntarse: ¿qué les gusta?, ¿qué no les gusta?, ¿qué espera el grupo de en un juego?, ¿qué les va a gustar y qué no sobre mi juego?

También es fundamental saber si entre los jugadores habrá estudiantes con necesidades educativas especiales y de qué tipo son estas, para seleccionar herramientas que se adapten a estas necesidades.

**Duración de la implementación y de las jornadas.** Saber cuánto tiempo dispondrán para jugar es importante para elegir juegos y actividades cuya duración promedio se adapte a esto. También se debe estimar cuánto durará la implementación en sí misma, ¿será solo una vez?, ¿tendremos algunos minutos o varias horas?, ¿el juego será la actividad central de aprendizaje, o servirá como una introducción o cierre de otro proceso? Esta es una variable a considerar a la hora de pensar en el número de elementos y juegos con los que se debe contar, ya que es preciso

tener una cantidad suficiente de material en función de los objetivos que queremos conseguir.

Para conocer las características de los juegos que se adapten mejor a todas estas variables, es necesario tener conocimiento de los tipos de juegos que existen y de las posibilidades de cada uno puede brindar al proceso de aprendizaje. Usar juegos en contextos de aprendizaje podría asemejarse a cocinar y usar aliños a la hora de dar sazón, cada aliño dará un sabor especial a la comida, donde algunos combinan mejor que otros, es decir, es necesario conocer las posibilidades que cada uno brinda a la hora de elegir cuál es el que mejor se adecua a las necesidades de un grupo. Por otro lado, para cocinar un rico almuerzo no es necesario ser un chef de renombre internacional, pero sí poseer el conocimiento necesario para saber cómo cocinar cada ingrediente al que tenemos acceso.

### Rol y estrategia

Como se mencionó antes, el uso del juego como recurso pedagógico requiere mucho más que solo aplicar la herramienta, también es necesario que estén alineadas a estas herramientas las creencias y estrategias pedagógicas (Fullan, 2006). Sin la coordinación de estas tres dimensiones resulta complejo poder ocupar el potencial pedagógico que pueden tener los juegos. Un clásico ejemplo de la importancia de esta alineación son las implementaciones de las TIC en el espacio escolar, donde, a pesar de que una gran mayoría de docentes reconoce lo beneficioso que pueden ser estas para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, en la práctica terminan sin obtener los resultados que se esperan, a pesar de contar con todos los recursos materiales para ello (Moreira, 2008); una de las principales causas de esto, es que se siguen ocupando las mismas estrategias pedagógicas clásicas y el mismo rol del docente como emisor del conocimiento y el estudiante como receptor, siendo que las formas de trabajar con TIC necesitan de la comprensión del estudiante como un investigador y gestor de gran parte de su proceso de aprendizaje (Moreira, 2008).

De tal manera, la implementación superficial solo termina haciendo que los estudiantes cambien la hoja de papel donde anotan lo dictado por el docente por la pantalla del computador. Al igual que con las TIC, hacer

que las y los aprendices jueguen dentro del espacio de formación requiere conducir los procesos de aprendizaje y roles que se juegan en la sala de clases, de una manera distinta a la forma clásica de funcionamiento de la escuela. Por ejemplo, es poco probable que los estudiantes jueguen en completo silencio o que la actividad esté completamente mediada por el docente diciéndoles cada cosa que deben hacer dentro del juego. Ingresar este recurso pedagógico requiere tener la convicción de que se puede aprender y divertirse al mismo tiempo, que se requieren interacciones entre pares para fortalecer el aprendizaje, que el juego no es una instancia solo para el recreo, sino también una actividad humana fundamental para asimilar conocimientos (Piaget, 1981).

Cuando hacemos que los estudiantes jueguen para aprender, el foco está puesto principalmente en ellos como gestores de su propio aprendizaje, no son solo receptores, sino emisores y receptores, y por sobre todo, creadores, tal como lo hacen en su tiempo libre, durante el cual son capaces de pasar horas buscando la forma de pasar la etapa de un juego o información sobre su serie favorita, se espera que los estudiantes, a través de esta actividad motivante en sí misma, vayan desarrollando conocimientos y habilidades por sí solos, y que estas puedan ser usados no solo en el juego, sino en otros ámbitos de sus vidas. La guía del profesor es fundamental, ya que, su rol no consiste únicamente en dejar que los estudiantes jueguen, o en simplemente explicar las reglas de los juegos, sino que su participación es fundamental a la hora de guiar todo el proceso y enlazarlo al objetivo que se busca lograr (Gros y Lara, 2009).

Para comprender esto, puede ser de utilidad el acrónimo SAFE —secuenciado, activo, enfocado, explícito—, usado por Casel, institución comprometida por el aprendizaje académico, social y emocional, en el marco de su programa para el aprendizaje emocional y social: SEL. SAFE significa: *sequenced, active, focused, explicit* (Casel, 2015). Esto se refiere a la creación de actividades coordinadas y secuenciales para el desarrollo de habilidades, es decir, buscar formas activas de aprendizaje para ayudar a los estudiantes a dominar estas habilidades (en este caso, ocupar juegos), enfatizar el desarrollo de estas habilidades por medio de las actividades, y explicitar las habilidades específicas que se quieren transmitir.

Si bien este acrónimo es usado principalmente para las implementaciones en el área emocional y social, vale la pena tenerlo en cuenta para cualquier otro objetivo pedagógico buscado a través de estas actividades, ya que el uso de juegos está sumamente relacionado a estas áreas.

Con base en estas funciones pedagógicas, es que las y los educadores deben buscar estrategias para focalizar y explicitar lo que se quiere desarrollar por medio del juego, para lo cual es primordial crear espacios de reflexión y metacognición luego de jugar o en pausas mientras se está jugando, y guiar estas hacia lo que se quiere que aprendan. Si se trata, por ejemplo, de una función ejecutiva específica como la planificación, es necesario que la reflexión profundice en qué estrategias tuvieron que usar los estudiantes durante el juego, cómo organizaron y gestionaron la información que iban recolectando, cuáles fueron los análisis de opciones, cómo se anticiparon a los hechos del juego, con tal de hacer explícito sus fortalezas y desafíos en estas áreas. Esto con el fin de que los estudiantes tomen consciencia de dichos aspectos, para luego poder relacionarlos a otras actividades escolares donde también son de utilidad esas fortalezas y desafíos. Los docentes deben estimular el proceso de reflexionar sobre qué pasó en el proceso de juego, qué debemos hacer para mejorar la práctica del juego, qué cosas hicimos bien y cuáles no.

### Gestión lúdica

El objetivo de este punto es realzar la virtud fundamental del juego como recurso pedagógico que puede complementar los procesos tradicionales de aprendizaje. Y es que más allá de la finalidad que se quiera alcanzar con el juego, no se puede olvidar que se está ocupando como un medio debido a sus características. Jugar en primera instancia y por sobre todas las cosas significa divertirse, entretenerse, estar concentrado de una manera espontánea y en un espacio donde se permite la equivocación y la experimentación (Corona *et al.*, 2005).

Bajo esta premisa es que el juego puede ser usado como una herramienta para el aprendizaje en la medida en que proporciona un espacio beneficioso para la motivación intrínseca del estudiante, o sea, para querer hacer lo que está haciendo, ya que a pesar de que el estudiante pueda poseer las habilidades y el conocimiento para una tarea, también debe

tener la voluntad de querer hacerlo, ambos aspectos son fundamentales en el proceso educativo (García y Doménech, 1997).

Y esto es lo que diferencia al juego de otros recursos que pudiesen ser usados para enseñar las mismas cosas, pero que pudiesen ser sentidos de manera artificial e impuestas por los estudiantes.

Aquí surge una aparente contradicción, ya que precisamente implementar juegos en el espacio escolar como un medio para otros fines distintos a jugar, significa imponer estas actividades. Sin embargo, justamente esta es la tensión mayor en el uso del juego en situaciones de aprendizaje. Porque muchas veces podremos “jugar” y aprender al mismo tiempo, pero en otras ocasiones lo preferible será realizar una actividad lúdica por sobre un juego. En tal sentido, entendemos que la palabra “lúdico” es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, por su capacidad de diversión y goce, pero que en la práctica no es un juego propiamente dicho.

Por ejemplo, puede que una actividad en la sala de clase sea lúdica, es decir, divertida y placentera, pero que ello no constituya juego por la naturaleza misma de la actividad. Si bien los estudiantes deben estar al tanto del por qué se está jugando y qué es lo que se pretende conseguir con ello, también es necesario resguardar que la instancia de juego en principio siga sintiéndose como tal, es decir, que no represente un esfuerzo para las y los estudiantes. Cualquier tipo de finalidad debería mantener un equilibrio con el espacio recreativo. Y la mejor forma de hacer esto es por medio de resguardar las características lúdicas y no imponer normas que atenten de forma directa contra ellas, como por ejemplo, la exigencia excesiva de silencio, reprobación de los errores o hacer del espacio lúdico un espacio de evaluación académica. Además de mantener el factor de atención y novedad, sin repetir un juego hasta agotar al juego y las y los estudiantes.

Esto podría ser extraño para ciertos grupos de profesionales de la educación que se adhieren preferentemente a prácticas que tienen que ver con el rigor y la disciplina como las únicas experiencias que pueden generar aprendizaje. Debemos tener cuidado de que no se vea como un factor negativo o alarmante que los estudiantes digan que juegan principalmente

porque es divertido y no por los objetivos señalados, ya que finalmente en eso radica el asunto, en que docentes, profesionales de la educación, padres y sobre todo las y los estudiantes puedan superar la dicotomía entre aprender y jugar, dejando de verlos como procesos excluyentes.

### Contexto de aplicación y organización de grupo

El contexto de uso de juegos, puede ser en horario curricular, como en recreos o actividades extra curriculares u otro tipo de actividades de aprendizaje. Y el espacio físico es igual de variable, y depende en gran medida del tipo de juego que se esté usando, pudiendo ser la misma sala de clases, en espacios abiertos, en biblioteca o sala acondicionada para estas actividades, así como también disponer de una sala o biblioteca durante los recreos.

Como se presentó en el apartado de selección de juegos, es necesario tener en cuenta las características de los juegos a usar para tener una idea de cómo se organizará el grupo de curso o de taller en sus respectivos casos. La forma de organizar a los estudiantes también puede variar según los objetivos que se pretenden conseguir, con tal de usarlo de una manera estratégica, ¿será más atingente a nuestros objetivos hacer grupos al azar, elegidos por nosotros o elegidos por los estudiantes?

### Resultados e indicadores

Este punto depende de nuestro objetivo definido, y por tanto debe ser coherente con aquello. Para evaluar los resultados de la implementación, es necesario haber definido un objetivo lo bastante específico para ser evaluado.

Esta evaluación está planeada para juzgar la herramienta y el proceso de implementación que uno mismo ha llevado a cabo. Pudiendo responder a cuáles han sido los aspectos positivos de la implementación y las dificultades para tener en cuenta consideraciones en futuras intervenciones.

El medio de evaluar los resultados es variable al objetivo propuesto, y puede traducirse en acciones en un rango desde llevar registro de la propia percepción de cambio desde la situación inicial, hasta hacer una pequeña encuesta o el registro de una entrevista a los estudiantes sobre

cómo ellos han analizado su propio proceso y mejorado en el área de aprendizaje que se buscó abordar. Otra forma de verificar resultados es a través de la percepción de otros docentes y actores de la comunidad educativa que tengan relación con el curso y la dinámica que se trabajó.

Instrumentos que ya estén dentro de la institución también pueden funcionar como medios de verificación, por ejemplo, las notas en una asignatura en el caso de que el objetivo de la implementación de juegos de mesa haya sido alguna habilidad o función ejecutiva que se relacione a las evaluaciones de dicha asignatura. O el registro de anotaciones positivas y negativas si se trabajaron áreas que se esperaba que tuvieran un efecto en el comportamiento de los estudiantes.

Por otro lado, la lúdica y en general el juego, como categorías que dan un giro total a la práctica docente dentro y fuera del aula, parten de comprender cómo se ha expuesto con anterioridad, que se necesitan múltiples estrategias para generar un verdadero significado en el acto de jugar, el juego debe estar profundamente relacionado con los contenidos y con el aprendizaje, por tanto, es de constante exigencia que el docente sea capaz de entrar en espacios claros, bien definidos, organizados y con fundamentos teóricos muy específicos, para que el juego o actividad lúdica tenga resonancia en la construcción de conocimiento, pero también que sea productor del disfrute que hace que los estudiantes acojan el juego como una oportunidad de crecimiento, fortalecimiento de sus saberes, desarrollo de sus habilidades y sea de entero disfrute emocional.

En un proceso tan importante como es la práctica pedagógica docente, y aún más cuando se trata de un ejercicio de transformación curricular, como es la Feria Lúdico-Pedagógica, que, como se ha visto, requiere de mucha planeación, un sentido estricto de organización y una claridad y fundamentación teórica que le dé cimiento a su funcionamiento y ejecución. En torno a todas estas reflexiones, se organiza el siguiente capítulo, que presenta una semblanza de los alcances de la realización de la Feria Lúdico-Pedagógica, de una forma innovadora, que sin duda alguna aporta a la comprensión de la importancia de la misma y a su vez, de diversidad creativa de los estudiantes y docentes del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de UNIMINUTO UVD.

## Referencias bibliográficas

- Casel, G. (2015). *Effective social and emotional learning programs*. <https://casel.org/middle-and-high-school-edition-casel-guide/>
- Corona, Y., Quinteros, G. y Morfin, M. (2005). El juego de la existencia. ¿Cómo participamos? En: Y. Corona Caraveo y N. del Río Lugo (coords.). *Antología del diplomado Derechos de la Infancia* (pp. 127-136). Universidad Autónoma Metropolitana; Universidad de Valencia.
- Fullan, M. (2002). El significado del cambio educativo: un cuarto de siglo de aprendizaje. *Profesorado, revista de currículum y formación del profesorado*, 6(1-2), 4-14. <https://www.ugr.es/~recfprof/rev61ART1.pdf>
- Fullan, M. (2006). The future of educational change: system thinkers in action. *J Educ C Journal of Educational Change*, 7, 113-122. <https://doi.org/10.1007/s10833-006-9003-9>
- García, F. J. y Doménech, B. F. (1997). Motivación, aprendizaje rendimiento escolar. *REME*, 1(0), 1-18. <http://hdl.handle.net/10234/158952>
- Gros, B. y Lara, P. (2009). Estrategias de innovación en la educación superior: el caso de la Universitat Oberta de Catalunya. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49, 223-245. <https://doi.org/10.35362/rie490681>
- Moreira, M. (2008). Aprendizaje significativo: la asimilación ausubeliana desde una visión cognitiva contemporánea. *Curriculum*, (21), 9-26.
- Observatorio del juego. (s.f.). *Observatorio del juego*. <https://www.observatoriodeljuego.cl/>
- Piaget, J. (1981). *Psicología y pedagogía*. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.PDF>
- Sarlé, P. (2012). *Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar. Juego y educación infantil*. Fundación Navarro Viola. [http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/juego\\_y\\_educacion\\_infantil.pdf](http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/juego_y_educacion_infantil.pdf)

# Capítulo IV.

## La Feria Lúdico-Pedagógica como marco de la transformación curricular

*Amparo Jaimes Castañeda*

*Maritza Aragón Goyes*

La Feria Lúdico-Pedagógica se constituye como una propuesta innovadora para comprender y reflexionar sobre la interrelación entre la práctica y el juego y sus impactos en el currículo y como aportes de gran significancia a los procesos de formación de las estudiantes del programa de Licenciatura en Educación Infantil.

Como se ha expuesto en apartados anteriores, la Feria Lúdico-Pedagógica, desde su surgimiento como ejercicio colectivo de carácter recreativo, ha ido evolucionando hasta convertirse en espacio enriquecedor desde la pedagogía, la didáctica y sin lugar a dudas, desde la práctica en que las docentes en formación hacen un acercamiento preliminar a su futuro ambiente laboral, como un acercamiento al trabajo con población infantil, en el que se desarrolla su creatividad y la innovación es el centro de todos los procesos, hechos que, en efecto, tienen impacto en el currículo, lo que se evidencia en la manera como la feria se ha expandido en todas las sedes de UNIMINUTO UVD, en las cuales ha generado una renovación en los procesos de formación docente y en el diseño de estrategias de enseñanza, y ha promovido la reflexión en torno a los contenidos curriculares y los aportes sociales que desde estos espacios se crean.

Es así como, partiendo del desarrollo del Seminario de Infancia, asignatura contenida en el currículo, surge un interés profundo por indagar sobre la incidencia y la contribución de la Feria Lúdico-Pedagógica al fortalecimiento curricular del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, reconocer sus aportes a los procesos formativos que desde el programa se desarrollan, identificar fortalezas y debilidades y establecer oportunidades de mejora, siempre con un sentido reflexivo.

En el marco de la implementación y resonancia de la Feria Lúdico-Pedagógica, la cual se fue convirtiendo en una acción que fue transformando y dinamizando de manera progresiva los procesos de formación de las estudiantes, se develó que más que un ejercicio periódico a realizar con las estudiantes, se consolida como el eje que articula los contenidos temáticos del área desde la cual surge, la práctica como sustento de la formación de las estudiantes y el currículo como el conjunto de significados y acciones que permiten el desarrollo del Proyecto Educativo y enriquecen las relaciones entre la comunidad y la academia.

En este sentido, desde la feria se articula la asignatura de Seminario de Infancia con cada una de sus unidades integrando el componente pedagógico con la práctica, ubicando los procesos del aula como punto de partida para la transformación de un espacio convencional a un lugar de aprendizaje significativo e integral, generando así un diálogo pedagógico constante y muchas veces imperceptible, pero real, entre los contenidos del área, las dinámicas sociales de las comunidades y la subjetividad de las estudiantes, en un proceso enriquecedor con grandes impactos en el currículo.

Así las cosas, se establece una vinculación permanente entre teoría y práctica convirtiéndose el aula de clases en el lugar perfecto para aportar y enriquecer la concepción del currículo como aquel que

va mucho más allá de un listado programático de contenidos [...], sino todo aquello que impregna los pasillos, los patios, las aulas, pero sobre todo transforma a los sujetos. Condiciona la percepción que tenemos de los otros, las posibilidades de participación, las interacciones e interrelaciones, los mensajes de aceptación o de rechazo explícito y/o encubierto. (Hernández y García, 2017, p. 2).

Es así como, la experiencia de la primera Feria Lúdico-Pedagógica se dio en el espacio académico de Seminario de Infancia. Es de mencionar que dicha asignatura es un curso que se desarrolla en el segundo periodo académico del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, del cual emerge la Feria Lúdico-Pedagógica como estrategia para integrar los contenidos de la asignatura y la primera práctica pedagógica de los docentes en formación. De ahí que, este contexto se ha constituido como el primer escenario en el que se recrea la práctica pedagógica, como insumo que enriquece el currículo.

En el desarrollo de la asignatura Seminario de Infancia, se parte del microcurrículo establecido desde la institucionalidad, dentro del cual se disponen una serie de unidades temáticas interrelacionadas, planteadas desde una visión de integración entre los componentes teóricos y prácticos de la pedagogía, con lo cual se logra la interdisciplinariedad de saberes, integrando la investigación y el reconocimiento de las dinámicas y problemáticas sociales que afectan a la infancia y que son abordadas con un enfoque pedagógico en el marco de los derechos de los niños, la educación en primera infancia y la didáctica, entre otros.

Como unidades temáticas del Seminario de Infancia, se incluyen las temáticas de infancia, familia y agentes educativos y problemas sociales y experiencias significativas, dentro de las cuales se acoge el concepto de infancia y su desarrollo histórico en toda su amplitud y en la diversidad de contextos, con ubicación en Latinoamérica; con la temática de la familia como centro principal del desarrollo e interacción de los niños y los agentes educativos como acompañantes de esos procesos, se aborda el sentido pedagógico de la profesión docente y su carácter transformacional de la sociedad, profundizando en el carácter significativo que tiene el maestro en el desarrollo integral de los niños como el futuro de la sociedad y sus aportes a la mejora del mundo.

En cuanto a la unidad temática problemas sociales, se reconoce la diversidad de contextos vulnerables y dificultades sociales, culturales y educativas que afectan a los niños, por medio de la aplicación de talleres, juegos de recreación, juegos lúdicos y demás actividades que se integran con la unidad temática experiencias significativas, las cuales se expresan en la Feria Lúdico-Pedagógica. Cabe anotar que cada feria se distingue

por abordar una temática diferente, lo que permite que sea el punto de partida de las estudiantes para el diseño de la práctica pedagógica, la cual es un espacio de encuentro con diversas estrategias, que posibilitan experiencias que aportan un sinnúmero de significados y elementos teóricos y prácticos que enriquecen el currículo.

De lo anterior, se puede inferir que la Feria Lúdico-Pedagógica genera aportes que enriquecen y dinamizan el currículo, ya que integra los contenidos temáticos de la asignatura Seminario de Infancia, convirtiéndose en ella misma, genera acciones que promueven la investigación, permite la proyección social ya que inserta a los estudiantes en el reconocimiento de las problemáticas sociales de las familias, de las escuelas y principalmente de las infancias, permite la puesta en práctica de los conocimientos y saberes en cuanto a pedagogía y didáctica e implementa la actividad lúdica como estrategia innovadora que supera paradigmas y transforma la enseñanza y el aprendizaje en un proceso dinámico, actualizado, divertido y significativo.

La Feria Lúdico-Pedagógica impacta el currículo en varios sentidos; en primer lugar, permite la consolidación de ese primer acercamiento de los estudiantes tan necesario a la práctica pedagógica, para que vivencien sus aprendizajes y asuman su profesión desde el inicio de su formación y además consolidando espacios para reflexionar sobre la importancia de la misma para mejorar los procesos y enriquecer la academia en el ámbito curricular y de pertinencia educativa, como bien lo exponen Jiménez, *et al.* (2014):

Las prácticas profesionales tienen la finalidad de contribuir en la formación integral del alumno, las cuales le permiten ante realidades concretas, consolidar las competencias profesionales, enfrentándolos a situaciones reales de la práctica de su profesión; desarrollar habilidades para la solución de problemas; y reafirmar su compromiso social y ético. Así como, ser fuente de información pertinente para la adecuación y actualización de los planes y programas de estudio, y fortalecer la vinculación de la Facultad con el entorno social y productivo. (p. 431).

En segundo lugar, la Feria Lúdico-Pedagógica aporta a la proyección social de UNIMINUTO, del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil y de los estudiantes, ya que esta se asume como un eje articulador del Proyecto Educativo Institucional, donde el objetivo primordial es el mejoramiento de las cualidades humanas, aportando a la solución de las problemáticas que afectan a la infancia en los ámbitos social, cultural y educativo. Este proceso, como se expuso anteriormente, parte de la coherencia con que se interrelacionan los contenidos del Seminario de Infancia con la práctica que simboliza la experiencia significativa de la feria, lo anterior corresponde con la afirmación de Arias (2011):

La práctica pedagógica se constituye en la oportunidad o momento mayor para la resignificación de lo teórico, la adquisición de experiencia en el desenvolvimiento integral como docente y para retribuir a la sociedad, a través de la interacción permanente con la realidad educativa [...], en la cotidianidad del aula y del contexto de esta, reconociendo y reflexionando en el día a día, sobre el objeto integral de la pedagogía, los métodos y la razón de ser del saber pedagógico, como también, su relación con los saberes específicos, que le dan sentido e identidad a su profesión, intervención, transformación y cambio efectivo del contexto social y cultural donde se desempeñe con propuestas de acción pedagógicas innovadoras. (p. 11).

En tercera instancia, mediante la Feria Lúdico-Pedagógica, se promueve la innovación por medio de la implementación de acciones pedagógicas que promueven espacios y dinámicas renovadas que superan la educación tradicional y plantean nuevas formas de interactuar, de enseñar y de aprender, con lo cual se otorga un significado que trasciende a la actividad lúdica, ya que, permite el disfrute, la integración, la recreación y el fortalecimiento de habilidades de los estudiantes y el vivenciar sus conocimientos. Partiendo de comprender que la actividad lúdica, de acuerdo con Jiménez (2005), como “una actitud, una predisposición humana que en espacios y ambientes propicios produce interacción, entretenimiento, disfrute, goce y felicidad” (p. 133), y sin duda, estos elementos distan de la educación tradicional, la innovación supera paradigmas y propone

nuevas formas de hacer y entender la educación, dinamizando y aportando a la transformación y enriquecimiento del currículo. Como bien expone Ojeda (2019):

La innovación pasa a ser un elemento crítico que permite a las instituciones evaluar de forma periódica las habilidades y competencias que requieren los estudiantes para enfrentarse a las necesidades del mañana, esto a su vez implica mejorar los métodos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta los avances en el conocimiento que se producen en las teorías y áreas que soportan el currículo. La innovación en el currículo es entonces una actividad asociada al dinamismo de la realidad, lo cual la convierte en un compromiso social que adquiere la educación con la formación del ser humano. (p. 3).

En el marco de la innovación formativa y curricular, como punto de convergencia se ubica la iniciativa de integración con la fundación Observatorio del Juego, que es un centro de estudio que promueve el juego como una manera eficaz de motivar a los estudiantes a participar activamente en experiencias de aprendizaje, implementando el juego como recurso de aprendizaje para la formación de profesionales de la educación de Chile y el resto de Latinoamérica, mediante el reconocimiento de la realidad de los contextos educativos, con base en estrategias como ludotecas para el aprendizaje, *coaching* y asesoría a equipos directivos, estrategias de apropiación docente, formación de calidad a distancia.

En cuarto lugar, la Feria Lúdico-Pedagógica interviene curricularmente propiciando la integralidad en la formación de los futuros docentes, ya que acoge la teoría, la práctica, las distintas dimensiones de la subjetividad de los estudiantes, los enfoca a reconocer sus habilidades y a vivenciar sus conocimientos, a la vez que, desde los contenidos temáticos que se transversalizan, alimenta y contextualiza el pensamiento y el carácter de los estudiantes y los dota de un sentido claro y una visión holística de las realidades sociales y educativas. Mediante la formación en pedagogía, se da fundamento al quehacer del docente en el aula y fuera de ella; por medio de la didáctica, el estudiante reconoce múltiples maneras de generar procesos de aprendizaje y dinamizar la educación; a través de la lúdica, el estudiante comprende la importancia de la innovación y el dis-

frute como camino para alcanzar aprendizajes con significado, y de esta manera, integrando los anteriores elementos, se proyecta al estudiante hacia la resolución de problemáticas sociales que solo la educación puede asumir.

Finalmente, la Feria Lúdico-Pedagógica constituye un espacio de reflexión que, sin duda, y como se ha expuesto, modifica la manera como se forman las nuevas generaciones de docentes, y a su vez, se crean innumerables aportes a la transformación de la sociedad, se retoma la importancia de la educación y se reconoce al docente como protagonista del cambio y la innovación. La lúdica en el currículo permite dar un giro renovado e integral a la manera como se plantean los procesos de enseñanza-aprendizaje y, además, invita a analizar y realimentar los procesos educativos y al currículo propiamente dicho.

## Referencias bibliográficas

- Arias, M. L. (2011). *La proyección social de los maestros en formación en el contexto rural, un análisis desde su práctica pedagógica*. [http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/paginaimagenes/PRESENTACIONESyPONENCIAS/Memorias%20Ponencias/Ciudades/Tunja/Martha%20Luz%20Arias%20Maldonado\\_Tunja.pdf](http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/paginaimagenes/PRESENTACIONESyPONENCIAS/Memorias%20Ponencias/Ciudades/Tunja/Martha%20Luz%20Arias%20Maldonado_Tunja.pdf)
- Hernández, M. y García, B. (2017). Curriculum y práctica docente: hacia una educación transformadora. *XIV Congreso Nacional de Investigación Educativa- COMIE* [Ponencia]. Universidad Autónoma de Zacatecas. San Luis Potosí, <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2688.pdf>
- Jiménez, C. A. (2005). *La inteligencia lúdica. Juego y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Jiménez, C., Martínez, Y., Rodríguez, N. y Padilla, G. (2014). Aprender a hacer: la importancia de las prácticas profesionales docentes. *Educere*, 18(61), 429-438. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35639776005>
- Ojeda, D. (2019). La innovación curricular: un camino para la formación docente globalizada. *Revista Espacios*, 40(33), 24. Obtenido de <http://www.revistaespacios.com/a19v40n33/a19v40n33p24.pdf>

# Capítulo V.

## Reflexiones finales

*Nancy Johanna Martínez<sup>1</sup>*

*Patricia Gutiérrez Ojeda<sup>2</sup>*

*Eduard Anderson Rincón<sup>3</sup>*

Son diversos los alcances de la implementación de la Feria Lúdico-Pedagógica, ya que los mismos procesos educativos y formativos docentes revisten de un sinnúmero de elementos que lo hacen ampliamente complejo, sin embargo, sobresalen las siguientes conclusiones.

- 
- 1 Magister en Educación Universidad del Tolima. Estrategias didácticas para el mejoramiento de los procesos de desarrollo moral de las niñas y niños de dos instituciones educativas de Santander, a través de la clase de ética y valores. Licenciatura en educación básica con énfasis en Humanidades, lengua Castellana e inglesa (2004) Universidad Cooperativa de Colombia.
  - 2 Doctora en Educación Universidad Benito Juárez G. (2020) Magister en Educación Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores De Monterrey (ITESM) (2013). Magister en Educación, Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO- (2013). Especialista en Docencia Universitaria, Centro de Educación Militar (2009). Especialista en Educación con Nuevas Tecnologías, Universidad Autónoma de Bucaramanga (2002). Pregrado/Universitario Trabajo Social, Universidad Industrial de Santander (1990). Pregrado/Universitario Licenciatura en Educación Preescolar, Universidad Autónoma de Bucaramanga, (1986)
  - 3 Doctor en Educación de la Universidad Benito Juárez G. Magíster en Gestión de la Tecnología Educativa de la Universidad de Santander - Campus Bucaramanga. Publicaciones: capítulo de libro: "El estrés y su impacto en la productividad" (2016). Artículo publicado en revista especializada *Academia y Virtualidad*, "Evaluación de la autorregulación académica en estudiantes de pregrado de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, en la modalidad virtual-distancia". Reconocimientos: Mejor docente investigador, 201465, Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO, mayo de 2015.

Como resultado principal, se resalta que los proyectos desarrollados desde UNIMINUTO UVD son una excelente oportunidad para dar a conocer experiencias de formación, procesos de enseñanza-aprendizaje, oportunidades de mejora y descubrimiento de habilidades sociales y docentes en los estudiantes y maestros, los cuales, a su vez, permiten develar las bases didácticas y pedagógicas subyacentes en el currículo del programa, con lo que es posible reconocer sus fortalezas y posibilidades, comprendiendo la necesidad de que la autoevaluación y la reflexión acerca de los contenidos y procesos y su coherencia con los contextos, necesidades y habilidades de los docentes en formación.

En su avance y desarrollo, las distintas ediciones de la Feria Lúdico-Pedagógica han generado impactos positivos en las acciones y procesos académicos y, por tanto, influyen a nivel curricular, puesto que se aporta a la construcción de aprendizajes en los docentes en formación, a través de la práctica como eje central; además, se logran importantes alcances, ya que se forma a los futuros docentes en competencias, se les dan herramientas para ser reflexivos en cuanto a su vocación y experiencias dentro de su proceso, se les permite el aprendizaje integral y se fomenta en ellos la sensibilización frente a su labor como acción social.

El uso de la lúdica como herramienta de aprendizaje permite comparar situaciones de enseñanza y aprendizaje para entender a cabalidad cuál es el rol del docente en el proceso formativo del individuo, sobre todo, en la primera infancia, y cómo la universidad es la base de la construcción de personalidades de educadores acorde a las necesidades de la sociedad actual.

La comunidad educativa nacional e internacional se encuentra en la obligación de generar espacios que permitan a los estudiantes fortalecer sus habilidades como futuros docentes, así, la Feria Lúdico-Pedagógica se configura como una estrategia que los dota de herramientas para que vayan construyendo conocimientos que les posibiliten avances en materia pedagógica, teniendo claro que estos procesos deben estar enmarcados en políticas nacionales coherentes, claras, significativas e integradoras.

A su vez, este diálogo entre la práctica, la proyección social y el currículo parte de múltiples propuestas pertinentes y asertivas que generan

espacios donde se desarrolla el pensamiento crítico en cada uno de los estudiantes y actores de los procesos de transformación social y cultural, lo cual evidencia el enfoque praxeológico desde la mirada del ver, donde se analiza; el juzgar, donde se investiga; el actuar, donde se ponen en juego todos los saberes; y la devolución creativa, donde se permite que los estudiantes devuelvan su saber y saber hacer a los demás, todo esto lleva a la planeación y preparación de las actividades enfocadas a un crecimiento personal y espiritual.

Por otro lado, desde un sentido reflexivo en torno a lo que significa y cómo se ha consolidado la Feria Lúdico-Pedagógica, esta es y se asume como el primer acercamiento de los estudiantes a la práctica pedagógica para que vivencien sus aprendizajes y asuman su profesión desde el inicio de su formación y, además, consolidando espacios para reflexionar sobre la importancia de la misma para mejorar los procesos y enriquecer la academia en el ámbito curricular y de pertinencia educativa.

La Feria Lúdico-Pedagógica, es entonces el espacio en que se promueve la innovación, se implementan acciones pedagógicas que garantizan procesos renovados que van más allá de lo tradicional y plantean nuevas formas de interactuar, de enseñar y de aprender, por esto, la feria adquiere un significado que supera el juego, genera felicidad, integra, recrea y fortalece las habilidades de los estudiantes quienes en estos ambientes construyen experiencias significativas.

Así mismo, se puede afirmar que, la feria, como proceso, facilita la proyección social de UNIMINUTO y de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, además, enriquece la formación de los estudiantes, como un eje que articula el Proyecto Educativo Institucional, cuyo objetivo esencial es la mejora de las capacidades humanas, para solucionar los problemas que afectan a la infancia en los ámbitos social, cultural y educativo, este proceso, como se expuso anteriormente, parte de la coherencia con que se interrelacionan los contenidos del Seminario de Infancia con la práctica que simboliza la experiencia significativa de la Feria Lúdico-Pedagógica.

Interviene curricularmente propiciando la integralidad en la formación de los futuros docentes, ya que acoge la teoría, la práctica, las distintas dimensiones de la subjetividad de los estudiantes, los enfoca a reconocer

sus habilidades y a vivenciar sus conocimientos, a la vez que, desde los contenidos temáticos que se transversalizan, alimenta y contextualiza el pensamiento y el carácter de los estudiantes, dotándolos de un sentido claro y una visión holística de las realidades sociales y educativas. Mediante la formación en pedagogía se da fundamento al quehacer del docente en el aula y fuera de ella; por medio de la didáctica, el estudiante reconoce múltiples maneras de generar procesos de aprendizaje y dinamizar la educación; a través de la lúdica, el estudiante comprende la importancia de la innovación y el disfrute como camino para alcanzar aprendizajes con significado; y de esta manera, integrando los anteriores elementos, se proyecta al estudiante hacia la resolución de problemáticas sociales que solo la educación puede asumir.

La Feria Lúdico-Pedagógica constituye un espacio de reflexión que, sin duda, y como se ha expuesto, transforma la manera como se forman las nuevas generaciones de docentes y a su vez, se generan innumerables aportes a la transformación de la sociedad, se retoma la importancia de la educación y se reconoce al docente como protagonista del cambio y la innovación. La lúdica en el currículo permite dar un giro renovado e integral a la manera como se generan los procesos de enseñanza-aprendizaje y, además, invita a analizar y realimentar los procesos educativos y al currículo propiamente dicho.

La reflexión curricular generada por la Feria Lúdico-Pedagógica es un proceso que, desarrollado de manera eficaz, facilita a toda la comunidad académica, comprender su rol en la sociedad, formando docentes de infancia que sean innovadores, que investiguen, que comprendan los contextos educativos en su diversidad, que generen estrategias integrales, que promuevan la construcción de aprendizajes significativos y que, finalmente, aporten a la transformación de la sociedad, respetando y garantizando los derechos de los niños. Todo esto ubica a la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO UVD en los primeros puestos de formación docente, en lo que concierne a la pedagogía infantil, y expande su ámbito de acción a las demás carreras dentro de la misma facultad, integrando a diversos actores dentro del debate de la educación, como un trabajo interdisciplinar y transversal, pues las ciencias también deben ocupar un puesto, y por ende un rol en este tipo de experiencias

La reflexión curricular generada por la Feria Lúdico-Pedagógica es un proceso que, desarrollado de manera eficaz, facilita a toda la comunidad académica, comprender su rol en la sociedad, formando docentes de infancia que sean innovadores, que investiguen, que comprendan los contextos educativos en su diversidad, que generen estrategias integrales, que promuevan la construcción de aprendizajes significativos y que, finalmente, aporten a la transformación de la sociedad, respetando y garantizando los derechos de los niños.

Todo esto ubica a la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO UVD en los primeros puestos de formación docente, en lo que concierne a la pedagogía infantil, y expande su ámbito de acción a las demás carreras dentro de la misma facultad, integrando a diversos actores dentro del debate de la educación, como un trabajo interdisciplinar y transversal, pues las ciencias también deben ocupar un puesto, y por ende un rol en este tipo de experiencia.

La actividad lúdica es un elemento central para el desarrollo humano, la cual se implementa en todos los ámbitos pero aún más en contextos educativos, es así que esta es de exigencia en cuanto a su aplicación como fundamental en la construcción de conocimientos, por tanto debe ser aplicada desde una actitud asertiva y de utilización cotidiana para generar acciones contundentes en cuanto a una buena formación de las personas.

La Feria Lúdica expone a UNIMINUTO, como un espacio que tiene en cuenta que el juego y la actividad física, son relevantes y que es una alternativa pedagógica, creativa y dinámica que en algún momento se emplearán en el aula, a partir del reconocimiento de las diversas formas de aprendizaje de los niños y las niñas, con el propósito de facilitar procesos de enseñanza. Este es el propósito de la educación, y es donde la formación de los docentes en educación infantil debe centrar todos sus esfuerzos, desde la misma universidad, hasta todos los encargados de la formación, tanto de los profesionales, como de las futuras generaciones.

Sin duda, el fortalecimiento de los procesos formativos de nuevas generaciones de profesionales de la educación infantil es fundamental, por lo que en los próximos apartados se profundiza en la Feria Lúdico-Peda-

gógica como ese espacio que propicia y genera grandes aportes al desarrollo y enriquecimiento de la práctica docente de quienes se preparan para ejercer como maestros de primera infancia, un ámbito en el que la reflexión, la innovación y las transformaciones son ejes centrales no solo para dinamizar la profesionalización, sino para conformar el acercamiento de los futuros educadores a las realidades escolares tan diversas y su aporte a la dinamización de las practicas docentes.

La actividad lúdica es el fundamento de la educación integral puesto que se enfoca en aspectos sociales, actitudinales, corporales, emocionales y cognitivos, para el desarrollo del niño y a la vez tiene un sentido dual, pues exige del docente no solo dichos aspectos, sino además de un sinnúmero de habilidades que se centran en el accionar a partir de los conocimientos adquiridos desde la pedagogía, la didáctica y en general, el quehacer del educador. Así, surge un aspecto que se relaciona con el tema que aborda el presente documento reflexivo, y que es el centro del accionar del docente en formación: la práctica.

La Feria Lúdico pedagógica muestra a la comunidad educativa Uniminuto, que el tiempo libre que se aprovecha adecuadamente, es un tiempo que es relevante para todos los implicados en el mismo, y que este espacio se construyen alternativas pedagógicas, creativas, dinámicas que en algún momento se emplearan en el aula, a partir del reconocimiento de las diversas formas de aprendizaje de los niños y las niñas, con el propósito de facilitar procesos de enseñanza. Este es el propósito de la educación, y es donde la formación de los docentes en educación infantil debe centrar todos sus esfuerzos, desde la misma universidad, hasta todos los encargados de la formación, tanto de los profesionales, como de las futuras generaciones.

# Bibliografía recomendada

- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2010). *Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito*. Bogotá.
- Agazzi, C.; Agazzi, R. (1926) Método Agazzi-Pascuali. Programma di educazione infantile
- Amar, J. A. y Tirado, D. (2004). *Desarrollo infantil y construcción del mundo social*. Ediciones Uninorte.
- Báez Osorio, M., (2005). Las Escuelas Normales colombianas y la formación de maestros en el siglo XIX. *EccoS Revista Científica*, 7 (2), 427-450. [fecha de Consulta 20 de Octubre de 2022]. ISSN: 1517-1949. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=71570210>
- Cerda, H. (2003). *Cómo elaborar proyectos: diseño, ejecución y evaluación de proyectos sociales y educativos*. Magisterio.
- Decroly, O. (2016) *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Morata
- Decreto 2277 de 1979. Estatuto Docente. Por el cual se adoptan normas sobre el ejercicio de la profesión docente. (Septiembre 14).
- Espinel, Y. (2017). Sentido de la educación inicial. *SlideShare*. [Presentación de diapositivas]. <https://www.slideshare.net/yeimmyloreaespinelh/sentidodelaeducacion>
- Fandiño, Y. J. y Bermúdez, J. (2015). Práctica pedagógica: subjetivar, problematizar y transformar el quehacer docente. En: R. M. Páez (ed.). *Práctica y experiencia: claves del saber pedagógico docente*. Ediciones Unisalle. <https://www.researchgate.net/publica->

tion/291344559\_Practica\_pedagogica\_subjetivar\_pr\_oblematizar\_y\_transformar\_el\_quehacer\_docente

Gardner, H. (2013). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. (5ª edición). Paidós.

Giannareas, J. (2011). Pensar la política. Sobre el legado de Hannah Arendt. *Universitas. Revista de Filosofía, Derecho y Política*, (14), 91-108. [https://www.researchgate.net/publication/221679267\\_Pensar\\_la\\_politica\\_Sobre\\_el\\_legado\\_de\\_Hannah\\_Arendt](https://www.researchgate.net/publication/221679267_Pensar_la_politica_Sobre_el_legado_de_Hannah_Arendt)

Inicial (2016) El modelo Montessori. [somosdeinicial.com](http://somosdeinicial.com), 2016 junio 16 <http://somosdeinicial.blogspot.com/2016/06/el-juego-segun-montessori.html>

Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Editorial Magisterio. <https://core.ac.uk/download/pdf/234805969.pdf>

Martínez, M. (2011). Dimensiones básicas de un desarrollo humano integral. *Polis*, (23), 1-17. <http://journals.openedition.org/polis/1802>

Ministerio de Educación Nacional. (2007). *Política pública nacional de primera infancia. "Colombia por la primera infancia"*. [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-177832\\_archivo\\_pdf\\_Conpes\\_109.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-177832_archivo_pdf_Conpes_109.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2009). *Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia*. [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-210305\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-210305_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional.(2009). *Guía operativa para la prestación del servicio de atención integral a la primera infancia*. Bogotá.

Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). *Lineamientos curriculares para preescolar*. [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975\\_recurso\\_11.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf)

Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

- Muñoz, J. O. (2020) Las Escuelas Normales Superiores en Colombia: doscientos años de historia entre retos y desafíos (1821-2021). *Revista Historia de la Educación Colombiana* 25 (25) julio-diciembre, 55 – 93. Recuperado de: <https://doi.org/10.22267/rhec.202525.79>
- Palacios, J. (2010). *Técnicas lúdicas*. Education Business Group. <https://ebg.ec/wp-content/uploads/2020/08/Tecnicas-L%C3%BAAdicas.pdf>
- Piaget, J. (2009). *Psicología de la inteligencia*. (3ª. edición). Psique. <https://es.scribd.com/doc/237939590/Piaget-Jean-Psicologia-de-La-Inteligencia-1947-Editorial-Psique-lav>
- Pinillos, J. (1996). Actitud ludica en el maestro, capacidad ludica en el alumno. *Educación física y deporte*, 18(1), 81-84. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/4580>
- Presidencia de la República. (2019). *De cero a siempre. Atención integral a la primera infancia*. <http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/Cartilla-CeroSiempre-Prosperidad-Primera-Infancia.pdf>
- Puerto, J. (1980). *La práctica psicomotriz: apuntes para comprender la evolución de la atención de la infancia*. Aljibe.
- Rosquete, R. G., Piñero, A. D., Rosales, C. N. y Pérez, B. A. (2015). Conocimiento del profesorado sobre las dificultades específicas de aprendizaje en lectura y escritura. *Revista de Investigación Educativa*, 33(2), 289-302.
- Salcedo, F. E. (2012). Papel del profesor en la enseñanza de estrategias de aprendizaje. *Didáctica y Educación*. 3(5), 17-28.
- Torrado, M. y Anzelin, I. (2006). La primera infancia en la agenda local colombiana, análisis y recomendaciones. *III Conferencia de la Red Latinoamericana y del Caribe de Childwatch International*.



**L**a Feria Lúdico-Pedagógica se establece como un espacio de profundo sentido pedagógico y se ubica como el contexto que propicia el análisis reflexivo de los contenidos del currículo para comprender la manera cómo la práctica pedagógica genera un impacto en la labor docente y se enriquece del intercambio de saberes. Los textos aquí reunidos exponen la forma en que esta experiencia docente ha experimentado un proceso de expansión y acogida, y cómo ha sido incluida en los diferentes currículos de las Licenciaturas de todas las Sedes UNIMINUTO.

Esperamos que esta publicación sea una herramienta que fortalezca los procesos de formación docente, donde la calidad académica y humana, junto a las prácticas y conocimientos, contribuyan a transformar la sociedad y al país.