

EL JUEGO COMO SABER DENTRO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

El juego como saber dentro la educación física: una vivencia critica de la realidad

Autores: Sergio Leonardo Bonilla Torres

Daniel Stiven Cuervo Jiménez

Brayan Felipe Jaime Soto

Felipe Andrey Velásquez Beltrán

Tutor: Jairo Alberto Velandia Garzón

Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia

Julio 2020

Dedicatoria

Al área de educación física en pro de una educación de calidad en Colombia, proponiendo un esfuerzo continuo de investigación y análisis contextualizado como docentes. Las esperanzas de nuestros colegas que en su trascurso dentro de la carrera no pudieron culminar el proceso profesional, les deseamos continuar con sus metas. Ponemos en consideración este trabajo a todos los aportes de las áreas disciplinares en todas sus manifestaciones.

A todos los educadores y educadoras a trabajar juntos, en busca de la construcción de un país con más oportunidades, un país que nos identifique pedagógica y culturalmente, que genere ambientes de equidad para lograr una sociedad justa que luche por los derechos de las personas.

Agradecimientos

A nuestras familias las cuales contribuyeron al apoyo y a la formación como profesionales y como personas a nuestras madres y padres por mostrarnos un gran ejemplo. Agradecemos que en el desarrollo de este trabajo se compartiera con varios docentes quienes con su experiencia nos dieron pilares importantes y ayudaron en discusiones que llevaron a reflexionar en nuestro proyecto.

A nuestros compañeros los cuales fueron testigos del esfuerzo de este trabajo y que como colegas dieron sus aportes. De igual manera compartimos este espacio en el colegio ramón de subiría quienes nos facilitaron la realización de las prácticas, pues pensamos que este proyecto tiene como fin el impacto educativo haciendo una unión entre las universidades y los colegios.

A nuestros alumnos les compartimos nuestros mayores deseos de seguir adelante y ponemos toda nuestra fe de que lo visto servirá en un pensamiento fuera de lo real un pensamiento que ayudará en sus vidas poniendo lo que como docentes queremos para ustedes enseñar, les agradecemos por su voluntad al proponer un cambio en esta sociedad.

A nuestro profesor tutor por disponer de su trabajo profesional y su capacidad de responsabilidad en la educación, pues nos otorgó una forma académica de superación profesional y un acompañamiento riguroso en este proceso, gracias por mostrarnos que hay cosas porque luchar con respecto a la educación.

A ustedes quienes leen este escrito ponemos en sus pensamientos una razón más por la cual seguir adelante en este proceso de formación como educadores.

RAE

Tabla de contenidos

Dedicatoria.....	2
Agradecimientos.....	3
Resumen analítico en educación (RAE).....	4
Tabla de contenido	5
Lista de tablas.....	7
Lista de figuras	8
Lista de siglas.....	9
Introducción.....	10
Justificación.....	12
Planteamiento del problema.....	17
Fundamentación contextual.....	18
Antecedentes.....	18
Marco legal.....	20
Perspectiva educativa.....	26
Perspectiva humanística.....	26
Perspectiva Disciplinar.....	34
Perspectiva pedagógica.....	47
Diseño de implementación.....	69
Objetivos.....	70
Planeación general.....	71
Contenidos	71
Metodología.....	75
Evaluación.....	77
Ejecución piloto.....	82
Micro contexto.....	82
Ámbito educativo.....	82

Población.....	84
Aspectos educativos.....	85
Planta física.....	86
Macro diseño.....	89
Meso diseño.....	91
Micro diseño.....	95
Cronograma.....	97
Plan de clases.....	98
Análisis de la experiencia.....	105
Aprendizajes como docente	105
Incidencias en el contexto y en las personas.....	106
Incidencias en el diseño.....	108
Recomendaciones.....	112
Referencias.....	114
Apéndices.....	116

Lista de tablas

Tabla 1. Clasificación de los saberes

Tabla 2. Procesos hacia la reflexibilidad

Tabla 3. PEI. Colegio Ramón de Zubiria

Tabla 3. Espacio física. Colegio Ramón de Zubiria

Tabla 4. Construcción del meso-diseño

Lista de figuras

Figura 1. El juego un proceso transdisciplinar

Figura 2. Dimensiones del juego

Figura 3. Metodología del proyecto

Figura 4. Macro-diseño del proyecto

Figura 5. Primera planeación. Intervención diagnóstica

Figura 6. Segunda planeación. Interacción y problematización de la regla

Figura 7. Tercera planeación. Identificación de la regla

Figura 8. Planeación interacción y problematización de la libertad

Figura 9. Planeación identificación de la libertad

Figura 10. Planeación interacción y problematización de la espontaneidad

Figura 11. Planeación identificación de la espontaneidad

Figura 12. Construcción concepto de regla en clase

Lista de siglas

PCLEF. Proyecto curricular Licenciatura en Educación Física

EF. Educación física

PCP. Proyecto curricular particular

Introducción

Este trabajo tiene como propósito abordar y dar cuenta del ¿Cómo? surge la propuesta del juego como una construcción de saber dentro de la educación física a través del proceso de los diez semestres cursados en la licenciatura, las razones que hicieron posible esta investigación y el recorrido transversal de cada uno de los componentes que se lograron abordar, sus relaciones, para posteriormente mostrar los puntos que enmarcan el estudio y análisis del trabajo, además de todas aquellas disciplinas que pretenden dar un aporte significativo y así plantear una problemática inicial, justificada y argumentada de una forma contundente en el juego y el saber, este punto del saber es en definitiva el enfoque y punto de convergencia de cada una de las comprensiones e indagaciones a realizar; de la misma manera este proyecto ha de enfatizar en tres aspectos curriculares esenciales,(pedagogía, humanística, disciplinar) que atraviesan completamente el estudio epistemológico desde una perspectiva proporcionada por la educación física.

Para entender el acto educativo y todo aquello que lo constituye, es necesario hacer evidente las relaciones que el juego desde su esencia tiene con la educación, las teorías pedagógicas, los enfoques curriculares y sobretodo los principios básicos propios del juego (la libertad, la espontaneidad, el goce y la regla), todo esto interrelacionado de forma dialógica dialéctica y axiológica desglosando cada concepto y pregunta que desde la investigación subyace.

Una propuesta que juega un papel significativo en nuestra vida

Este espacio investigativo nace a partir de un trabajo de observación realizado desde la interpretación de la educación física como un hecho y una práctica social, lo cual pone en evidencia la vida del ser humano en unas prácticas específicas que construyen y responden a unos códigos culturales en un contexto determinado dentro de la sociedad. Bajo esta línea se ve la

necesidad de dar respuesta a esa construcción que el juego propone desde experiencias educativas lúdicas que son incluidas dentro de la escuela e interpretarlas específicamente desde el área de la educación física.

Por tal motivo y como punto de partida, se busca, desde un análisis crítico, estudiar la relación del juego con la educación física dentro de un contexto informal, para poder reconocerlo como una práctica cultural, abierta y dispuesta al desarrollo total del ser humano, teniendo en cuenta su creatividad, libertad e imaginación. Es la intención con la que nace esta propuesta; dar relevancia, mostrar el gran reto académico al que nos enfrentamos por entrar a transformar las ideas simplistas que se tiene sobre el juego y dirigir el foco hacia una práctica educativa globalizada y transdisciplinar para jugar en la escuela, ya que por años se ha jugado en los colegios, universidades y espacios que imparten una educación “formal”, pero actualmente no sabemos qué rol cumple el juego más allá de una idea simplista en las prácticas y por esto se tiene como propósito estudiar los alcances que puede tener en la educación física pero sobretodo en la cultura.

Hay que comprender y abordar preguntas que nos sirvan como ejes fundamentales para la elaboración y construcción teórico-práctica del juego, por ejemplo ¿Cómo se entiende el juego en la educación física? ¿Cuál es la importancia del juego en la educación? Y quedaría como reflexión ¿Qué propuesta de currículo nos da el juego de la educación física? Todos estos cuestionamientos se han de responder durante el proceso investigativo. Ahora bien, cuando se dice que la propuesta del proyecto “juega un papel significativo en nuestras vidas”, se quiere aclarar que este proceso no se toma como un trabajo académico simplemente, es también una experiencia de vida que hace apasionante el transcurrir de la vivencia del juego, sin dejar de lado la rigurosidad académica pertinente para la construcción educativa.

Justificación

Para hablar del juego dentro de la educación física se debe identificar su esencia dentro de esta área disciplinar, entendiendo toda su complejidad, exponiendo que el juego otorga un papel protagónico a la libertad y que de una u otra manera permite generar lasos de relación complejos y argumentados, pues de esto dependerá la acción y vivencia del sujeto en el juego, es por eso que el desafío es proponer alternativas que desarrollen con mayor claridad el juego y sus componentes hacia el saber, sin perder de vista la intensión formativa y educativa que nos invita a reflexionar sobre la acción de un sujeto crítico como elemento esencial de dicha práctica.

Dentro de la comprensión del juego, se puede pensar que hay interpretaciones desviadas en cuanto a su desarrollo, ya que no se ha podido pensar que el juego en su esencia cabe dentro de un espacio formal, entonces la pregunta vendría a ser ¿cuál sería la finalidad argumentativa de construir el juego en un currículo tradicional y metódico, siendo el juego estimado como lo contrario a dicha concepción, es comprendido más hacia lo irracional, lo imaginario del sujeto?

Durante el trascurso de las observaciones y procesos de sistematización dentro de la carrera se analizó que el acercamiento del juego en la educación plantea una postura enfocada en su mayoría a una actividad sin sentido, como un medio que cumple con características didácticas que utilizan los docentes, sin darle mayor importancia. Por lo cual nos encaminamos en la tarea de estructurarlo para darle razón de ser clara desde un proceso crítico que permita desarrollar una concepción reflexiva del juego en los espacios educativos hacia contextos y situaciones socio-culturales.

El saber pedagógico como aquella unidad de experiencia pedagógica en la escuela nos permite fortalecer la reflexión del accionar docente, argumentando la acción desde los conocimientos culturales y la experiencia del estudiante, logrando así afirmar que el juego busca evidenciar una trascendencia que permita intencionar la práctica del maestro por medio del juego,

atendiendo a que este se convertirá en un mediador y constructor de conocimientos, pues realiza la transformación de los conceptos en pro de la creación y fabricación de saberes, tomando como referente las distintas dimensiones del ser, para converger en un análisis crítico del sentir docente desde el juego como saber y su análisis; el ser, la sociedad, la cultura y la educación serán elementos fundamentales para lograr la reflexión.

Resaltar la relación del juego y la escuela dentro de la educación es proponer que cuando se crean ambientes de libertad en las clases de educación física se creen prácticas que tienen alto impacto significativo en el estudiante, es necesario resaltar de forma directa los factores que rodean al ser en su totalidad (políticos, económicos, sociales y culturales), pues es necesario que ya no se observen de manera distante o que se presenten como un discurso alejado, por el contrario se procura que sean vivenciados por el estudiante. Es importante mencionar que el ideal de hombre sea claro y coherente, un ser que juegue a vivir, que conozca su ambiente e intérprete que está jugando en él, que tenga ese espíritu de juego del cual habla Huizinga, que es propio de la actividad social, pero representada por el ser crítico dentro de su contexto, es por eso que, entendiendo que la educación es la representación y transformación de la cultura, el juego es una experiencia que puede mediar un tipo de desarrollo humano que para el caso del proyecto apunta a un ser crítico de sus relaciones y sus vivencias en la sociedad.

¿Cómo contextualizar el juego?

Contextualizar el juego es una tarea que muchos docentes de educación física se han planteado y este trabajo no es la excepción, pues al encontrar un objeto de estudio tan grande como lo es el juego, se debe centrar en un análisis holístico, atendiendo a que el juego está presente en todas las áreas del ser humano, por esta razón se realiza un estudio transdisciplinar sin perder de vista la intención y propósito que el juego nos ofrece.

Para centrar la idea de la contextualización del juego, hay que partir por comprender los elementos y características que conforman esta conceptualización, el primero es identificar, este se refiere a una lectura inicial de las acciones y relaciones que se encuentran en el juego, para dar cuenta de un punto de partida que permita procesualmente vivenciar los principios del juego(libertad, espontaneidad, goce y regla).

A manera general la propuesta está diseñada desde unos elementos que son inherentes entre sí, y son los siguientes: sociedad, cultura, educación y pedagogía, estos son relevantes para la construcción del ser puesto que generan una lectura y comprensión de la realidad, proponiendo así experiencias significativas que contribuyan a la transformación del estudiante.

Cuando aparece el juego como fenómeno de la existencia humana, se remite a una comprensión del ser, que eleva y resalta un concepto de hombre en el campo de lo “imaginario”, un espacio más allá de lo cotidiano, es por eso que al hablar del ser en esta experiencia se reconoce la integralidad del contexto que lo envuelve, involucrando el juego en todas sus dimensiones y desde allí proporcionar metáforas liberadoras que permitan el desarrollo de un sujeto libre y espontaneo.

Muchas veces nos encontramos con aportes que plantean que el juego está fuera de lo racional; que no ayuda mucho en términos científicos y técnicos en cuanto a la exactitud del proceso educativo, es decir, comprender el juego como algo mágico trae consigo un entendimiento “ilógico” de sus teorías y prácticas mismas, por lo cual resulta difícil resaltar una trascendencia pedagógica y plausible dentro del objetivo del proyecto. pero es aquí donde empiezan a aparecer cualidades y factores que nos han de servir como base para reconstruir este planteamiento. Que más real y plausible que el cuerpo, este y las representaciones del mismo entran a ser base primordial desde la cual se gesta el proceso del juego, en donde se puede ver la corporeidad, que nos lleva a pensar en características propias del ser, entendiendo esta

corporeidad desde toda una multidimensionalidad, ya que es claro que el juego no segmenta ni separa ninguna dimensión del ser humano, por el contrario los entrelaza y los proyecta en dinámicas constantes, actitudes de expresión, representación y simbología de vivencias y acciones propias de la persona que juega, dinámicas a las cuales se refería Huizinga.

La esencia del juego tiene como finalidad llevar al hombre a una comunicación entre lo racional e irracional comprendiendo y desarrollando la complejidad del entorno. La construcción del sujeto esta estrechamente relacionada con un proceso social, la cultura y la sociedad entran a ser componentes de colectividad desde el cual la persona juega y aprende, es por eso que el juego se convierte en un organismo que crea ambientes de relaciones, espacios y situaciones dentro de un espacio y tiempo determinado. El ser se desarrolla en comunidad, promoviendo una actividad continua de convivencia con el otro, comprendiendo necesidades comunes desde las cuales se generan acuerdos, coincidencias y prácticas globalizadas que parten de la acción individual a una experiencia colectiva, es aquí donde el juego propone situaciones que pretenden adentrar al sujeto a una serie de representaciones ya creadas y que propicien la búsqueda de interiorización de estas prácticas y lo induzca a generar nuevas acciones transformadoras y críticas.

Existen varias formas de comprender el juego desde diferentes posturas, disciplinares en su gran mayoría, sin embargo el juego como fenómeno cultural debe responder a un sentir social, enfocando su estudio al entendimiento de las representaciones simbólicas, pues este performance trae consigo practicas complejas, encontrando allí la construcción del lenguaje, creencias, hábitos y costumbres en función de crear saberes sociales que permitan la convergencia de diferentes perspectivas para llegar a un acuerdo consensuado.

Aquí, se ha buscado proponer una intención pedagógica e intelectual del juego, que relacione aspectos culturales con la escuela, entendiendo así que la educación es un puente entre el ser, la sociedad y la cultura, que pone en manifiesto una clara relación de los componentes

sociales, políticos, económicos. La interpretación de estos se plantea en miras de un proceso mediante el cual la sociedad incorpora al ser en una construcción de representaciones culturales y transformaciones de las mismas. Es claro que dentro del contexto educativo intervienen en prácticas lúdicas que son reflejo de diferentes situaciones sociales, creación de juegos (unos normativizados de alguna manera, otros que permiten la flexibilidad de participación) que caben dentro de las escuelas y que generan un tipo de identidad en el ser que se educa en estos espacios.

Por tal motivo el juego guarda su importancia en ese nublado campo de lo inmaterial, de lo irracional, en donde la sociedad crea los juegos basados en la metáfora liberadora (la chanza, la burla y el chiste) para una comprensión más profunda de la realidad y sus ideales. El juego cobra importancia dentro de los procesos sociales y educativos, pues de la misma forma como se enseñan técnicas deportivas o formas de movimiento mecanicistas, también podríamos enseñar a pensar desde el movimiento, otorgándole intención propia al cuerpo en su accionar.

Comprender a partir de la dimensión lúdica del ser es una manera de gestionar un proceso pedagógico que comprenda características de ilusión y fantasía, aterrizando el juego en realidades que propongan el análisis crítico de un grupo social, especialmente en un contexto educativo que nos invita a pensar en realidades cuadrículadas.

Problemática

Identificar, argumentar y construir el juego como un saber a partir de una propuesta pedagógica alternativa dentro de la educación física.

Pregunta problémica

¿Cómo construir un análisis de la realidad a partir de la identificación, argumentación y construcción de los principios elementales del juego?

Fundamentación contextual

A partir de la elaboración del juego como saber, se busca abordar la construcción de la propuesta, esta perspectiva se desarrolla a partir de un sentido epistemológico con relación al juego en la educación física hacia una transformación del conocimiento, revisando estudios de grandes autores en diferentes líneas del conocimiento, contribuyendo a un evidente aporte sobre el juego trascendiendo a elementos sociales y culturales.

Es importante hacer un análisis de lo que hasta el momento se habla en torno el juego, por lo tanto, en el transcurso de la profundización académica se manifiestan estudios teóricos, desde los cuales se pueda argumentar nuestro planteamiento. Se realiza un recorrido en diferentes espacios académicos en Bogotá, de la misma manera se investiga dentro de la base de datos de la Universidad Pedagógica Nacional junto con el repositorio virtual de trabajos de tesis que se han realizado en torno al juego. Por tanto, aquí exponemos el resultado de esta búsqueda teórica, sintetizando el proceso desde diferentes campos disciplinares que de una u otra forma buscan referirse al juego y al saber de una forma distinta, pero con un objetivo común, darle la importancia social y educativa que el juego merece.

Antecedentes

Partiendo de la investigación conceptual, se distingue que existe una visión del juego en la escuela Colombiana, en relación a la práctica pedagógica y su conformación dentro de los espacios académico, lo que apunta una vez más al análisis correspondiente de una postura de la educación física y la interpretación de esta disciplina que aparece como fenómeno en la cultura y es traída a los proyectos curriculares en el país, dando paso a la lectura de un marco legal del juego desde el Ministerio de Educación y otras entidades que puedan complementar, apoyar y sustentar la intención del proyecto.

La lúdica como experiencia cultural (1996, Jiménez Vélez Carlos): Lo lúdico como un conjunto de actividades de expresión de lo simbólico y lo imaginativo que crea una representación cultural.

La función lúdica del sujeto: (2006, Díaz Mejía Héctor Ángel): Tratar la lúdica por fuera del juego sin perder la importancia de este mismo e interpretar el sentido y el significado de la lúdica en la experiencia del ser humano.

El juego nuevas miradas desde la neuro pedagogía: (2008, Jiménez Vélez Carlos): Este trabajo presenta al juego como una experiencia cultural desde la construcción de imágenes inconscientes del niño del adulto de joven que se revelan como destellos en la conciencia, e interpretar la función del cerebro a nivel molecular en este proceso de transformación. Propone esta forma de manera natural y espontanea que recrea y apropia el conocimiento en el juego.

Tras las huellas del saber: (2006, grupo): En esta investigación se estudian las prácticas docentes de seis carreras diferentes de la universidad pedagógica nacional, el texto cumple con un orden donde en el primer momento presentan los referentes teóricos y conceptuales donde abordan aspectos relacionados con el saber, el conocimiento, la experiencia, la reflexión y el saber pedagógico. En el segundo las dimensiones del saber pedagógico una tercera sobre reflexiones de la construcción del saber pedagógico en las experiencias prácticas, por ultimo las reflexiones y productos de este trabajo.

El saber pedagógico (1995, Rómulo gallego- Badillo): Este libro presenta lo pedagógico como saber y practica dentro de la construcción del discurso pedagógico además mostrando elementos que componen a este mismo saber.

Psicología del niño (1969, Jean Piaget): Estudia el crecimiento mental o el desarrollo de las conductas poniendo como concepto el juego simbólico como una aparición a la asimilación y

adaptación del niño como representación a su desarrollo consigo mismo, pero desde una complejidad del lenguaje impuesto e interpretado por él.

La evolución psicológica del niño: (2000, Henri Wallon): Pone en evidencia los procesos de desarrollo del niño y la importancia de reconocerlos, expone al juego como una etapa del niño y la función del niño con relación a este mismo. Llegando a identificar tipos de juegos como funcionales de ficción adquisición y fabricación.

Psicología del niño (1980, Daniil B. Elkonin): Presenta un intento de formulación de una teoría general sobre el juego capaz de superar las limitaciones de aquellas examinadas por el propio autor. Hablando además del juego protagonizado, poniendo en diferencia sobre el juego de ficción que apunta a la lúdica y la competencia como una forma de reglamentación menos flexible.

Contrato social (1993, Jean Jaques Rousseau): En este libro el autor da conceptos básicos y también entra a hacer entender algunos aspectos con relación al entorno social y como una persona natural entra al cuerpo social por medio del estado civil, muestra como es un contrato social donde nos dice que es una decisión unánime sin jerarquía alguna

Marco legal

Lineamientos curriculares de la educación física.

Este proyecto busca proponer un análisis del contexto de la educación física en Colombia y también del juego en función del proceso educativo, hablando en términos legales, todas aquellas normas y lineamientos que rigen, apoyan y validan la idea del juego como mecanismo trascendental dentro de las instituciones educativas en general. Por tal razón se revisan textos y revistas que apunten a la caracterización del juego.

El juego siempre ha existido en la cultura. Las costumbres y tradiciones colombianas no pueden ser la excepción, pues varias investigaciones rescatan las manifestaciones lúdicas del jugar desde nuestros aborígenes hasta el presente tiempo, demostrando que el juego es un hecho histórico-educativo pero sobretodo un fenómeno social, pues todo aquel que nace en la cultura, requiere ser educado y es por esta razón que tenemos que impactar desde el juego en la escuela, pues ella es la transformadora del futuro y el puente con el desarrollo social, es aquella que nos permitirá abrir la brecha entre el juego y su relación con el ambiente, entendiendo que las manifestaciones sociales son un eje transversal, pues dejamos claro que el juego como fenómeno inherente en la humanidad es una práctica de liberación que nos permitirá abordar de manera amplia el ser y así mismo influir en los constructos educativos.

La necesidad de la construcción legal en torno al juego, para darle validez a su representación social y educativa dentro de la normatividad colombiana se identifican elementos esenciales que logren la puesta en curricular del área.

Ahora bien, la educación y la educación física en el contexto colombiano responden a un ideal de ser humano que se construye dentro de una sociedad, cumpliendo un rol político al estar en un proceso cultural y educativo. El juego es ubicado en la escuela dentro de espacios como: “el descanso o el recreo”, razón por la cual no ayuda a la construcción disciplinar del mismo, la esencia de este se encuentra en las experiencias fuera de las clases como un relajamiento sin producción y muchas veces sin sentido alguno, mostrando así espacios alternos que están dispuestos a generar un ambiente alternativo. La importancia del juego como una manifestación al sistema educativo aclama una formación libre y apunta a los elementos del currículo como construcción social desde su esencia, esto hace que las situaciones pedagógicas que allí se dan sean de gran relevancia, pues la noción de juego trae consigo la diversión.

A partir de aquí, empezamos a comprender los lineamientos curriculares de educación física y otros documentos legislativos que pueden ser de gran utilidad para la fundamentación legal de nuestro proyecto, atendiendo a todas aquellas nociones de juego que se conciben allí y aterrizan en contextos reales dentro de los espacios educativos en Colombia.

A lo largo del tiempo, en que la educación física y su accionar educativo se han desarrollado en Colombia han aparecido manifestaciones como el deporte, el cual es considerado de forma errónea como un tipo de juego, pero es claro que este se encuentra en los límites de la “corrupción” de la esencia al jugar. El deporte es centrado en las escuelas privadas como factores hegemónicas de la cultura, las escuelas públicas tenían en sus contenidos lo que se denomina como tendencias de la educación física, que fueron incorporadas en los espacios formativos en Colombia hacia 1920.

Para llegar a ver al menos los inicios de la implementación del juego en Colombia, hablamos de la década de 90 hacia comienzos del siglo XXI, donde se empezaron a proponer metodologías para las clases de educación físicas centradas en el aprendizaje del estudiante, ampliando el panorama de posibilidades fuera del dogmatismo pedagógico que años atrás se implementaba. A partir de los lineamientos curriculares de la educación física podemos decir que: “el juego abre ventanas para el cultivo de emociones fundamentales en el aprendizaje de la convivencia y la aceptación del otro en su legitimidad, nos lleva a ámbitos fantásticos humano innato de su propio desarrollo”. (Lineamientos curriculares de la EF, S.F, Pag 3).

La lúdica corresponde a la conducta del juego y al campo en el que se manifiesta esta conducta, dado por el espacio del individuo y el espacio de las relaciones que produce. “En sus diferentes acepciones lo lúdico se relaciona con *ludus*: juego, diversión, pasatiempo, campo donde se ejercitan las fuerzas del cuerpo y del ingenio; *locus*: chiste, broma; lares lucientes:

danzar; lúdico: actividad de juego que produce placer; ludo; jugar, divertirse, ánimo desatado o libre de cuidados”. (Lineamientos curriculares de la EF, S.F, Pag.27).

Unesco

Ahora bien, entendemos que la lúdica, el ocio y todos los conceptos anteriores tienen una gran carga simbólica dentro del quehacer humano y por ende como futuros licenciados, también afecta la práctica pedagógica del maestro, pero ¿Qué sucede cuando ya tenemos todo aquel proceso de interrelación con nuestro propio entorno? ¿De dónde proviene que la diversión, el goce, la libertad y todos los elementos que constituyen el proceso formativo, sean importantes dentro de la construcción del ser?

Es de gran importancia reconocer que el juego no se generó de la noche a la mañana y no fue un proceso sencillo de identificar, pues la palabra juego es tan amplia que incluso, si habláramos de un tema en específico de él, nos revocaríamos años de investigación e indagación sobre este mismo concepto, pues nos referimos a un concepto que evoca tres factores fundamentales, 1. Cultura, 2. Sociedad, 3. Educación, con estos tres elementos tenemos lo suficiente para una vida entera de problemas sin solución y preguntas sin responder, por esta misma razón la UNESCO nos proporciona una mirada de lo que se concibe como juego y abarca algunos de los conceptos anteriormente mencionados pues ellos reconocen que el juego está anclado profundamente en las tradiciones culturales de los pueblos y sociedades de la misma manera que evoluciona paralelamente con ellos, puesto que permite realizar una mirada al pasado, entender las elaboraciones sociales que sustentan lo que las comunidades juegan y entrever el entramado del desarrollo social que posibilita la emergencia de nuevas maneras de esparcimiento.

El panorama sucintamente descrito nos refiere un concepto complejo, diversamente abordado, trascendente a épocas y culturas, fuente vigente de investigación, una expresión que

posibilita comprender diversas dimensiones del niño y con un innegable espacio de confluencia: “lo imaginario en dónde uno se abandona en el personaje que determina el juego lúdicas”

(Unesco, 1980 p. 5). En relación con este concepto y comprendiendo la multidimensionalidad del ser, un apartado del texto de lineamientos curriculares de la educación física, nos habla de la dimensión lúdica, la cual vemos necesario traer a colación en pro del entender el juego como un fenómeno educativo. Así para la Unesco (1980)

El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado. (Unesco, 1980 p. 8).

En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos. Su introducción en la escuela, plantea numerosos problemas y poca información, pues los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas.

De tal afirmación, el juego, la educación, la cultura y la sociedad no son ajenos a este tipo de problemas sobre una buena contextualización y alfabetización sobre la importancia y la repercusión social que el juego lleva en su matriz, pues el sujeto lleva siendo un actor dinámico dentro de una sociedad que juega constantemente y que desde tiempos inmemorables lo único que ha hecho es jugar, sin embargo, esta afirmación queda en algunos vacíos si no se permite analizar su origen.

El acto de jugar se ha convertido en un sistema organizado y estructurado, en el cual se confunde hasta la misma intención de éste, pues al ser una manifestación cultural, el juego está diseñado por sus mismos participantes desde una concepción futurista, pues el niño no se piensa

en ser niño, de ahí la proveniencia del sueño del astronauta o del bombero, la imaginación está arraigada a un espacio meramente utópico sin restricción alguna y tiene un carácter importante de ser:

Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediabilmente separado del entorno natural y del entorno social. Jugando es la forma como el niño analiza los comportamientos del adulto y relaciona una aproximación a la realidad que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación. Institución que penetra la sociedad entera, el juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal. (Unesco, 1980, pp. 14-18)

Perspectiva Educativa

Entramos al capítulo de esta investigación donde centraremos nuestro esfuerzo en explicar la construcción educativa durante la carrera, para ello, tendremos presente algunos factores que la componen y que deberán responder al “Qué”, “Cómo”, “Por qué” y “Para qué” del proyecto y que se convierten en elementos primordiales de la investigación.

Para hacer hincapié, en este momento la explicación del juego se enfocará en la explicación de la perspectiva humanística, la perspectiva disciplinar y culminará con la perspectiva pedagógica, claro está que el proceso deberá ser encaminado hacia unos horizontes o ideales, los cuales se convierten en el fin y justificante de cada uno de las bases educativas propuestas en el PCLEF. El aspecto pedagógico buscará alinear su estudio hacia el “Cómo”, lo cual ha de aproximarse a la metodología, aspectos didácticos, teorías de aprendizaje y todo lo que concierne al proceso educativo, además de explicar el “Para qué” haciendo renombre desde las teorías críticas. La perspectiva disciplinar se hará cargo del “Qué”, el cual es un componente que referencia las herramientas encauzadas hacia lo que se enseña, allí se encontrará con todo aquello que el juego como saber puede abordar como principios fundamentales (libertad, espontaneidad, goce y regla). Finalmente se hará referencia al “Por qué” dando razón a la iniciativa y propósito de este proyecto, fundamentando su análisis desde la filosofía y encaminándolo hacia un ideal de ser humano.

Perspectiva humanística

En este apartado nos centramos puntualmente en el acercamiento al análisis de la construcción de lo humano y la teoría de desarrollo que se plantea dentro del juego desde una perspectiva compleja, que busca proponer un mundo construido en lo imaginario, pero que no es

ajeno a la realidad. El juego es un espejo que refleja de manera libre lo que es la sociedad, este proceso al que nos referimos, cumple una función de estructura social que se edifica en la cultura.

Nos gustaría empezar este apartado fundamentando nuestro análisis bajo tres libros que motivaron y aclararon de manera más profunda, esta teoría a la que hoy nos referimos, el primero se trata de la relación entre los trabajos que se proponen desde la educación física y las conexiones sociales amplias que se tendrían que dar en esta área, esta línea investigativa tiene como precursores a los sociólogos Elías Norbert y Eric Dunnig; en su inicio ellos proponen esta estructura como una propuesta problemática, en tanto hacen referencia a la interrelación de los procesos sociales y las prácticas educativas, como una falencia que la educación física desde su discurso no ha podido sostener de manera concisa, sin embargo, como habíamos mencionado antes, la flexibilidad del proceso y la ampliación de los límites, nos permitieron tras-posicionarla a una verdadera oportunidad y necesidad que es aplicable a la educación física, puesto que nos abre un sin fin de caminos, pero converge en un punto específico, el cual es responder y leer el contexto cultural, desde todas sus dimensiones y complejidades, además de centrar los trabajos y generar una sintonía con todos aquellos factores que le competen a un sujeto en su dinámica social, (sociedad, cultura, educación y economía)

Si bien la educación física ha puesto en escena prácticas y discursos que cada vez más se acercan a la solución de ese problema su evolución no es clarificada y sus adelantos inconexos, he aquí la importancia y la necesidad de quitar los velos de diferencias y actuar en los discursos de esta área para unas claras referencias sociales desde un accionar docente consiente, pero aunque se mencionen estas encrucijadas no daremos nuestro foco de atención al desarrollo de estas, pero si reconocemos la gran importancia de ellas, puesto que nos proporcionan propuesta destellos de emoción con referente al reto que nos enfrentaremos.

Si hablamos del abordaje de la teoría de desarrollo que conecta con el juego, empezamos con la referencia de Roger Caillois diciendo que el juego es un resorte a la civilización y que lleva a unas disposiciones de relación ya nombraba Huizinga del juego en la cultura como un dispositivo social. El juego tiende a ser ordenado en sus prácticas. Entonces si se sigue jugando se encuentra con que el caos encuentra una armonía y un ritmo en el juego que se siguen y se crean en posición al cumplimiento de este, cuando se rompe esta burbuja lúdica da paso a la expresión de lo real, pues es afectado por lo irreal en una complejo lúdico.

Como hombres existenciales, vivimos en un orden, sin embargo es necesario reconocer que el método de avance de una sociedad, es por medio de lo imaginario, como aquello que propende una trascendencia en el juego, de esta manera se genera una realidad en sintonía a un ritmo y armonía que lleva a las posibles conexiones de sus referentes culturales.

Un ser libre frente a su entorno

Entrando desde una idea humanista tendremos que profundizar en la reflexión del juego que propone un ser dentro de su fantasía un ideal de hombre. Es por este sentido que desarrollamos la comprensión de un ser libre frente a su entorno, cuando relacionamos la idea de la humanidad con el juego apoyándonos en que el hombre es dialógico. De esta manera el hombre para su comprensión de si y de su entorno es autor de la “linguisticidad” la forma en la cual se presenta con los demás por medio del habla y que lo hace partícipe de su interior en cuanto ser.

Desenvolvemos el mundo que es construido por medio de la lingüística esto quiere decir que el mundo comprende sentido en la existencia del mismo ser reconocido por el mismo esto quiere decir que más allá del mundo no hay nada más, esto en relación con el juego puesto que en su fantasía forma su mundo perfecto que cumpla con las características exactas que ayuden al

desarrollo de este. Este proceso de imaginación fantástica es la función del pensamiento que según Gadamer no puede ser táctico y se hace referencia a los conceptos comunes.

El mundo es entendido en forma lingüística en forma que conocemos y reconocemos nuestra experiencia identificando estos saberes culturales que llamamos conceptos, Gadamer entra ahora en la manera de poner la razón humana en forma dialógica con los demás conceptos los cuales nos ayudan a crear otro pensamiento y un entendimiento frente a nuestra experiencia, lo cual el hombre empieza de nuevo identificando su lingüicidad como la manera de dar a expresar su ser.

Con referente a párrafos anteriores reconocemos tres elementos el mundo el pensamiento y la razón los cuales son reconocidos por el lenguaje y son proporcionados uno por otro sin uno el otro no podría existir, esto quiere decir que se conforman en alianza en un mismo sentido que es reconocer un ideal de hombre libre que es dotado por lenguaje y que en este sentido une el juego en forma de una auto representación del ser viviente.

El hombre en el juego, una función elemental de la vida humana

Con respecto a esta línea el juego cobra una significación importante llena de sentido, pero también de preguntas ¿de qué manera el juego es relacionado con la vida humana? ¿Qué características propone en su humanidad? Cuando encontramos esta línea empezamos a recorrer abordajes desde nuestro sentir que nos ayudaran a responder estos cuestionamientos que nos dieran luz a un ideal de humanidad. Esto nos ayudó a reconocer que el juego logra llenar al hombre de una identificación de su mismidad en cuanto puede tener relación con el mundo, el pensamiento y la razón que conlleva a un lenguaje fantástico, esto en referencia a que el juego tiene relación con la vida humana comprendiendo que la vida misma es entendida como la existencia misma del hombre.

El hombre juega en todo su trascender existencial por medio de su cuerpo el cual es un elemento importante puesto que encarna su fantasía el juego es una manera de ser de otra manera para esto el llamado de vivir en esa irrealidad que se reconozca de una manera distinta a la que se puede ser, pero que de igual manera logra poner una personalidad característica de mi existencia.

En último momento al volver a mi realidad al terminar el juego soy mí ser más la experiencia que logre obtener en el juego. El juego es un ente que por característica común no produce nada, pero el hombre pone su ser tanto que al atraparse en esta misma entrega su experiencia y llena de sentido su mundo y logra trascender su finitud esto logrando una nueva experiencia.

Por lo dicho anteriormente este apartado nos centrará puntualmente en el abortamiento al análisis de la teoría de desarrollo que el juego nos propone, puesto que el mismo da luz a una senda de humanidad en su complejo sentido de encontrar otro mundo construido en lo imaginativo y que no es ajeno al real de hecho encuentra cimientos en este. Este proceso al que nos referimos cumple una significación de estructura social que el juego ve en la cultura.

Quizá suene objetivo mezclar al juego con una teoría enmarcándolo en un desarrollo humano por tal motivo en miras de un avance del juego en la educación física se encuentra un análisis de este proceso del hombre que el mismo juego propone. Nos gustaría empezar en miras de apartados de tres libros que motivaron cada vez más con esta clara idea de teoría, el primero se trata con la relación de los trabajos que se proponen en la educación física y las conexiones sociales amplias que se tendrían que dar en esta área, es una propuesta por los sociólogos Elías Norbert y Eric Dunnig. Si bien no las proponen como un problema pasémosla a una oportunidad y a una clara necesidad desde la educación física, puesto que al dar miras en un proceso de

civilización nos abre un sin fin de caminos, pero a un punto común que es responder y leer el contexto cultural presente, es centrar los trabajos en relación con los factores políticos sociales culturales de educación y económicos.

Si bien la educación física ha puesto en escena prácticas y discursos que cada vez más se acercan a la solución de ese problema su evolución no es clarificada y sus adelantos inconexos he de este ultimo la necesidad quitar los velos de diferencias y actuar en los discursos de esta área para unas claras referencias sociales hermenéuticos y un accionar docente responsable, pero aunque se mencionen estas encrucijadas no daremos nuestro foco de atención al desarrollo de estas pero si reconocemos la gran importancia puesto que nos llevan a la presencia de nuestra propuesta destellos de emoción al que nos enfrentaremos.

Si hablamos del abordaje de la teoría de desarrollo que conecta el juego empezamos con la referencia de caiillos diciendo que el juego es un resorte a la civilización empuja a unas disposiciones de relación que ya nombraba Huizinga del juego en la cultura como un dispositivo social. Estas disposiciones tienen que ver con lo que convoca el juego desde un rasgo fundamental que es el orden, puesto que el mundo en el que nos encontramos tiene un desorden de realidades que atacan sin presentar un porque, entonces si se sigue jugando se encuentra con que el caos encuentra una armonía y un ritmo en el juego que se siguen y se crean en posición al cumplimiento de este, cuando se rompe esta burbuja lúdica da paso a la expresión de que lo real es afectado por lo irreal es una complejidad lúdica.

Se podría pensar que sin realidad no existiera una fantasía podría ser cierto, pero sin esa irrealidad no podríamos pensar en más allá de lo que la primera nos muestra, no se avanzaría tendríamos un estancamiento cultural. Cumpliendo con el aparatado el juego da un orden fantástico que llena a la realidad de un ritmo y armonía que lleva a las posibles conexiones de sus referentes culturales.

¿Cuál es la teoría de desarrollo que propone el juego?

El juego con lleva a unos principios iniciales expuestos como los son la regla y libertad que son expresados claramente desde un factor político en la idea de llevar unas representaciones culturales que son las que ayudan a poner en evidencia un entramado con referencia a las concepciones de relación de la sociedad con mi ser y como se puede entrar al mundo en función de esta fantasía cumpliendo con la norma y sentir la razón de hacerlo, desde acá el juego a entrado a explicar factores importantes en proporción al desarrollo con su esencia e importancia como fenómeno cultural

En esta investigación desde la perspectiva humanística en la educación física proponemos que el juego explica cuatro procesos que se desarrollan en cuanto a la creación y funcionamiento de una sociedad. Para esto Roger Calliois quien es citado por muchos autores en cuanto a los avances del juego y de procesos sociales pero que nunca se ha atrevido como se quiere hacer en esta perspectiva de identificar la base humana que en juego lleva desde un aspecto sociopolítico y cultural. Para esto tomados cuatro desarrollos en justicia a la verdad del mismo juego y que son llevados a la ley para el cumplimiento y desarrollo de una sociedad.

El derecho es el primero de cuatro este es llevado en cuanto a como seres en vida tomamos o no el juego en medida de una decisión voluntaria y en cumplimiento obligatoria ya que propone una imagen de pensamiento en un espacio y con un sentido contextualizado por mi propio ser. En la vida común nos tomamos con la ejemplificación que nacemos como seres que nos pone en evidencia una existencia desde acá somos libres de aceptar y construir nuestra experiencia, esto hace referencia a ese derecho del juego, puesto que solo existe lo que tenemos en nuestro vivir este derecho es arrebatado en la medida de ya no estar en el mundo.

Teniendo una existencia obtenemos la libertad de vivir, pero para este desarrollo de una clara construcción ontogenética explicada desde mi ser, es por esta razón que aparece el código. Desde el código en el juego es una clara referencia a un cumplir, pero antes de esto tengo que tener muy claro el sentido o sea el derecho marcado en mi ser, de esta forma retomando el código como una construcción social a lo que se quiere jugar. Es por esta razón que llevamos una serie de relaciones con los demás y que en una sociedad pensada desde el juego el código es entendido como una norma algo que esta constitutivo y que identifica algo claro, esta norma es construida pero no a beneficio de la persona sino a cumplimiento de la esencia del juego en función de la libertad y la regla, entonces la gran función en el juego es respeto por este en la vida es el espíritu de vivir con los demás en pro de una construcción social.

Como somos seres sociales enmarcados en una margen de convivencia el juego nos explica que no se encuentran numerosas formas de construir la norma puesto que es un aspecto social pero solo una manera de comprenderla, la jurisprudencia como tercer sector de este abastecimiento, en cuanto a la experiencia que se tiene para no perder de rumbo la propuesta que se da en el juego inicialmente ya construida la norma lo que propone la jurisprudencia es que en términos culturales se pueda avanzar en ese tejido social y que en situaciones de confusión o de corrupción de este juego se remite a esa experiencia que marca huella en el ser. El adelanto de la jurisprudencia es “extender a los casos de litigio” (Caillios 1958 pág. 14) en función de cumplimiento del juego.

Por último, está el procedimiento que define como desarrollar y regular la manera de ver las decisiones anteriormente puestas por la jurisprudencia es muy importante el procedimiento porque no solo llevara el desarrollo de la situación, sino que re contextualiza en caso de cambiar y proponer una nueva construcción del código esto conlleva a una nueva experiencia que tiene que ver con la jurisprudencia y por ultimo volver a ver el procedimiento.

Desde estos cuatro ejes de análisis de la construcción de un abstramiento humano en el juego el juego en una explicación profunda nos lleva en primera medida como resorte a unas manifestaciones culturales de la civilización, en relación con la base humana y los elementos nombrados anteriormente la relación de estos dos son los principios de libertad regla y espontaneidad que explican y fortalecen esta propuesta curricular y en sentido de una senda formativa.

Perspectiva disciplinar

Hablar de la perspectiva disciplinar desde la idea del juego como saber es complejo, pues las ramas y disciplinas que la atraviesan son tan amplias que es un reto de gran magnitud, se debe aclarar que existe una diversidad de tendencias las cuales vemos a lo largo de la carrera, el área de educación física toma estos campos de saber para poder dar una justificación a la labor del docente y trabajar algo conciso, las tendencias y propuestas dentro de sí, se construyen a partir de unas corrientes, fundamentos y elementos. Por consiguiente, estas deben tener relación didáctica con la perspectiva pedagógica, para el caso de este proyecto no procuramos intervenir a partir de una de estas tendencias, nuestra finalidad es poder cambiar el panorama y brindar una alternativa, siempre partiendo del fundamento más fuerte del cual depende nuestro accionar; el cuerpo, este es indispensable, tomarlo apropiarlo y explorarlo debe ser intención de todos los proyectos curriculares particulares.

La comunicación, expresión y aprendizaje es lo que emerge del cuerpo y el fundamento de la educación física en relación con el juego, el cual es transversal y se construye mediante diferentes teorías que, si bien, de posturas disciplinares diferentes, nos sirven como visiones epistemológicas del juego, así pues, pasa por la psicología, la sociología, la filosofía y la neuro-pedagogía, todas estas son estudiadas para poder hablar del cuerpo y su multidimensionalidad, la cual puede ir procesando desde los símbolos para poder interpretar el entorno y sus

manifestaciones, por esto se han tomado diferentes autores para poder hablar del juego, de cuerpo, de educación física, y otros conceptos.

En este sentido el juego no tiene unas corrientes o unos fundamentos ya estudiados, pero si tiene elementos fuertes, que se han intentado construir a lo largo de la propuesta, estos están enmarcados, en unos momentos de aprendizaje que hemos definido: el símbolo, el cuerpo, el lenguaje es sin duda nuestro eje de trabajo y que desarrollaremos más adelante en la perspectiva pedagógica.

Ahora bien, no nos queda más sino definir y conceptualizar los temas que son eje del proyecto y que se deben tener claros para proseguir con el diseño de implementación y próximo análisis de la práctica en la institución.

El juego

Al pasar del tiempo el mundo nos ha demostrado la importancia de entender y asimilar nuestra cultura como un espacio de respeto y construcción, espacio sobre el cual desembocan los más grandes esfuerzos que han tenido diversidad de precursores para que en la actualidad el mundo se revele como hoy lo conocemos, los avances tecnológicos, económicos, humanos, ecológicos y educativos realzan el papel de cada miembro de este grupo social al cual denominamos cultura.

El desarrollo sobre el cual vivimos actualmente se ha logrado inicialmente por todas aquellas necesidades que suscitan del ser humano, la comodidad y el confort han logrado llevar a la mente a sus más amplios límites, tanto así, que hoy nos atribuimos como grupo a explorar un concepto que nos atañe a todos, un concepto que sutilmente ha estado presente para transformar sociedades y generar actitudes y comportamientos de los cuales hoy el mundo puede estar interiorizando, hoy nos centraremos hablar del juego, pero antes de hacerlo debemos dejar la bandera en alto y saber que dicho juego del cual abordaremos en este texto no es alusivo a un

espacio sin intención o netamente de desorden donde el hombre juega por obligación y no por gusto, nos apropiamos del juego “como una ocupación y acción libre “ Huizinga p.53 como aquella sobre la cual recaen multitud de factores que indiscretamente van creando redes de conocimiento y que poco a poco introducen al hombre en un mundo diferente a la realidad tangible, un mundo del cual poco se conoce, pero aquellos que han logrado ingresar, han demostrado que allí existe un “algo” que los hace gozar de diversión y llegar al umbral de satisfacción lúdica, es por ello que abordaremos dos autores que toman suprema importancia para el estudio de aquel espacio o terreno lleno de incertidumbre, nos referimos a Roger Caillois y Johan Huizinga, quienes se dieron la tarea de estudiar el juego de manera profunda y sobre lo cual desarrollaremos en el presente escrito.

Más que realizar un recuento de lo que es el juego, buscaremos todas aquellas relaciones importantes que este puede tener en un contexto cotidiano, es decir, no nos centraremos en una lista de términos que al final se quedarán cortas de explicación y no permitirá la verdadera riqueza del estudio y análisis de todo aquello o que llevo a generar un concepto y porque está posicionado como hoy lo encontramos.

En el mundo actual el hombre ha tenido que lidiar con diversidad de ocupaciones, preocupaciones, angustias y desgastes que la sociedad ha demandado, un ejemplo contundente es el trabajo, actividad sobre la cual un hombre entrega su tiempo, conocimiento y esfuerzo a cambio de la supervivencia, si, la supervivencia, pues es tedioso y angustiante reconocer que el dinero se ha convertido en nuestra forma de buscar no solo un alimento, sino todo aquello que nos permite ser quienes somos; más allá de hacer una crítica a la posición de esclavo que el hombre toma, se quiere dar a entender la notoria diferencia entre el juego como actividad libre y el trabajo como actividad obligatoria, ya que una lo arraiga y lo ciñe a pensar de manera cuadrículada, hora de entrada, hora de salida, como si el hombre fuese un objeto unidimensional,

sin embargo el otro le ofrece la libertad de asistir y recurrir a él cuándo esté lo desee, proporcionando una intencionalidad propia y no externa al mismo.

La naturaleza del hombre subyace en su libertad, es por ello que para él todo aquello que le sea obligado será aburrido y agotador, elemento clave para reconocer el juego como un mundo extraordinario y llamativo para todo aquel que quisiera buscar una salida de aquello a lo que llamamos cotidiano-real tangible, pues es de menester reconocer que el hombre ha de preferir su goce a su preocupación y es allí donde el marco del juego entra en fusión con las dinámicas de imaginación y esto imaginativo no nace de otro conocimiento más que aquel que la cultura nos ha proporcionado desde nuestra concepción ya que “ el juego es una dramatización de la actividad del adulto” esa es la razón por la cual es común ver a niños y adultos jugando a los policías, bomberos, chefs, conductores, piratas, pilotos, entre otra infinidad de roles sobre los cuales el niño/a adulto puede encontrar en el juego, y que a razón de este planteamiento Nietzsche fundamenta que “La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad con que jugaba cuando era niño” en este caso en particular cabe preguntar... si el juego es libre y permite imaginar lo que el jugador quiera ¿la desorganización es parte fundamental del juego? La respuesta concreta es NO, el juego dentro de sus dinámicas es estudiado como uno de los fenómenos más exigentes, rigurosos y serios que pudiere conocer el mundo hasta ahora y quizá suene controversial afirmar que esta práctica al ser libre y espontánea puede ser seria, pues es una de las preguntas más frecuentes al hablar de este tema, sin embargo me remito nuevamente a Nietzsche, la madurez del hombre se encuentra cuando dicho hombre se reencuentra con sus inicios y este es punto clave, el juego al ser una práctica tan libre es muy común que no solo se realice de manera individual, los niños tienden a relacionarse por sus ideas de juegos y gracias a esto es que podemos decir que es serio, porque al generar los tejidos de relación cada uno de los participantes tiene o toma una actitud política frente a las redes que se están tejiendo, dando la

posibilidad de adquirir acuerdos mancomunados, si alguno de los integrantes no desea aceptar es muy probable que el contrario quiera expulsarlo del juego, pues el instinto y esencia del esté es buscar la manera de regalar continuidad a la construcción que estaba establecida.

El juego es recordar lo propio, recordar, experiencias que nos marcaron alguna vez y es tan increíble el efecto del mismo, que en el ser humano hace cosas inimaginables, pues aparta al individuo de una realidad tangible y lo envuelven en un espacio imaginario, permitiéndoles a esté sentirse como siempre lo ha querido, gozarse como alguna vez lo hizo, hace perder completamente las nociones temporales que se tenían establecido de la realidad cotidiana, permite que un espacio de estudio o trabajo se transforme a sus más grandes deseos, un campo de batalla, una isla con todo lo que él quisiera, una pista de carreras, pues en concordancia con Gustavo Adolfo Bécquer, poeta español “aquel que posee la imaginación, con qué facilidad saca de la nada un nuevo mundo” y gracias a esto el juego es una actividad tan buscada pero muy pocas veces encontrada.

Tras ser una actividad tan rica de realizar, no puede existir la más mínima posibilidad de preocupación por recibir algo a través de él, es decir, el juego es una práctica sin interés, la persona no puede jugar creyendo que por medio de este espacio de diversión se puede ganar algo más allá que la satisfacción emocional y ganancias cualitativas, es un espacio donde si intención es propia y depende del juego, pues es el mismo juego quien desea guiar a los jugadores, desde sus propias decisiones se comienzan abrir puertas para seguir avanzando y no permitir que este se estanque, elemento fundamental de diferenciación del mundo, pues si pudiéramos en confrontación el juego con otro tipo de prácticas cotidianas se vería más que reflejado este aspecto, un ejemplo es el juego vs el trabajo, el juego es completamente desinteresado y el jugador no puede buscar una ganancia propia para ser después de... sin embargo el trabajo hace mover al individuo con un fin concreto y es una remuneración por sus servicios, es por esta razón

que se juega a “ser” en un tiempo y espacio determinado, no se busca llevarse algo después para aplicarlo a su vida cotidiana, todo lo que aquel hombre encontró en este nuevo mundo, se queda allí mismo.

Teniendo en alto todo aquello que corresponde al “que” del juego y al “porque” entramos a explorar la razón fundamental, el “para que” del juego, este es uno de los momentos más tensos y confusos de todo el relato disciplinar de este espacio de conocimiento, pues nos enfrentamos a darle una justificación a la acción e intención del juego desde su misma esencia, razón por la cual hemos de entender una estructura que al parecer se ha logrado crear en la narración y lectura de este texto; las evidencias y características del juego se ven reflejadas en la siguiente imagen.

El juego transversal a la educación física

El juego es comprendido como un fenómeno que aparece en resistencia a un proceso pedagógico y didáctico tradicional, es por esto que comprender la importancia del juego permite crear un mismo concepto de educación física, puesto que el área en su magnitud debe responder al actuar en una acción intencionada y transformación social, política, cultural y económica, factores que intervienen en las dinámicas del juego.

Los varios discursos de la educación física plantean la enseñanza desde las experiencias como base del aprendizaje significativo, es por esta razón que relacionamos la educación física con la interpretación del docente Diego Corredor, “es un campo de estudio centrado de su atención en la educación del, por y para el cuerpo, tomándolo como territorio de experiencia que se expresan en el movimiento y la acción con sentido para entrar en diálogo entre cuerpos, movimientos y comunicaciones” (Conversatorio distrital de Educación Física, 2015).

Este concepto de la educación física básicamente propone dos componentes transversales que son elementales en el desarrollo del juego, “el cuerpo y el movimiento”. Estos pilares

importantes guardan relevancia en esta área. El cuerpo compone dos discursos que el profesor Libardo Mosquera profesor de la Universidad Pedagógica Nacional identifica como un discurso biológico y otro social, atendiendo a la realidad cultural e historia de la educación física, el ser y por consiguiente el cuerpo guarda una representación mucho más fuerte desde lo biológico (*korper*) que desde lo social (*leib*), sin embargo para la pertinencia de la intención formativa del juego y la educación física se identifica el panorama de un cuerpo llevado a diferentes aspectos sociales que logran diferenciar otros tipos de cuerpo y por ende generar relaciones que lleven a un proceso de transformación de la realidad.

Cada vez que pensamos en decir que el movimiento es importante en la educación física, se debe resaltar el aspecto reflexivo del mismo, puesto que el moverse en cuanto a la experiencia invita a un llamado de pensarse desde la acción motriz. Ya no se impone una educación apresada en realidades ajenas al estudiante, si no que reconocen la construcción y transformación de los conocimientos propios que en últimas apuntan al saber.

Desde el cuerpo y la experiencia en miras de tener claridad del concepto de educación física, el juego ha propuesto precisamente relaciones prácticas que en su esencia también son de vital importancia para el aprendizaje y análisis de la realidad, es por esto que el aguardar en el juego un discurso de la educación física resalta la importancia del cuerpo y el movimiento en un proceso social.

La existencia del ser como elemento fundamental en el desarrollo del juego precisa que sin el cuerpo no hay intención en la vida del hombre. La experiencia recoge la identidad de lo vivido, el cuerpo permite la relación con los ambientes sociales y culturales puesto que podemos jugar con el otro me permite reconocer ese otro cuerpo y su ser, ya que en últimas estos guardan sentido y representación simbólica.

La corporeidad desde la multidimensional del sujeto y el juego se convierten en una proyección constante de mí ser, es por eso que la vivencia propone una visión reflexiva de la educación física. Atender el proceso de las experiencias y responder a cuestionamientos del ¿cómo me muevo? ¿Que comprende mi movimiento? y ¿que ocasiona extender libre mente mi ser?, son preguntas que desde el juego han de acercar al estudiante a un autoanálisis de su aprendizaje, pues el juego conlleva a darle sentido a las distintas maneras de moverme.

El juego como un saber, una apuesta discursiva y dentro de la educación física

Por amplios periodos de tiempo el ser humano se ha preguntado de qué manera el hombre construye y evoluciona en los diferentes escenarios de su vida, concebir las formas iniciales de conocimiento, centrando los esfuerzos en responder preguntas para dar explicación a la vida, existenciales y desarrollistas; aventurarse en una incansable búsqueda de aquella fuente que permitiera llegar a la verdad absoluta, a la explicación del mundo, pues allí se encuentra y el saber que hoy concebimos.

El ser humano siempre genera un cierto tipo de incomodidad hacia lo desconocido, ya que tiene el profundo deseo de conocer todo lo existente, como si se tratase de una exploración conjunta de incógnitas que anteceden su mismo proceder. Esta investigación práxica parte desde el sentir-pensar y actuar dentro de la cultura, así desde la ciencia y la vivencia del mundo el sujeto intenta aclarar las dudas sobre su realidad, haciendo de ella un verdadero dualismo entre lo que consideramos tangible y el insistente afán del sentir que existe una parte de dicha realidad que no entendemos, lo irreal; justamente ese sentimiento de conocer, es lo que hoy nos lleva hablar sobre aquello que para la investigación es de suma importancia y es el saber.

Sin embargo cimentar un proceso desde el saber, comprende algo más allá de la investigación, la ciencia y el conocimiento. Beillerot citado en el documento de tras las huellas del saber pedagógico propone la distinción entre conocimiento y saber afirmando que:

“el saber es entonces más intelectual, más conceptual y designa un cuerpo de enunciados; y el conocimiento, si se opone a la acción, designa toda la producción intelectual. Cuando los saberes remiten al saber hacer y la experiencia, el conocimiento permanecería unido a la representación de ideas”

Cuando se habla del juego como saber en la educación física, no se quiere llegar a un planteamiento meramente teórico, sino reflejar aquello con la acción, la relación y sobretodo la experiencia del ser dentro del aprendizaje.

Así pues, la comprensión del saber pasa por un proceso disciplinar y hermenéutico que se desarrolla a partir de tres características principales; la información, el conocimiento y el saber, o el saber singular, el saber plural y el saber hacer. La adquisición de información sería lo más simple, en estos tiempos de globalización donde el sujeto está inmerso en una burbuja de información constante, sería difícil pensar que no entienda algo de lo que está pasando en su contexto, la virtualidad es una herramienta tecnológica que ha permitido obtener datos al alcance de un computador o un celular. Sin embargo todo este bombardeo de información solo hace que las personas recojan datos, pero no les den sentido alguno. Pasamos entonces al segundo momento, el conocimiento, aquí la intención se centra en la comunicación de los códigos subjetivos, procurando objetivar las ideas, es decir una construcción teórica que represente el propósito humano. De aquí parte la finalidad del proyecto, el juego siempre ha existido y si bien en cualquier tipo de sociedad se crean juegos que unifican costumbres y prácticas, muchas veces no se es consciente de los elementos que son transversales dentro del juego. Es precisamente eso lo que se quiere evidenciar desde el objetivo principal de la experiencia, plantear unas bases

Tabla N° 1. Clasificación de los saberes

Clasificación de los saberes	
<ul style="list-style-type: none"> • Saberes teóricos: encargados de definir lo que es. • Saberes de procedimiento: permiten construir procedimientos para hacer lo que se quiere hacer. No pueden ser pensados como aplicaciones. • Saberes prácticos: proceden directamente de la acción; son saberes colectivos que alcanzan un grado de formalización suficiente. • Saber-hacer: son actos humanos; "potencialidades de", disponibles por haber sido aprendidos y experimentados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber científico: establece leyes deductivas, apoyado sobre comprobaciones experimentales. • Saber racional: fundado en la lógica, sobre las operaciones formales de pensamiento. • Saber pragmático: construido en la acción, con el fin de ser eficaz. • Saber mágico: también construido en la acción, pero su ineficacia no acarrea la rectificación, ya que propone causalidades exteriores al objeto.

teóricas desde las cuales el juego se pueda trabajar disciplinarmente partiendo de la escuela y proyectándose a la cultura en cualquier tipo de población.

Finalmente, el tercer momento es el que la de vida al juego, el saber trasciende el aspecto de la teoría, de la idea, y simboliza el hacer. Cualquier tipo de conocimiento debe pasar por un proceso de reflexión, de deconstrucción. No es suficiente el principio de verdad que se propone a partir de un tema, este debe ser analizado, puesto en práctica. El saber es el reflejo del sentir como dimensión humana, cuando relacionamos el conocimiento con la vida, con la realidad contextualizada, es cuando este puede tener veracidad y ser un umbral para llevarlo a cabo en la enseñanza. Existen muchos acercamientos frente al saber, y diferente enfoque del saber, Beillerot citado nuevamente desde el texto de tras las huellas del saber pedagógico (Moreno, N. Rodríguez, A. Torres, J. Mendoza, N. Vélez, L, pág. 29), propone una tabla de clasificación de saberes la cual no puede acercarse más a la comprensión del juego como un saber. Ver Tabla N° 1.

Aquí es explícito, que la construcción del saber es un proceso complejo y demanda interés y responsabilidad frente a la vivencia y la acción del conocimiento. No basta con conocer el

concepto, hay que relacionarlo con un proceso real y crítico. Para ver resultados que den cuenta del acercamiento del juego como un saber se debe tener claro que no basta con una intención meramente descriptiva de los términos, cualquier tipo de saber debe partir de la vivencia y un planteamiento crítico de igual manera, solo así podemos pretender que el juego se convierta en una apuesta conceptual pero sobretodo pedagógico.

Saber pedagógico

Hablar del saber pedagógico es de gran importancia para la comprensión y análisis de la práctica educativa, la cual es objeto de estudio del saber. El saber guarda una relación con la experiencia la cual es tomada de las acciones e interacciones, la experiencia es llevada desde la representación para incorporarla como forma de pensamiento, esto es lo que forma los diferentes saberes disciplinares, pero hay que tener claro que no toda acción conlleva a una experiencia significativa o que todo tipo de información construye conocimiento.

La escuela desde diferentes disciplinas ha contribuido al estudio del proceso de transformación del conocimiento, en observar los actos de la vida y de producir experiencias nuevas. Para que esto, según Gimeno sacristán (1994), desde su discurso en miras de un hombre crítico, habla de un proceso reflexivo, que los docentes han incluido en sus prácticas pedagógicas, antes durante y después, para sus procesos didácticos.

Experiencia y reflexión parecen componentes del saber que se ven inmersos en la acción y la vida del sujeto, el docente como actor fundamental en su labor educativa debe crear espacios de conciencia junto con estos elementos, situado en una realidad contextualizada. Esto desde el acto de reflexión que la pedagogía demanda.

La reflexión “implica la inmersión consiente del hombre en el mundo de su experiencia, un mundo cargado de conocimientos, valores, intercambios de símbolos, correspondencias afectivas, intereses sociales y escenarios políticos (Gimeno sacristán Pérez Gómez pag 417). El acto de la experiencia en cuanto a forma de pensamiento apunta a la construcción y transformación del saber; desde acá la relación con la reflexión. Cualquier tipo de proceso educativo se une en el acto de reflexión, esto promueve en los docentes el poder identificar y actuar con más determinación en su práctica pedagógica.

Improvisación	Son las acciones que no son pensadas y que operan de manera intuitiva.
Rutinas	Están relacionadas en la medida de respuestas automáticas y sistemáticas tomadas de experiencias previas
Reflexión cotidiana	Sirve para tener una reorganización de la acción gracias a planteamientos de preguntas cuando como porque etc., esta determinación es tomada en la misma acción.
Re flexibilidad	Es uno de los proceso de la reflexión y conlleva un nivel de profundización de la práctica docente que apunte a mejores propuestas educativas.

Tabla N°2. Procesos hacia la reflexibilidad**El saber pedagógico en la propuesta del juego**

Para referirse al saber pedagógico se planteó el análisis del saber y de su construcción partiendo de la pregunta de ¿En donde se puede dar cuenta de la inter relación con otros saberes? En este caso, el juego como un saber, que en su esencia más pura no se organiza en un marco educativo. Desde lo que se plantea la pedagogía como saber, diferentes discursos son aceptados en la práctica y que por ende han de pasar por un proceso de reflexión.

Es por esto que el saber pedagógico se construye junto con el juego, desde una práctica educativa en la educación física que ayude a potenciar su discurso emergente de su dinámica liberadora y espontánea, y que aparece como fenómeno en la cultura. Es de gran importancia para el docente tener una bases praxicas, puesto que determina una identificación de la vivencia y hace evidente el proceso reflexivo, que en ultimas es la acción de un ser crítico.

El saber pedagógico en la experiencia del juego como saber

Puesto que el saber guarda relación directa con la experiencia, el juego como saber comprende en sus elementos la presentación de los principios desde sus formas de pensamientos, para que se cumpla la función de evidenciar esas experiencias previas. Los grados de reflexión en la práctica ayudan a desenvolver la realidad de los alumnos y así poder ver las maneras de entender las prácticas determinadas por el contexto.

“Es posible establecer que el saber cómo practica discursiva socialmente construida, está asociada a la experiencia y a los grados de reflexión que los educadores pueden elaborar mundo a partir de y sobre su propia practica pedagógica, teniendo en cuenta las situaciones

problemáticas sobre el contexto en el que se desarrollan su labor educativa. “ (Nohora Moreno, pág. 28 2006)

El saber pedagógico lleva a extendernos en la educación física para plantear situaciones problemáticas. Es por esta razón que tomamos la construcción del juego como saber en la educación física y que por último actúa en un contexto determinado en donde se hace un tejido intercultural que el mismo juego propone.

Perspectiva Pedagógica

Hablar del aprendizaje dentro del contexto educativo es algo complejo y mucho más definirlo o acercarlo a una teoría, modelo o tendencia específica, entendiendo que el aprendizaje debe comprender aspectos holísticos del ser humano, es decir todas sus dimensiones.

Además, como la gran mayoría de aspectos que hemos trabajado en este documento, procurando construir todos y cada uno de los conceptos dentro del juego, el aprendizaje no es la excepción, es por eso que, para nosotros, dentro de la línea de análisis del juego, este nos puede proponer un tipo de aprendizaje y un desarrollo de este dentro de la comprensión cultural y por ende educativa. Pero tenemos claro, que, para construir una teoría de aprendizaje en torno al juego, debemos partir por estudiar los diferentes procesos de aprendizaje y enseñanza y cuales pueden resultar más afines al juego en su modelación del saber para entrañar una relación no solo teórica sino práxica.

Hay que partir por la búsqueda de teorías de aprendizaje que sean significativas dentro de nuestro proyecto. En este caso y partiendo de la búsqueda de diferentes fuentes epistemológicas en torno al aprender, encontramos una “afinidad” con algunas de ellas, específicamente hablamos

del constructivismo, de igual manera el aprendizaje cognitivo-social de Vigotsky, así como también las teorías de aprendizaje crítico, a partir de Freire con las pedagogías críticas. Primero plantaremos una relación del juego con estos procesos de aprendizaje y después, intentaremos proponer una teoría de aprendizaje propia del juego dentro de su construcción como un saber.

El constructivismo y el juego, un aprendizaje contextualizado y significativo.

El constructivismo es una corriente pedagógica que surge a partir de la teoría de conocimiento “constructivista”, la cual tiene como principio la necesidad de otorgar al alumno las herramientas necesarias para enfrentarse a un mundo lleno de símbolos y experiencias que codifican el diario vivir, de tal manera que esta corriente debe adentrar o introducir al estudiante no solo a un organismo de interacción entre individuos (sociedad) sino que este individuo debe reconocer los saberes que se manifiestan en cualquier situación de su realidad.

Al ser una corriente pedagógica comprende elementos que constituyen su qué, cómo y para qué; dentro de estos encontramos características que desde el juego pueden ser de gran provecho, pues este debe tener una relación directa con el tema que engloba este proyecto curricular.

Ahora bien, más allá de enumerar los elementos de la teoría de aprendizaje constructivista, tomaremos en cuenta los que a nuestro parecer son de mayor relevancia y afinidad con el juego como saber.

Debido a que el estudiante representa un rol activo dentro del constructivismo, tiene el deber de hacer parte de su proceso de aprendizaje como un referente único y propio, por tal motivo el conocimiento no es impuesto por la escuela, ya que esta toma el papel de distribución, donde se debe aprender lo que la misma cultura le dicta para la comprensión de lo que está ya construido y que se debe y puede transformar ; el maestro debe facilitar y seleccionar la información que le sea de utilidad al estudiante para que por medio de ello se pueda ampliar el

panorama de posibilidades o alternativas que se presentan en un contexto en específico, por tal motivo el estudiante debe ser generador de su propio conocimiento, por medio de hipótesis, información y decisiones podrá llegar a la lectura hermenéutica de su propia realidad.

Al juego no solo le interesa la intención específica o el resultado de lo que sucede en una práctica educativa, sino que además reconoce la importancia de aquellas tensiones que en ella se producen, hablamos de tensiones como todas las experiencias, vivencias, relaciones y prácticas que se dan dentro del juego, ya sean de orden pedagógico, humanístico o disciplinar, se debe hacer énfasis en que un punto esencial del juego y el constructivismo es el proceso de construcción sobre el cual se cimentó para llegar a tales resultados, la metodología, los avances, los logros, las anomalías entre otros sin fin de situaciones que pueden suceder al momento de introducir al estudiante en el proceso de aprendizaje.

Como habíamos dicho anteriormente, el estudiante debe ser un individuo activo y correspondiente con la creación de su propio aprendizaje, de tal manera que los principios de dicho proceso no pueden ser cuadrículados y encasillados como una meta o logro a obtener, por el contrario se convierte en un modelo de situación ascendente que la pedagogía constructivista reconoce como organización en espiral, donde el contexto y el conocimiento se convierten en factores clave para el desarrollo del estudiante, pues por medio de ello ahondamos en lo que el juego concibe como aquel elemento fundamental sobre el cual se aprende, a lo que Huizinga se refiere como el espíritu del juego, éste hace referencia a las experiencias que resultan de una situación pedagógica y que puede ser utilizado en el momento en que se requiera como solución a un problema en específico.

Finalmente, existen diversas relaciones que se pueden hallar en el juego y la teoría constructivista, pues su método de aprendizaje se basa en la libertad no solo de pensamiento, sino también de conocimiento y por ende de la práctica, que es uno de los elementos que constituyen

la formación del ser. Sin duda alguna todas las personas tienen el increíble don de aprender por sí mismos y es aquí donde el juego debe entrar en conexión para ampliar su posibilidad dentro del campo educativo como un fuerte de la educación física y como fuerte para la educación en general.

Una visión Vigostskiana, el conocimiento como una construcción social.

Dentro de las teorías de aprendizaje encontramos la del psicólogo Lev Vygotsky, el cual propone el desarrollo del niño a partir de las relaciones con la sociedad reconociendo la cultura donde este se cría. En palabra de Vygotsky: “Los pensamientos son producto de las instituciones culturales y de las actividades sociales”. Más allá de ahondar en esta teoría, sus componentes o características específicas, lo que no interesa es encontrar una relación profunda entre lo que propone, la sociedad y la cultura para con el juego y como estas dos últimas pretenden desarrollar un proceso de aprendizaje particular. Es claro que el juego es una construcción cultural, un claro ejemplo son los juegos tradicionales, manifestaciones específicas de procesos sociales, expresados en prácticas y experiencias corporales que reflejan un tipo de sociedad y que muchas veces busca relacionar estas vivencias, para generar otros juegos y otras prácticas. Dentro de esta teoría sociocultural, el aprendizaje se da en momentos procesuales que dependen del desenvolvimiento social del niño, y que van de lo colectivo a lo individual, es decir para aprender hay que interactuar y después se interioriza. No hay nada que refleje mejor este tipo de proceso como el juego, dentro de las diferentes dinámicas que se presentan al jugar, el niño sin buscarlo, genera experiencias e interacciones que no solo reflejan la cultura en la que se desenvuelve la persona, sino que también propende un ambiente en el cual estas vivencias se entrelazan y se transforman de diferentes maneras.

Un elemento importante del cual habla Vygotsky es el lenguaje, la construcción del lenguaje es algo que dentro del juego se da de forma involuntaria, y nos referimos no solo al

lenguaje verbal, sino a cualquier tipo de manifestación que exprese un tipo de idea o práctica. Cada juego es una creación, que trae consigo un lenguaje, un tipo de relación desde la cual se entienden los participantes. Así mismo, crear un lenguaje nuevo es muy representativo en el juego.

Podríamos encontrar un sin fin de relaciones entre la teoría de aprendizaje social y el juego, partiendo de que las dos se generan y se transforman a partir de la cultura. Pero como ya lo expusimos, la idea es encontrar conexión, que elementos le sirven al juego desde esta teoría, porque no se puede perder de vista el objetivo de este apartado, el poder llegar a proponer una idea y porque no, una teoría de aprendizaje propia del juego, entendiendo que este cumple con características que nos podrían reflejar un tipo de proceso a la hora de aprender. Y nosotros como educadores físicos podemos analizar y transformar desde nuestras clases, construyendo un tipo de conocimiento a partir de los ambientes que propongamos en la escuela.

El juego como saber y las teorías críticas desde la educación física.

Las pedagogías críticas se exponen como una propuesta de transformación social y personal del sujeto entendiéndolo como un actor dinámico dentro del proceso de la educación. Esta teoría crítica se centra en las dinámicas sociales desde la toma de decisiones y la reflexión de las situaciones reales en un entorno cultural, la cual crea un tejido de significados y representaciones que son transformadas, renovadas y reconstruidas. Lo que se busca no es solo comparar las teorías críticas y las características del juego para dar una unión. Este trabajo pretende abordar más allá de un análisis conceptual simplemente, el objetivo es poder trasponer una relación mutua desde la cual, converjan ideales que buscan una educación transformadora que se pretenda cada vez más aterrizada en la sociedad y ubicada en el ser como un ente principal de la educación, la responsabilidad de no encasillar a este ideal sobre otro si no ver las uniones y la propuesta nueva que pueda darse en ese sentido, dentro del juego.

El juego como fenómeno cultural propone una relación del ser en una construcción e interpretación de sociedad, esto quiere traer a colación la exegesis del juego dentro de una serie de manifestaciones desde una sociedad determinada por sus relaciones y tejidos construidas en una dinámica social, trasciende desde la identificación, argumentación y construcción del ser en miras de unos acuerdos sociales puntuales. El juego se acerca a la demostración de los ambientes y lecturas reales de una realidad cultural lo cual expone la primera relación y respuesta del juego como proceso de aprendizaje crítico.

Dentro de la comprensión de que el juego cuando se asocia a la racionalidad perdería el espíritu libre que lo caracteriza (lo cual es justificado en el primer capítulo). El eje es poder dar a entender que el juego como práctica educativa comprende la puesta de la realidad social, esto quiere decir que el juego en la escuela ha aparecido como una de las manifestaciones y protestas de los cuerpos en la institución formal.

El aprendizaje como una emergencia desde la cultura puede conectar y estar inmersa dentro de una dinámica irreal, se aprende bajo una imaginación con sentido que se da en el juego; una función de irrealismo que plasma una representación real del contexto, tal vez la cuestión no está en ser lo más lógicos posibles si no jugar con una conciencia de lo fantástico que aborda una reflexión dinámica crítica dentro de lo pedagógico.

La importancia de una lectura del mundo reflexiva y analítica, centrada en problemas reales y necesarios dentro de la sociedad es lo que se refiere Paulo Freire cuando ahonda en las pedagogías críticas. La pregunta sería ¿Cómo poder hacer una verdadera lectura? ¿Cómo abordar este problema en un aula con una gran cantidad de estudiantes? ¿Qué propuesta nos da a superar realmente en el contexto colombiano? ¿se puede enserio formar una persona crítica en esta sociedad o a que se llama crítico en este contexto? Posiblemente estos cuestionamientos son

demasiado grandes y que en algunos divagaría este trabajo, pero estas preguntas son producidas a la luz de la propuesta desde la educación física en el juego.

El juego no pretende hacer una lectura, este de por sí ya es una la lectura de la sociedad, que abunda en entramados culturales, de experiencias y vivencias comunes. La cuestión es cómo llevar este lente a una escuela regida por uno factores hetero estructurantes que conforman una sola vía y no permite una participación real de los agentes en torno a ella (la familia, comunidad, alumnos, administrativos, docentes). Se entiende que el juego entra en su mayor esencia en la educación física como disciplina dentro de lo educativo y que históricamente es en esta área donde se desarrolla de una u otra manera, pero como lo hemos dicho anteriormente la discusión se pretende desde la comprensión desde el juego como algo que trasciende de la educación física y de la educación misma, hacia una dimensión socio-cultural única y diversa.

La formación es uno de los procesos más difíciles a los cuales se enfrenta el docente, en este sentido buscar relaciones entre la teoría, la técnica y la práctica, es de vital importancia dentro del aprendizaje, una de las críticas que podríamos hacer a los procesos y teorías de aprendizaje es que muchas veces le apuntan solamente a uno de estos tres aspectos, y no proponen una relación dinámica, desde las pedagogías críticas, y trascendiendo a un análisis desde el juego podemos decir que la relación entre la teoría técnica y práctica, da como resultado una reflexión del aprendizaje, que se pone en evidencia no solo en la escuela sino también en el entorno social del estudiante.

De esta manera se dice que la teoría crítica tiene en sí misma un modelo de desarrollo del ser humano, que en este caso se llamará una teoría de educativa. More nos plantea los siguientes términos para que esta teoría sea educativa, estas son: “que tenga un compromiso con un valor, con una finalidad valiosa, la naturaleza de los alumnos, la naturaleza del hombre, la naturaleza del conocimiento y las habilidades” Debe también contar con conceptos generados en las ciencias

de la educación, estos deben estar organizados desde el punto de vista práctico y teórico. Estos conceptos nacen desde la práctica, pero se analizan se transforman par que al abordar estos conceptos esté presente una visión más general.

Para el juego la afinidad con las teorías críticas es evidente y de importante relación, ya que en muchos las pedagógicas críticas pretenden formar personas libres, formar mentes que desarraigan la reciprocidad de las clases sociales de las cuales habla Freire. Con referencia al juego se trata de desarrollar una persona libre, espontánea e integra, el juego es esa práctica que permite dar esa reflexión y la creación de estos conceptos praxicos, junto con los diferentes saberes que toman el juego como un proceso de aprendizaje más ameno y con esto más integrado. En una perspectiva propia el juego toma de por si esos elementos que tiene la teoría crítica y los transforma en su dinámica, ya que toma en cuenta la relación que hay entre las dos personas que juegan, la relación del entorno que en este caso sería muy relativo ya que en el juego se crea una realidad alterna donde se puede sentir más comfortable, en el juego se les da solución a problemas dentro del marco de este mismo y se da una visión de lo que es la sociedad.

Por último, en la pedagogía crítica y el juego, en estos dos está presente que la igualdad, que no hay una hegemonía, no hay ninguna limitación, tanto una como la otra son integradoras, son emancipadoras gracias a la reflexión que se debe tener dentro de estas dos.

Enfoque crítico del currículo. Un instrumento de transformación socio-educativa

Partiendo de la idea del juego como un fenómeno cultural y entendido como eje transformador de la clase de educación física y en general del contexto educativo.

Necesariamente debemos buscar un proceso pedagógico a partir del currículo que responda coherentemente con esta afirmación.

Referirnos a un currículo instrumentalista o meramente conceptual y multidisciplinar en la actualidad sería inútil, el proceso cultural de la modernidad implica entender el constante flujo de información, de cuerpos y de experiencias que no pueden ser analizados de manera estática. Es por eso que la intención del currículo ha de partir por el desarrollo activo-dinámico del estudiante para con su aprendizaje en la escuela, y con ello pueda convertirse en un ser transformador de su realidad a partir de la acción social y política. Ya que según Kemmis, citado por López Ruiz (2005, pág. 197):

“La investigación-acción emancipadora involucra a los participantes de la planificación de la acción (en razón de la reflexión); en la realización de estos planes en su propia acción (praxis) en la observación de los procesos, las condiciones y las consecuencias de su acción y en la evaluación de estas, y la recolección que se realice (volviendo a la reflexión) como base para la re planificación”

La construcción curricular debe ser dialogante, la relación alumno maestro pretende llevar una línea de equidad y democracia que encamine la búsqueda del saber y la experiencia desde las clases, propiciando así características envolventes en el proceso educativo (la cooperación, la utilidad, la practicidad, la re flexibilidad, entre otros). Otro elemento clave del currículo crítico es la emancipación del estudiante, esto en relación con la teoría crítica propuesta por Freire desde la cual, la educación debe convertirse en un posibilitador de libertad, decisión y transformación.

Ahora bien, desde aquí se quiere argumentar que el juego en su esencia es una construcción crítica de los fenómenos sociales, cualquier manifestación de juego parte de las costumbres, creencias, prácticas y dinámicas propias de cada cultura y lo que hace es evidenciarlas y relacionarlas en un ejercicio lúdico, y también es claro que la educación es un reflejo de la sociedad, por lo cual juego y escuela son vistos como un espejo que refleja lo que

significa la interculturalidad en las comunidades y una utopía llamada transculturalidad la cual desarrollaremos más adelante.

El juego entendido como mecanismo de transformación social, permite el análisis crítico de la cultura. Por lo cual se convierte en un eje fundamental no solo de la educación física, sino del contexto educativo mismo. Para Freire citado por López “la educación consiste en una práctica de libertad” y en un proceso dialógico de concientización de los sujetos sobre sí mismo y sus circunstancias, como estrategia válida de emancipación” (López, ano, p.203).

Una propuesta curricular en torno al juego

Para poder abordar esta relación en primer lugar se debe tener en claro que es el currículo, damos así que se concibe este como una representación social, la cual es construida a partir de unos factores y unos fundamentos para su elaboración, cabe aclarar que tiempo atrás esta visión se tomaba como mera organización, donde se imponía un contenido, metas, intenciones y demás. Dicho lo anterior lo que se quiere expresar es un nuevo punto de vista con referente a este currículo, dejando atrás esta comprensión tradicional que nos ha llevado a encasillar el conocimiento. en este sentido se tomaran los planteamientos presentados en la integración curricular, para hablar de esta integración se debe remitir a las finalidades de la teoría pedagógica, con la cual este debe tener una relación coherente para mostrar un ideal claro, en primera medida para poder entender de manera más concreta esta visión de currículo nos debemos remontar a las características específicas las cuales son: las experiencias, los conocimientos, la escuela, el propio yo, los intereses sociales y el mundo en general, esto para argumentar esta integración debe ser transversal para la construcción de lo que nos atañe en este momento, para dar respuesta a la ideal que se trae en esta propuesta a partir de los elementos pedagógicos, humanísticos y disciplinares.

Damos así una entrada a esta nueva visión con las características anteriormente mencionadas las cuales tienen un motivo enmarcado en dar cuenta de esa visión o ideal que se desea formar a partir de propuestas pedagógicas encaminadas a diferentes pensamientos, esta integración se ocupa de “mejorar las posibilidades de la integración personal y social, mediante la organización del currículo entorno a problemas y temas importantes, teniendo en cuenta la participación de los docentes y alumnos, sin tener en consideración la separación por asignaturas” (Beane.J, 2005) (p.41). Dicho lo anterior esta integración se enfoca en todos las áreas, y se plantean problemas dando inicio a soluciones las cuales se darán a partir de diferentes puntos de vista, en este sentido se quiere dar cuenta que en esta integración no se separa las áreas de conocimiento es más se busca es una argumentación fuerte tejiendo lasos entre ellas, de esta manera se podría tomaremos en un primer momento esta concepción de integración y un enfoque el cual corresponderá a la relación que se da entre el currículo, el enfoque de este mismo y el juego, no se desea cosificar o ver estos como un objeto en este sentido argumentamos que se debe tener una coherencia entre estos tres elementos que se han nombrado posteriormente, da pie para hablar del juego como un elemento crítico en la sociedad.

Con lo anterior mente expresado se hemos tomado el juego primeramente como un fenómeno cultural y este por ende está inmerso en la sociedad, de modo que como se mencionaba anterior mente debe estar presente la coherencia entre el juego, la integración de currículo y la teoría critica para justificar su ideal, prácticas y competencias, de esta manera se desea plantear el juego como un elemento transdisciplinar el cuál atraviesa no solo a la educación física, sino que se presenta en todas las áreas ya que dentro de su estudio se encuentran las teorías psicológicas, sociológicas, filosóficas y neuro-pedagógicas estas áreas del conocimiento han argumentado que este fundamenta un desarrolló tanto biológico y social, de este modo integramos este en la

propuesta ya que al relacionar la integración curricular apropiada las características de este, e impulsa en lo que se ocupa esta integración tomando en si esa coherencia anterior mente nombrado, he aquí la relación que tiene este con un fundamento critico donde no se enfoca en algo determinado, para que ese conocimiento adquirido no sea encasillado de manera que esta visión va muy acorde a lo que se desea acá presentar en esta propuesta, esta relación tiene el juego con este fundamento está presente en cuanto el juego toma unos puntos específicos de este, en primer lugar se presenta una práctica hermenéutica donde este carga de simbología y significado el cuerpo y sus movimientos evoca a una transformación de su contexto, de manera que a partir de ello tiene un interés emancipatorio así con el cual los alumnos sabrán que es la decisión democrática las cuales forman una construcción social, de esta manera se dará pie a una reflexión y la autonomía propuesta desde el ideal que se desea formar desde los inicios al pensarse en el juego como un saber.

Trascendencia de la educación. La integración del currículo a partir del juego

Atendiendo a una mirada curricular del juego, nos centraremos en explicar por qué y para que, además de algunos elementos esenciales que se deban mencionar en tanto nos referimos a estructuras curriculares. En este sentido el juego desde su misma esencia, nos proporciona algunos indicios de cuál podría ser el currículo que podemos ajustar para que no existan contrariedades entre los ideales de ambos saberes, para ello es necesario recalcar que el enfoque y construcción sistematizada del currículo puede variar dependiendo de la intención de la práctica, pues existen currículos abiertos, cerrados, críticos, teóricos, conductistas, tradicionales entre otros que se podrían mencionar en esta lista y que sin duda responderían a una mirada y análisis del hombre constituido socialmente como sujeto actuante.

Desde una perspectiva social, el juego es visto como un espacio o dimensión sobre la cual el sujeto es capaz de transformar la realidad desde una mirada holística y completa del conocimiento, por tal motivo no es imposible relacionarlo con algunas estructuras que se remitan a la demostración exacta o en su defecto, que posean estructuras limitadas y completamente in/transformables; ahondamos por el currículo tradicional y currículo cerrado, sin embargo no fue posible realizar un empalme en lo que concierne al juego como un saber, pues los ideales era sumamente contradictorios, a manera de ejemplo dimos cuenta de las siguiente contraposiciones:

Se hallaron diversidad de factores que para la intención de este proyecto no se encajaba totalmente, luego de haber descubierto esto, pasamos a lo que hoy consideramos como nuestra mirada curricular, esta es denominada currículo integral, el cual desde su enfoque nos permitió de manera más armoniosa relacionar el juego como un saber en el contexto educativo; Cabe resaltar que no se hace una crítica fuerte hacia los currículos tradicionales, por el contrario, se hizo mención de ellos para realizar el debido contraste y las concordancias que nos llevaron a justificar la elección del currículo integrado.

Centrando este texto en la explicación de un currículo que permitiera conjugar el juego como un saber en la escuela de manera que no limitara el proceso, sino que lo complementara, optamos por enfocarnos en el currículo integrado, pero... ¿porque?, resulta evidente que la integración curricular nos ofrece un panorama más prometedor, pues esta tiene el propósito pedagógico de incrementar considerablemente la comprensión y el impacto de lo que se enseña, estableciendo relaciones entre los distintos saberes y procesos de cada disciplina de conocimiento que son convocadas para resolver el enigma del juego como saber.

Para James A. Beane, autor del texto La integración del currículo, existen unas características esenciales que todo proceso debe tener para entrar a concebir este currículo como

propuesta educativa, y esas son: la trasdisciplinariedad, El proceso flexible y la criticidad de dicho proceso; para demostrar esta relación, no nos centraremos en explicar a grandes rasgos cada una, pues en páginas anteriores se ha hecho bastante relevancia en estas relaciones, sin embargo mencionaremos puntualmente a lo que se refiere el juego como saber desde una perspectiva curricular integral

El juego un saber transdisciplinar en la escuela

El juego como saber, no puede relegar si labor a solo la obtención de conocimiento en un espacio educativo o contexto en específico, por el contrario, al ser un saber, se debe ligar con la intelección para proveer un panorama global de lo que pretende enseñar, por ello el juego cumple con el primer empalme de la integración curricular, pues este es tomado desde diversas disciplinas, para argumentar su proceder.

Por la gráfica anterior, se deduce la importancia de concebir el juego como un saber, pues gracias a esto el juego englobara su proceso desde el inicio de la vida hasta el final, además de centrarse en la formación del sujeto y la relación e impacto con su entorno, por tanto abarca una mirada general y amplia de la concepción del sujeto desde sus distintas dimensiones

Psicología

- **Piajet, Vigotsky y Winkot.**
- **Conocimientos previos e imaginación.**

Sociología

- **Desarrollo de la cultura y su incidencia en el juego.**
- **Juego como construcción social.**

Neuropedagogia

- **Relación embrionaria.**
- **Juego en la gestación.**

Para el juego el proceso de enseñanza es de suma importancia al momento de ejecutar una práctica, pues este necesita abiertamente que se comprenda una serie de conocimientos que permitirán la identificación del juego como un saber en su forma más básica, por tanto el ritmo de aprendizaje no podrá ser el mismo para todos, ya que cada persona tiene unas características propias que lo identifican como sujeto, para demostrar ese principio de la integración curricular en relación con el juego tenemos tres aspectos fundamentales que será el hilo conector entre estos

Figura N° 1. El juego, un proceso transdisciplinar

dos saberes, la

identificación, la argumentación y la construcción, elementos que buscaran el análisis y ajustes del juego el proceso pedagógico.

En primer lugar tenemos que comprender que la metodología que se implementa para el aprendizaje es en forma de espiral, eso quiere decir que el conocimiento cada vez será más amplio con cada recorrido y es de suma importancia hacer esta aclaración, pues en otros currículos el aprendizaje es cuadrículado, donde primero va un contenido, un rito específico y luego el otro sin importar la comprensión y trascendencia de ellos en la vida cotidiana, estos tres momentos (la identificación, la argumentación y la construcción) en relación con el espiral permitirán re/lentizar el proceso o aumentar su ritmo si así se requiriera, gracias a que no está regido a parámetros establecidos con rigurosidad en su cambio, sino que se podrá ajustar de acuerdo a las necesidades específicas del contexto.

El proceso de aprendizaje desde la hermenéutica

Sin duda alguna encontrar disciplinas de conocimiento que logren adaptarse a los ideales del juego es una tarea difícil y exhaustiva que los investigadores vivenciaron y que finalmente lograron realizar, para hoy, demostrar como el juego puede ser enseñado, pero desde algunos

elementos diferentes o alternativas sociales que permean al sujeto en su total complejidad, para ello, hemos de recorrer el pensamiento del Sociólogo y pedagogo, Jordi Planella, quien nos abre su mente hacia tres dimensiones que han de constituir un proceso metodológico en el juego como saber.

El ser humano desde que nace, está expuesto a una serie de factores que le identifican como miembro de un grupo social, aspectos que reconocerán su existencia y posteriormente su rol como sujeto, como sujeto que hace parte de una cultura, debe ser educado corporal y psicológicamente para entender y accionar en un contexto y situación determinada, para ello toman su capacidad de aprender y la explotan de tal forma, que a los pocos días de hacer parte del mundo físico, ya puede sentir y leer espacios que le rodean, por supuesto, desde su mismo cuerpo el desarrollara una capacidad de comunicar lo aprendido y así mismo de ponerlo en tela de juicio, para lograr análisis más complejos y profundos de lo que converge en su vida.

Se hace necesario ahondar en esta teoría para explicar la relación e importancia del juego desde un aprendizaje simbólico y hermenéutico, que posteriormente lograra fomentar su enriquecimiento experiencial y conceptual, además de dotarlo con las herramientas necesarias para desenvolverse en su realidad

Dimensiones de aprendizaje dentro del juego.

En este diseño se ha intentado optar por una propuesta más integral, que trascienda de las fases, inicial, central y final de la clase, esto con el fin de hacer de nuestras prácticas una Amalgama amplia de dimensiones, las cuales se relacionen entre sí; para generar un tejido social, que permita la construcción del juego de manera armoniosa, entendiendo que, una característica del juego es su continuidad, no podemos encasillar o limitar por tiempo cada espacio o situación pretendida a lo largo del proyecto. La metodología de aprendizaje se aborda desde otro tipo de

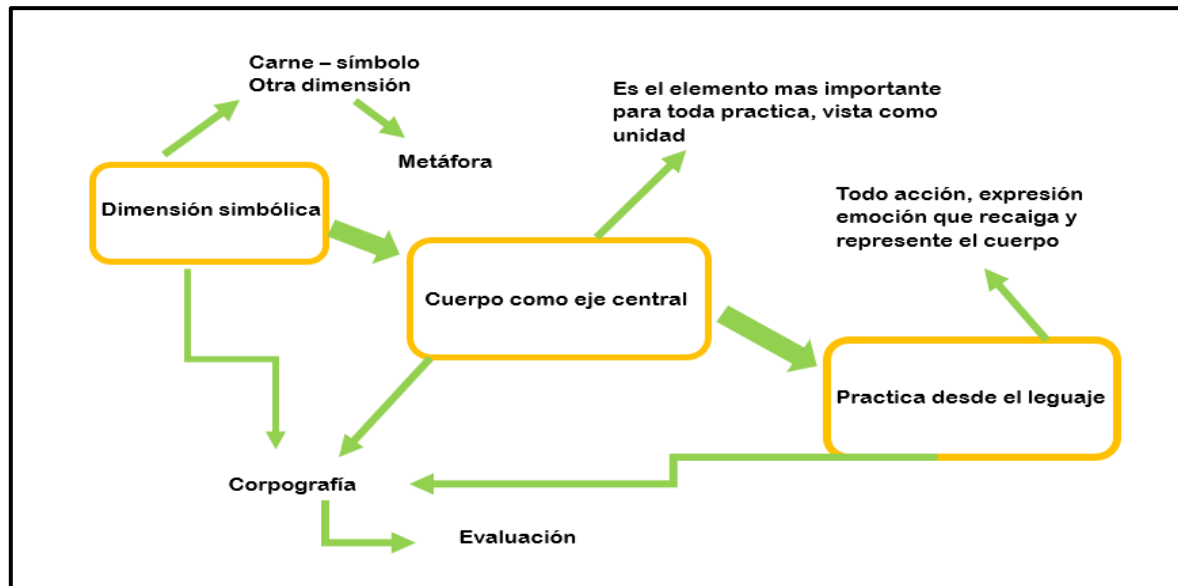


Figura N° 2. Dimensiones del juego

conocimiento y experiencia, que, aunque se habían concebido hace mucho tiempo, no se encontraba rasgo alguno de aplicación en el colegio Ramón de Zubiria, estos elementos que se nombraran a continuación nacen desde el autor Jordi Planella a partir de su texto (*hermenéutica y pedagogía del cuerpo simbólico*) el cual hace un estudio desde diferentes disciplinas; la sociología, la pedagógica, la antropológica las cuales, según Planella, permitirá de manera amplia realizar un completo análisis de la dimensión simbólica del cuerpo, seguido a esto hace evidente el hecho de poner a circular tres dimensiones, con el fin de entender de manera más concreta un proceso social. Estas dimensiones son:

1. Dimensión simbólica, 2. Cuerpo como eje central y 3. La práctica desde el lenguaje.

Desde que nacemos estamos destinados socialmente a formarnos para entender nuestro entorno, proceso que desde la escuela es principal y es reforzado desde todas las áreas sobre las cuales el ser puede interactuar, por tanto, es indispensable alguna forma que permita desde su misma acción la recolección de todos aquellos elementos necesarios para la comprensión de la hermenéutica de manera natural. El cuerpo como elemento central del aprendizaje debe tener un

papel protagónico en la recolección de todas aquellas sensaciones, percepciones e incluso memorizaciones que el entorno le puede ofrecer, con el propósito de hilar una red de conocimiento que le permita cuantas veces lo requiera regresar a aquella base de información y generar una dinámica interpretativa.

El cuerpo como elemento central

Sin duda alguna no se pueden dejar de lado las diversas investigaciones que han surgido en torno al comportamiento del cuerpo desde su complejidad física ciencias como la neurología, la biología y la misma psicología permiten ahondar de manera más sutil lo que Planella nos propone en lo que él define como la primera dimensión, (El cuerpo como elemento central del aprendizaje) para ello es necesario comprender que existe un método el cual es de orden sensorias y perceptivo, el cual, es el mecanismo sensorio-cognitivo de gran complejidad mediante el cual el ser humano siente, selecciona, organiza e interpreta los estímulos, con el fin de adaptarlos mejor a sus niveles de comprensión (Munkong y Juang, 2008: p.98), es decir, por medio de dicho sistema es posible no solo interactuar de manera exploratoria con el entorno, sino que se abre la posibilidad de formarse subjetivamente, dentro de un cuadro coherente y significativo del mundo físico real del cual forma parte, así, identifica, recupera, y responde a la información recibida a través de los sentidos; este mundo percibido es constituido por entidades estructurales y significantes que el cuerpo apropia como patrón de reconocimiento.

El conocimiento en términos generales es una actividad compleja y difícil de argumentar sin estudios que formalicen o avalen su existencia de manera tangible o en su defecto demostrable, ya que abarca una gran diversidad de elementos, y una variedad de formas, que desde diversas disciplinas se ha llegado a la conclusión que sin el conocimiento se haría ineficaz o poco productivo cualquier acción del ser humano; debido a estos desde la propuesta del juego como saber es importante reconocer que por medio del cuerpo podemos acceder al conocimiento,

pues este es el medio que tenemos para relacionarnos con el mundo de manera demostrable para cualquier investigación, por supuesto existen unos constituyentes que describen este proceso, como la sensación, la percepción y la memoria, que para cualquier caso se han de convertir en la herramienta de recolección de información primaria de cualquier individuo.

Es importante destacar que la perspectiva sobre la cual el juego analiza el cuerpo no es del todo biológica o mecanicista, pues como ya se expuso en párrafos anteriores, es el cuerpo que nos permite llegar al conocimiento de manera real y es aquello que logra mediar en el juego todas las relaciones que pueden emerger en una situación pedagógica, pero sin duda alguna debe existir algo más trascendental que el conocimiento es que según *Beillerot, j. Blanchadr- I. Mosconi, N.* (s.f.) No es más que todas aquellas interacciones con el entorno y las representaciones que lograron encarnarse y apropiarse de forma definitiva para recordar una situación y así recrear la misma en algún otro contexto.

Dimensión simbólica

Ese vínculo creado entre el mundo y el hombre nos remite a pensar en otra relación que desde la hermenéutica es indispensable, la relación cuerpo-objeto y es allí donde entramos a poner en evidencia la dimensión simbólica del sujeto en el juego; para Planella la dimensión simbólica se representa cuando los cuerpos toman la palabra al «sujeto» y emiten mensajes cargados de significados (2003, p.193) por supuesto, no se trata solo de darle la importancia al cuerpo o específicamente a la Anatomía corporal, pues por otro lado se debe destacar el afloramiento de los símbolos que los cuerpos pueden llegar a transmitir en las dinámicas de decisión y de acuerdos en una situación pedagógica. Con las investigaciones de Ernst Cassirer (1968, p.47) en su obra *Antropología Filosófica* se nos abre la posibilidad de adentrar al cuerpo en un sistema o dimensión más allá de lo físico, pues el hombre ya no vive solamente en un puro

universo físico, sino en un universo simbólico por tal motivo resulta importante esclarecer lo que la dimensión simbólica nos ofrece y de qué manera se ve reflejada en la interacción con el juego.

Se entiende la importancia del cuerpo para la obtención de conocimiento en un marco de sensaciones, percepciones, receptores y efectores, sistema denominado como círculo funcional de aprendizaje, pero el mero conocimiento no se puede relacionar en tanto no exista un mediador que los movilice para algún propósito en específico, he aquí que aparece un momento simbólico, el cual se instaura como intermediario encargado de hallar significado a las palabras, a las acciones y a todas aquellas conductas sobre las cuales pueda tener contacto; pero esto ¿Para qué? Resulta evidente que nuestra formación como seres humanos, como sujetos y como hombres es proveniente de una cultura, todos los conocimientos sobre los cuales nos balanceamos para opinar, para relacionar y para movilizarnos son la clave para funcionar como sociedad; dentro del juego también se ponen en marcha los conocimientos de los participantes, es como un recipiente en el cual se depositan objetos, con el fin de que se puedan elegir los mejores, y así se pueda efectuar el juego y para que eso suceda debe realizarse un análisis y lectura del contexto en ese tiempo y espacio determinado, “Dentro de la dimensión simbólica el hombre ya no trata las cosas como cosas, sino que en cierto sentido conversa con ellas y consigo mismo” (Cassirer, 1968, p.48) y precisamente de eso se encarga la dimensión simbólica, de proponer y dar herramientas suficientemente útiles al participante para que este pueda tomar postura desde su punto de vista/ desde su lectura contextual, lo que cree que es necesario agregar o subyugar del juego en cual hace parte.

Práctica desde el lenguaje

Hasta este momento tenemos revelados dos factores esenciales en la construcción de nuestra teoría de aprendizaje, y son: el origen de la obtención de conocimiento y la lectura y comprensión del mismo, pero... el conocimiento no es válido, si no se comparte Hernández. J. Y

en concreción con lo anterior, es necesario que ese conocimiento sobre el cual se hace un exhaustivo análisis se expanda y llegue a tener más relevancia dentro de la formación de cada individuo, no se puede quedar aposado en un mismo lugar, pues perdería su sentido e importancia en la construcción, pues el conocimiento sin rotación es información almacenada en un cofre, la cual solo tendrá validez hasta que algún aventurero logre encontrarlo, cuando eso suceda, no solo se descubrirá una pila de información, sino que se abrirá el portal para la construcción del saber.

(Beillerot, J. Blanchadr- I. Mosconi, N, s.f.)

La construcción del saber se define como un conjunto de experiencias las cuales son de significancia para el individuo y que procesualmente podrá restituirse para ser un nuevo saber en cuanto se relaciona con otros conocimientos; es decir que, el individuo a lo largo de su vida colecciona o adquiere una serie de conocimientos que desde la experiencia corporal son vistos como aquel resultado de una acción en específico, de ese espacio de acción motriz se reflexiona en torno a lo vivido, y seguido a esto llega a un estadio que se le conoce como huella motriz, que son todas aquellas experiencias significativas que el hombre puede guardar como relevantes para su vida; el hombre el por naturaleza social y por tal motivo su desarrollo proviene de su relación con el otro y con lo otro, cuando se genera ese proceso de interacción, se está jugando con la huella motriz de dos individuos completamente diferentes, el juego por su lado es aquel que media la relación de dichos conocimientos y los une, con el fin de generar nuevas ideas, espacios de acuerdo y consenso entre ambas partes y que sin duda alguna se ha de referir a un aprendizaje significativo.

En términos generales se encuentra la importancia de las dos dimensiones anteriormente mencionadas y explicadas para la adquisición de conocimiento desde la práctica corporal y la experiencia que esta arroja como el resultado de interacción, sin embargo nuestra tercera dimensión es aquella que genera la finalización de un círculo multidimensional del ser en tanto la

concebimos como teoría de aprendizaje desde el juego como saber, pues aunque el ser y el conocimiento sea indispensables para el aprendizaje, no es suficiente para la trascendencia del sujeto, pues hace falta más que conocer y percibir para dar cuenta de que un conocimiento llevo a ser tan estudiado y tan analizado que logro convertirse en un saber.

El lenguaje según Cassirer (1968), se concibe como complemento de la dimensión simbólica pues “el lenguaje no logra interpretar y expresar nada, si no es por las formas simbólicas, por tanto el lenguaje se convierte en la traductora de un sistema simbólico” (p.45) dicho proceso de expresión y comprensión del signo es indispensable para el movimiento conceptual de los saberes que surgen dentro de un fenómeno cultural como lo es el juego, por supuesto desde el juego existen algunas adecuaciones que se realizaran en este y los demás momentos con el fin de internacionalizarlos.

Al abrir en foco hacia un concepto de lenguaje metafórico, se hace necesario relacionar la metáfora con algún aspecto que permita describir de manera más concreta su actuar y su finalidad, para ello se involucra un aspecto de vital importancia para nuestro propósito formativo, para nuestra intención en las clases y para las tres dimensiones del juego como saber, este elemento fue descrito de manera holística por Planella como posibilitador de espacios pedagógicos que reconozcan la disposición de los cuerpos para instaurar de manera conjunta metáforas liberadoras (broma, chiste, goce, espontaneidad), argumento desde el cual afirmamos que es imposible expresar ideas desde el lenguaje humano, sino no es valiéndose de la metáfora, dicho concepto se le ha denominado libertad, pues es el fin último de la identificación, comprensión y construcción del juego en la educación física, ya que todo el trabajo propuesto de manera alternativa como teoría de aprendizaje debe tener como logro la restitución de un espacio silenciado y negado desde el discurso tradicional (La voz propia).

Hablar de un proceso pedagógico significativo desde el juego realza la intención de evidenciar una nueva posibilidad de aprendizaje más allá de las convencionales, sin duda alguna apostar y arriesgar toda una investigación con el fin de poner en juego algunos elementos extraordinarios, es un reto para el grupo que escribe este texto, pero una oportunidad que se puede aprovechar para obtener algunos datos distintos en la formación de profesorado y en la educación en general. Estas tres dimensiones son la base y el sustento de una práctica pedagógica, la cual tendrá como fin el desarrollo multidimensional de un sujeto libre y espontáneo en su aprender, para la transformación de la realidad y de la misma manera nutrir este proyecto para que sea significativo en cada una de las vidas que estén inmersas en él.

Diseño de implementación

En este capítulo reposa la estructura metodológica, la cual ha de referirse a elementos fundamentales para esta investigación, tales como: los contenidos, metodologías y todo aquello que concierne a la estructura realizada para implementar el juego como un saber dentro de la educación física, por supuesto, todo este trabajo estará acompañado de los argumentos y razones que nos llevaron como grupo a escoger las relaciones, los conceptos y configuraciones que posterior a esta introducción serán abordadas.

Se parte por comprender que aquí, no se encuentra ninguna estructura cerrada, es decir, cuadrículas que determinen o anticipen un cambio al proyecto, o celdas sobre las cuales podamos encasillar el contenido, por el contrario, se iniciara un análisis a partir de un enfoque crítico, donde todas las relaciones son importantes, pues son inherentes uno del otro.

Como diseño de implementación, se ha de seguir una estructura que determinara un proceso, pero no determinara las decisiones que allí se puedan tomar, atendiendo a que los ideales del juego es ser libre y espontaneo, nuestra estructura también lo será; libre en tanto existe la posibilidad de elegir un rumbo nuevo y tenemos la posibilidad de aceptar una línea sobre la cual arraigar este proceso, o por el contrario abandonar el sendero e ir por uno diferente.

Lo anterior solo es reconocido como una reducida parte del vasto conocimiento que viene a continuación, por tanto, invitamos al lector, a que pueda tomar postura desde un aspecto libertario y creativo, ya que este modelo de diseño no es para nada convencional y se necesita tener una mentalidad lo suficientemente desarraigada a un modelo tradicional para entender lo que viene a continuación.

Objetivos

Objetivo general

Vivenciar el juego como un saber hacia una alternativa dentro de la educación física, para lograr la transformación de la realidad por parte del estudiante.

Objetivos específicos

1. Identificar los principios del juego dentro de las dinámicas propuestas en las clases de educación física.
2. Argumentar desde el conocimiento y la acción una intención propositiva por parte del estudiante, con el fin de que este pueda crear juegos dentro de la clase.
3. Transformar la concepción de la realidad a partir del aprendizaje y la creación del juego dentro de la experiencia.

Planeación general

Contenidos

Durante el desarrollo del proyecto, se ha intentado proponer una , se plantea una estructura de aprendizaje en sentido de espiral, esta direcciona la propuesta y presenta unos elementos a tener en cuenta para nuestro micro diseño curricular, una breve explicación de la misma en primera medida tomamos que no se pueden desligar los factores y fundamentos anteriormente referenciados, en esta estructura planteamos la identificación, argumentación y transformación estos con sus respectivos núcleos para desenvolverlos, también tiene la intención agregada ya que es a lo que se quiere llegar como se muestra en la gráfica número 1.

En primer lugar, se encuentra la identificación donde tomamos que es vital que los estudiantes tomen una postura de esta propuesta, en este sentido tomamos los principios del juego los cuales son el goce, la libertad, la espontaneidad y la regla, para aclarar estos principios siempre estarán presentes desde los tres momentos ya mencionados. La libertad: entendida como esa forma de aceptar las normas y reglas que se establecen en los diferentes juegos. El goce: entendido este como la mayor expresión del juego donde desembocan risas, chistes, carcajadas. La espontaneidad: entendida como la capacidad de los participantes o estudiantes de tomar decisiones y soluciones para hacer del juego algo menos complejo. La regla: esta se entiende desde el punto de vista de no cohibir sino de tomarlas y adoptarlas en un punto final ser transformadas y medida de una realización y cumplimiento del sentido del juego.

La argumentación en esta como se verá en el grafica número 1 no se centra en argumentarle a alguien sino desde la misma construcción es argumentada, entonces se hablará de la ya mencionada argumentación y de la construcción, donde hay una metodología la cual consta de tres diferentes momentos los cuales son: interpretar, comprender y transformar. En esta

construcción es donde se ponen a relacionar los principios de los que ya hemos hablado para poder tener estos tres elementos propios de la microestructura. La identificación: en este punto es crucial que el estudiante identifique rápida mente los principios, y no obstante se desenvuelva con referente a ellos. La comprensión: esta característica se va a tomar los principios para poder determinar qué tipo de juego es y que elemento es más fuerte en este. La transformación: en este se verá los dos anteriores momentos en que lugar o espacio hubo un problema y posterior mente delegarle a el estudiante el poder para que se pueda dar una nueva forma y construir de nuevo.

Regla

Imagina en una hoja elementos para poder crear un juego y luego vas a ponerle un nombre a este.

La comprensión de las reglas es esencial puesto que llevan un significado transcendental de lo que se juega “la regla es no tocar la cuerda con los pies cuando pase, ose jugaremos a saltar” definen lo que es este juego y lo que no es por tal motivo el rompimiento de esta o la negación recae en cambiar a otro juego o simplemente dejar de jugar. Las reglas comparan juegos y nos llevan a una estructura de juegos debe ser por tal motivo de Caillois se refería a límites.

Cuando retomamos en el apartado anterior a lo que se pone en evidencia como un quebrantamiento de la regla se expresa una pregunta de ¿Por qué se mantiene la regla en el caso del cumplimiento de este? ¿Qué hace que yo haga esto y no lo otro?, Pues el juego pone en una situación de abstracción total de la realidad y la pone en práctica por medio de una escena ficticia y ese querer o esa sensación de seguir jugando se resume en una sola cosa la voluntad de jugar. Puesto que mientras juego soy parte de este y me hago como principal actor de lo contrario volvería a mi realidad entonces es un compromiso que pacto con lo que el gran Huizinga denomina espíritu del juego.

Libertad

Piensa en que antes de las siguientes líneas vamos a jugar, ahora date unos segundos y describe la sensación que corrió por tu cuerpo.

Bueno pues uno de ellos tiene que ver con disponerme a la actividad que con referentes los cuales he creado por aquellas experiencias que han trascendido en mí ser se han encarnado en mi yo, pero estos referentes mentales ponen en consideración la extensión de los pasos que se quieren seguir para jugar. La palabra juego evoca una amplitud de una manera que se hace difícil de describir pero que sin duda está en el espíritu y que si la relacionamos con la razón expresa este principio de libertad. Libertad entonces es comprendida como una idea de extensión de mi ser en el sentir del juego, este cumplimiento último describe entonces una utilidad o caeríamos en una anarquía total y unas acciones sin relación las cuales el juego desconoce puesto que para el cumplimiento de este se tienen un encaje de estas para de esta manera funcionar en movimiento de la actividad.

Espontaneidad

¡Para un instante! y piensa en tu día, ahora entra en una nueva dimensión donde lo real no está y las distenciones del cuerpo se darán.

Este término engloba muchas cosas, pero es un pilar muy importante para la comprensión del ser, de sus dimensiones que opone lo real con lo irreal dejando así la metáfora presente dentro de la realidad que está viviendo, funciona como un espejo donde se refleja esa intención de descargar el pensamiento, el cuerpo y acciones; esto permite inventar una realidad distinta tiene mucho que ver con la libertad. La espontaneidad no está mediada sino por quien está en este caso jugando, imaginando o inventando, permite en un sentido no limitar el pensamiento, no determinar algo, su esencia radica en dejar ser, no limitarse y moverse sin alguna represión, esta actúa en un alto porcentaje donde la persona que la posee tiene en sí una dicción amplia en cuanto a

sentimientos, expresiones, movimientos, la carga que trae este está ligada a la esencia del juego la cual permite dejar ser, este componente es demasiado fuerte para la práctica del juego y del aprendizaje que trae este en sí mismo.

Goce

El goce ha sido aquella motivación que ha dado pie, para que el ser humano busque la trascendencia desde su existir como agente social, por tanto este principio del juego, es un puente conector entre una necesidad de “evolucionar” como ser humano y su realidad, saliendo de una zona de confort que rodea al individuo y enfrentándolo hacia nuevas posibilidades, desde el código, desde la libertad, desde la espontaneidad, generando un síntoma de placidez por la transformación y la deconstrucción del propio “yo”, llegando así al éxtasis de asombro y armonía; seguramente, si se requiriera alguna manera de demostrar este principio, sería imposible, sin embargo ha de reconocerse por un factor esencial y es la risa, entendida en el juego como aquel aspecto de comodidad con el otro, como medio de aceptación de la regla, pues aquel que ríe en el juego, es porque acepta profundamente el constructo social, además de interiorizar una relación con los individuos y por tanto se logró su objetivo inicial, el construir el juego como saber, desde la armonía, la felicidad y la integralidad del ser.

Metodología

La dinámica que se busca desarrollar a lo largo de las intervenciones, se desarrolla a partir de tres intenciones, la primera es la identificación, caracterizar los principios del juego desde cada una de las actividades que se llevaran a cabo, el segundo instante lo hemos definido como argumentación, aquí el estudiante no solo conoce los principios del juego, sino que también los reconoce y los comprende dentro de sus experiencias al jugar en la clase de educación física. Para finalmente encontrar el último elemento; la construcción del juego, si el alumno ha identificado y argumentado los principios del juego, puede construir por ende sus propias dinámicas y vivencias a la hora de jugar, esto propicia también un análisis social de sus propias realidades, pero de eso hablaremos más adelante, cuando nos refiramos específicamente al apartado de la construcción del juego.

Identificación de los principios del juego

Poder jugar conlleva una serie de responsabilidades. Si bien la libertad es un principio inamovible del juego, el propósito debe ser idear un tipo de ambiente de aprendizaje mediante el cual el estudiante reflexione frente a su experiencia previa y próxima de los diferentes juegos que se propongan a lo largo de las intervenciones, en pocas palabras, que se concientice de la importancia educativa y cultural del juego dentro de la clase de educación física. Por tal motivo uno de los primeros pasos para lograr esta intención es la identificación de unas características que se generan en la dinámica natural del juego. Identificar es sentir el juego, creer en la magia de él y respetarlo, incentivar un tipo de sensación en la cual el jugador aprecie todo que lo que pasa dentro del su ambiente lúdico.

Para lograr este sentimiento y apropiación del juego es necesario en primera medida, enseñar los contenidos de nuestro proyecto, los cuales denominamos como principios de juego: la regla, la libertad, la espontaneidad y el goce.

Argumentación de los principios, comprender el desarrollo y las relaciones propias del juego.

En este punto el estudiante ya debe tener claros los principios del juego, ahora bien, el paso a seguir debe ser cargar de intención y de sentido estos principios. Por ello aquí el motivo apunta a la creación de juegos propuestos por los estudiantes donde se evidencien los PJ; que se puedan identificar por los maestros y por los compañeros que hacen parte de las dinámicas de diferentes clases.

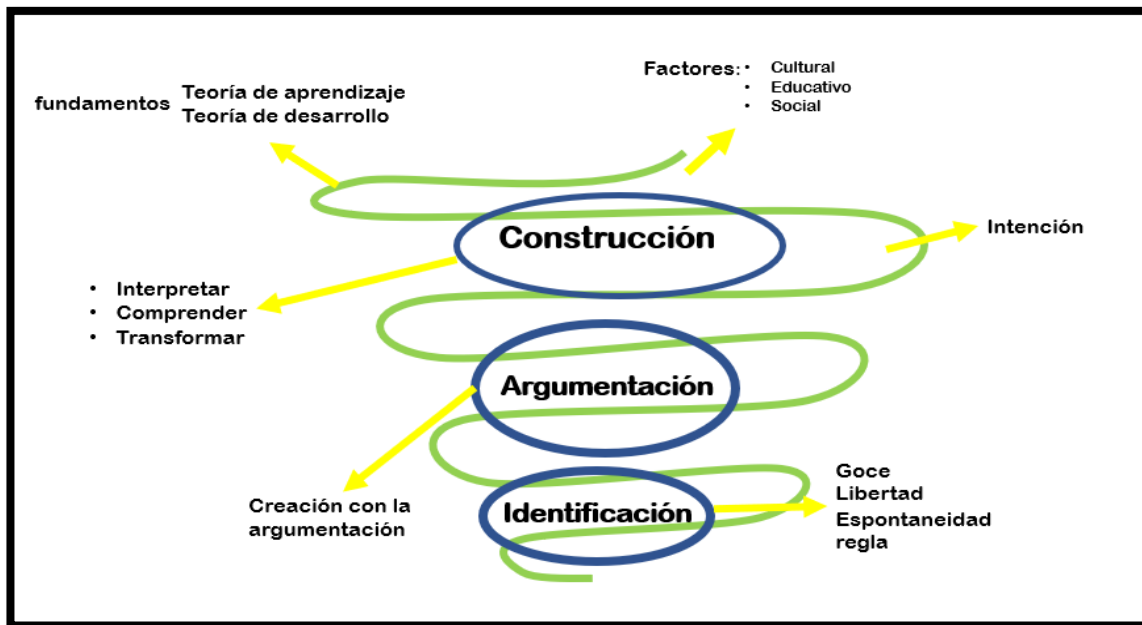


Figura N°3. Metodología del proyecto

El análisis nos puede acercar a la comprensión del primer punto que se da en la metodología; la identificación, es decir si el estudiante logra crear juegos en los cuales se pueda evidenciar alguno o todos los pj, se reflejara que la primera parte de la estructura del proceso planteado tuvo éxito. De igual manera es importante también que se mantenga una contante

retroalimentación antes durante y después de cada juego propuesto, para que la reflexión sea constante durante todo el proceso.

Construcción, el juego como eje transformador de la realidad

Lo que se procura al final del proyecto, es poder construir desde y para el juego una interpretación de las diferentes realidades que comprenden no solo una clase de educación física, sino más bien el contexto educativo en general, en este último instante ya el estudiante podría estar en la capacidad de crear diferentes juegos y relacionarlos con vivencias reales, que ahonden en todos los contextos en los que se desenvuelve y se relaciona en su día a día.

En este último punto de nuestra estructura en espiral (véase grafica numero 1) la búsqueda por la esencia natural del juego toma un papel importante, a lo largo del documento y en constante relación con la práctica se ha hecho énfasis en la trascendencia cultural del juego, el ser humano vive jugando, y este *homo ludens* que está en nosotros emerge a diario en nuestras experiencias corporales y simbólicas. Por esto se dice que el juego permite, interpretar, comprender y transformar la realidad, y es aquí en donde se puede empezar a pensar en un juego como construcción de saber, y en la clase de educación física como ese puente entre el juego en su esencia y el aprendizaje de los estudiantes o cualquier persona que sea consciente al jugar.

Evaluación

El hecho de entrar a evaluar el desarrollo del juego es complejo de por sí, ya que como lo expone Caillois, puede corromperse la experiencia por la necesidad o conveniencia de algunos pocos. Sin embargo, es claro que, para el análisis experiencial y pedagógico del proyecto, se debe buscar un modo de acompañamiento del proceso que ayude a recoger las vivencias, tanto del proyecto como del aprendizaje de los estudiantes.

La evaluación a partir del dialogo y el aprendizaje reciproco

El aprendizaje activo del estudiante en la escuela se ha convertido en un elemento esencial para el estudio de la educación y desarrollo del ser humano, existen una amplia diversidad de teorías que fundamentan las formas y elementos que constituyen la formación del educador y su relación con el estudiante, sin embargo, para cada teoría a estudiar dentro del sistema educativo es necesario entretejer y relacionar algunos conceptos e ideas, para de esta manera ser concordantes con la intención, el objetivo y el porqué del juego como saber dentro de la educación física, para ello hemos de entender que desde el juego, el proceso de aprendizaje no puede ser de ninguna manera unidireccional en las relaciones existentes; pedagógicamente hablando se encuentran variables construidas a partir de cada uno de los modelos, relación alumno/maestro, contenidos, metodología entre otros, estos conceptos se construyen en el juego desde el momento en que concebimos el aprendizaje como proceso dinámico entre sus participantes, Alumno /maestro alumno/alumno, integrando la teoría crítica como modelo entramos de manera directa a reconocer el activismo del estudiante en su proceso formativo, la relaciones que se encuentran se dan de manera bidireccional, debido a que el juego concibe o proporciona valor al conocimiento en conjunto, es decir, en las dinámicas será imprescindible conocer lo que el estudiante logra ofrecer para la creación y consecución del juego, pues su conocimiento es la materia prima para dar inicio a las decisiones y acuerdos que posteriormente demostraran su postura como sujeto emancipado, pues la teoría crítica se define como creadora de seres libres y en conjunto con el juego también será espontaneo.

Para comprender el propósito y la relación de la pedagogía dialogante, con la enseñanza dentro del juego, debemos resaltar unos principios pedagógicos que se desarrollan dentro de este proceso en la escuela. La dimensión cognitiva, la dimensión afectiva y la dimensión praxica (relacionada con la construcción de la realidad a partir de la acción).

Para el interés del proyecto, las ideas, los valores y la praxis social e individual nacen de la interacción dialogante entre el individuo y un contexto cultural determinado. Es por eso que la educación debe abordar estas tres dimensiones como un solo principio para edificar un aprendizaje significativo.

Otro objetivo importante para el análisis de lo que significa lo dialogante para el señor Julián de Zubiria, es la visión inter-estructurante de la construcción del conocimiento, la educación siempre debe ser comprendida como un proceso que se estructure a partir del reconocimiento del papel activo tanto del docente o mediador como del mismo estudiante. Al jugar, no caben las relaciones explícitas de poder, todos somos libres de decidir que queremos hacer en el juego, y cuando se quiere llegar a un acuerdo o a la construcción de una regla, todos los jugadores se hacen partícipes, profesor y estudiante, enseñar a jugar nos debe apuntar al dialogo, hacia una edificación práxica de la experiencia en conjunto.

Para demostrar lo anterior se opta por comprender el proceso evaluativo a partir del dialogo, de la construcción de saberes y experiencias dándole un papel dinámico al estudiante dentro de su propio vivir en la escuela. La pedagogía dialogante a la cual se refiere Zubiria proviene de las teorías críticas de Freire, por ende, comprende la educación como un proceso transformador y de constante análisis de la realidad en la que nos desenvolvemos. Es por eso que no hablamos del dialogo de manera simple, por el contrario, se complejiza en la búsqueda de relacionar los modos de aprender en la escuela y en la clase de educación física, ya que la comunicación se convierte en una inter-relación corporal y simbólica que se desarrolla y se potencia a través de la evaluación.

La corpografía, un análisis vivenciado de la realidad

Para buscar un instrumento o un método que sirva como ese modelo para representar la visión del proyecto y la experiencia misma dentro del juego, quisimos proponer un elemento que

no limite o persuada a los estudiantes dentro de su autoanálisis de su aprendizaje, sino más bien algo que nos demuestre que a través del cuerpo dentro del juego se puede construir conocimiento, de tal manera que quisimos optar por un modelo representativo desde el cuerpo, en el cual cualquiera que lo ejerciera, tuviera la libertad de ofrecer su punto de vista sin temor a ser juzgado o señalado, pues el resultado de un juego ha de ser la creación de la voz propia, la emancipación, el abrir los ojos y conocer que su proceso fue ganancia total y no pérdida de tiempo absoluta; para ello implementamos el método corpográfico expuesto por Jordi Planella, el cual realizó una búsqueda de posibilidades pedagógicas que resultaran algo más allá de la dimensión física del sujeto, en su lucha por descubrir aquella forma encontró la corpografía no como algo técnico, sino simplemente como la posibilidad que los cuerpos sean leídos desde lo cultural (2013, p. 7) en concordancia con el autor, nos ha parecido interesante como grupo de PCP implementar esta forma de lectura corporal por razones mencionadas anteriormente y que sin lugar a dudas puede exponer al juego para que este pueda acercarse un poco más a su propia esencia.

Es de suma importancia resaltar todas aquellas formas sobre las cuales el cuerpo puede hablar, oralmente, con códigos e incluso con el mismo silencio, si, has entendido bien, con el mismo silencio, como interpretamos el cuerpo desde el silencio, es aquel que tiene el poder y la característica de pronunciarse de hacer cosas “palabras” sin decir anunciar verbalmente una sola de ella, debido a que el cuerpo es un constructo social, es indispensable reconocerlo como performativo (construye, simboliza, crea, da forma), si tuviésemos que ubicarnos en alguna teoría para poder fundamentar la hipótesis anterior sería de nuestra preferencia hablar de la propuesta por Watylawick, Beavin y Jackson los cuales afirman que “no podemos no comunicarnos; actividad o inactividad, palabras o silencio, tienen siempre valor en el mensaje; influyen sobre los demás, quienes a su vez no pueden dejar de responder a tales comunicaciones y, por ende,

también comunican” de tal forma que sin importar la situación o el contexto, el cuerpo siempre estará expresando o arrojando información para aquellos con quien interactúe.

El cuerpo es esta completamente expuesto a ser juzgado, señalado y debatido, debido a esto nuestro proceso de corpografía se basa en el habla escrita o imágenes que los participantes del juego puedan regalar de todos aquellos aprendizajes que obtuvieron sin tener la sugestión de hablar en frente de alguien a quien posiblemente considere como dictador, gobernante o persona que tiene el poder de menospreciarle o exaltarlo.

Ejecución piloto

En este fragmento el cual se presentará a continuación hablará de los elementos que han sido encaminados a los objetivos, estos fueron integrados con un solo motivo a medida que se pensó en esta propuesta, se evidenciaron elementos de suma importancia como lo es la práctica docente dentro del contexto que se desea intervenir, así también se le puede dar un punto de estos mismos desde la experiencia la cual ha sido fundamental para poder mostrar nuestro conocimiento dentro de ello, donde se evidenciara el ideal y engranaje de este trabajo su coherencia al momento de ser expresado en la acción y su argumentación teórica, el equipo encargado de este trabajo ha sido minuciosamente cuidadoso en entender esta coherencia anteriormente referida, por lo cual es de suma importancia este capítulo expresado y sus finalidades, la cual es mostrada de manera concisa la relación de las tres áreas humanística, pedagógica y disciplinar.

Micro contexto

Con la finalidad de buscar un acercamiento hacia el objetivo del proyecto y atendiendo a las necesidades y problemáticas reales del contexto, para las prácticas de intervención se decidió trabajar en el colegio Ramón de Subiría, el cual está ubicado en la localidad 11; correspondiente a Suba, dentro del barrio Suba Rincón, específicamente en la sede “A”, esta sede cuenta solo con los grados correspondientes al último ciclo (noveno, décimo y undécimo grado), realizando la labor educativa en la jornada de la mañana.

Ámbito educativo.

Para mayor enriquecimiento pedagógico, y del análisis del proceso, se trabajó con dos cursos en simultáneo buscando hacer una relación o posible diferenciación de las características.

Por ello antes de entrar a intervenir, se hizo una observación de los posibles problemas trascendentales en la comunidad que afectan en contexto educativo en las aulas.

No se debe desconocer que el colegio Ramón de Subiría está ubicado en una de las localidades con uno de los mayores niveles de inseguridad, lo que desemboca en otras problemáticas como; drogadicción, pandillas, la violencia entre otras dificultades de orden social, el ser humano no es inherente a su realidad, por lo cual estos aspectos se reflejan de una u otra forma en la escuela.

Una problemática, más bien vista como oportunidad dentro del proyecto es la diversidad cultural dentro de las clases; la procedencia de los estudiantes, provenientes de distintas regiones, por ello es de destacar el enriquecimiento cultural, conceptual y corporal que allí abunda, a nuestro parecer, este grupo no se queda solo en aspectos mencionados como multiculturalidad según Quintana (1992) el término multiculturalidad hace referencia única y exclusivamente a la yuxtaposición de las distintas culturas existentes en un mismo espacio físico, pero sin que implique que haya un enriquecimiento, es decir, sin que haya intercambio entre ellas, sino que al buscar la manera de interrelacionarse generan un proceso más minucioso de aprovechamiento conceptual, pues en los juegos propuestos se ponen en evidencia diferentes conocimientos de los cuales todos tienen la posibilidad de aprender y proponer, por tanto ellos como grupo dan luz hacia un proceso de interculturalidad tal como lo describen Quintana (1992), Jordan (1996) y Del Arco (1998), el término interculturalidad, implica una comunicación comprensiva entre las distintas culturas que conviven en un mismo espacio, siendo a través de éstas donde se produce el enriquecimiento mutuo y por consiguiente, el reconocimiento y la valoración (tanto intrínseca como extrínseca) de cada una de las culturas en un marco de igualdad, la cultura es en definitiva un proceso de aprendizaje y enseñanza.

Es enriquecedor el proceso de conocer, culturas, costumbre, códigos y realidades existentes en una misma situación, es allí donde el ambiente se hace ameno para el juego, pues posibilita acuerdos, decisiones, libertad desde la propia voz, libertad de aceptación entre otros, y gracias a la amalgama de conocimiento reunidos en el juego, se hace importante resaltar este aspecto dentro de esta gran población.

Población.

El grupo opto por trabajar con personas entre los 16,17 y en algunos casos 18 años de edad, pues aunque los demás grupos también eran una excelente opción, estos jóvenes del curso 1002 y 1003 demostraron un nivel de afinidad con el proyecto impresionante, esta población está ubicada en la localidad de suba más exactamente en la dirección del colegio Ramón de Zubiria, en cada grupo de intervención se encuentra alrededor de 35 a 40 estudiantes, con variaciones de edad, de procedencia y de género, en el grado 1002, por otro lado, en el grado 1003, de forma similar el grupo está compuesto por una cantidad promedio de 35 estudiantes , aquella persona que desee conocer este grupo, dará cuenta de un sin fin de culturas en un solo espacio, pues dentro de ellos existen personas con nacionalidades extranjeras y nacionales, pero de diferentes ubicaciones geográficas.

Aspectos educativos

Para realizar las intervenciones, necesariamente debemos hacer un estudio previamente de la intención de enseñanza y propuesta que plantea la institución educativa. El PEI nos permite visualizar el propósito del colegio para con sus estudiantes, por esto en este apartado resaltamos lo que es la misión y la visión del colegio y otros aspectos educativos de vital importancia en el colegio.

Misión.	El colegio Ramón de Zubiría I.E.D. como Institución Educativa publica oficial , fundamenta su razón de ser en la formación de niñas, niños, y jóvenes, desarrollando competencias cognitivas, sociopolíticas, axiológicas , laborales que les permitan desde los diferentes saberes a través de los énfasis de comunicación y biotecnología, construir su proyecto de vida para impactar su entorno natural, familiar, social y profesional; fortaleciendo una comunidad educativa integradora, incluyente y humanista, donde sus integrantes sean capaces de amarse a sí mismos y a los demás
Visión.	“En el año 2021 el colegio RAMÓN DE ZUBIRÍA I.E.D. será reconocido como una institución incluyente líder en la formación de personas respetuosas de los derechos humanos y del ambiente natural, gestores de una mejor calidad de vida; fundamentando su trabajo en la construcción de aprendizajes significativos en el marco de las políticas educativas vigentes, apoyándose en los énfasis de comunicación y biotecnología como herramientas de proyección social y profesional”.
Objetivos insituacionales.	1. Generar espacios y ambientes propicios para que niños, niñas y jóvenes vivencien procesos que les permitan un desarrollo integral dentro del ser, saber y hacer desde su rol, a través del trabajo institucional en equipo que involucre a toda la comunidad educativa.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Promover el fortalecimiento de la educación ambiental mediante iniciativas que aborden problemáticas relacionadas con el cambio climático, a gobernanza del agua, el manejo de residuos sólidos y el cuidado de la biodiversidad con el fin de generar en la comunidad educativa actitudes que impacten positivamente su entorno natural y social. 3. Promover en los educandos Zubirianos la apropiación del conocimiento, que los oriente a reconocer sus habilidades cognitivas, socioafectivas y emocionales, potenciando la construcción y realización de su proyecto de vida y su corresponsabilidad en la solución de problemas Institucionales, locales y comunitarios. 4. Formar estudiantes integrales, potenciando la construcción de su proyecto de vida, su autonomía, su desarrollo cognitivo y axiológico y su proyección a la sociedad que les permita responder gradualmente a sus necesidades individuales y de contexto. 5. Fortalecer los nuevos espacios de crecimiento intelectual, convivencial, comunicativo y laboral a partir de la implementación de la media fortalecida 6. Propiciar estrategias de permanencia educativa a través de estrategias de índole pedagógico, cultural, recreativas y sociales que le permitan a los estudiantes que presenten discapacidades cognitivas y /o dificultades de aprendizaje, su desarrollo integral
--	---

Tabla N° 3. PEI. Colegio Ramón de Zubiria

Planta física

Es importante reconocer la estructura sobre la cual se realizó la implementación por multiplicidad de factores, debido al espacio se planeaban las actividad, se desarrollaban con mayor amplitud, se jugaba con la comodidad de espacio, entre otras, para ello se procederá a dar

una descripción muy detallada de los espacios con los cuales contaba este colegio llamado, Ramón de Subiría.

Es de resaltar que este colegio contaba con tres sedes, A, B Y C, para este caso en especial, hablaremos de la sede del colegio en la cual realizamos las intervenciones.

SEDE “A”, ubicada en la diagonal 129B Bis No. 93B-51 Barrio El Rincón de Suba, Localidad de Suba, ofrece el servicio de Educación Básica, Secundaria y Media. Inició sus labores como establecimiento educativo dependiente de la Secretaria de Educación Distrital el 8 de marzo de 1994 como “Centro Educativo Distrital Ramón de Subiría”, en un predio privado donde funcionaba “Club Michín” dedicado a la recreación y esparcimiento de los niños del sector.

El lote fue adquirido por la Junta Administradora Local de Suba con la finalidad de crear una institución educativa, que supliera las necesidades de los jóvenes de este sector en los niveles de Básica Secundaria y Media. Actualmente el Distrito Capital adelanta su legalización como un predio incorporado a la Secretaría de Educación, siendo oficializada como establecimiento educativo por el Concejo de Bogotá mediante Acuerdo N° 2 del 12 de enero de 1996. Los estudios correspondientes a los grados 6°, 7°, 8° y 9° de educación Básica Secundaria fueron reconocidos según Resolución N° 6436 del 22 de septiembre de 1997. En el mismo año se abrió el grado décimo y el 19 de noviembre de 1998 se aprobaron los grados correspondientes al del Nivel de Media. Según la Resolución N° 7471, se graduó la primera promoción de bachilleres Subiríanos. La Secretaría de Educación de Bogotá, mediante la Resolución 3431 de 2002, la cual define el nombre nuevo de la Institución Educativa Ramón de Subiría para el producto de la integración y el 20 de octubre del 2004 la Secretaria de Educación Distrital emite la Resolución 4632 mediante la cual se crea la sede C de ésta institución. En el año 2005 se incluye en el

proyecto de rotación de la SED ampliando la cobertura de 12 cursos a 16 para cada una de las jornadas mañana y tarde. En el 2006 se continúa con la organización de la oferta posibilitándose ofrecer el ciclo de educación Básica Secundaria y Media completa en cada una de las jornadas. Desde el año 2005 se implementa un nuevo plan de estudio que define los énfasis de media en Biotecnología y Comunicación, para los jóvenes de educación media y con procesos de inducción desde la primaria

Distribución de espacio.
- Bloque 1: Cuenta con tres salones, dentro de los cuales esta uno destinado para el espacio de danzas y uno destinado a educación física.
- Bloque 2: Espacio de dos plantas, donde se encuentran alrededor de 8 salones destinados para diferentes áreas.
- Bloque 3: Lugar ubicado en la parte trasera del colegio, donde se encuentra la cafetería y 2 salones, los cuales están destinados para aglutinación de elementos diversos.
- Bloque 4: Espacio destinado para biblioteca y el salón de implementos del área de educación física.
- Zona 5: Espacio administrativo, encontrando coordinación, archivos y algunos baños para maestros.
- Zona 6: Ubicación de baños de los estudiantes y una pequeña zona de esparcimiento.
- Zona 7: Lugar de esparcimiento. - Zona 8: Denominado zona verde, encerrada con rejas y destinado al descanso y pasividad.
- Zona 9: Cancha de micro fútbol y baloncesto central, rejada al inicio y al final.
- Zona 10: Cancha de micro fútbol y basquetbol alterna.
- Zona 11: Parqueadero.
- Zona 12: Entrada.
- Zona 13: Espacio verde con sillas y algunas estructuras para escalar.

Tabla N° 4. Distribución espacio físico. Colegio Ramón de Zubiria

Macro diseño

El macro diseño, nos da una luz hacia el entendimiento de lo que significa el proyecto, que intención tiene y como se va a desarrollar, es decir, permite relacionar la construcción teórica con la implementación en la población con la que se quiera trabajar. Para ello, debemos co-relacionar los elementos que construyen lo que representa el marco teórico, (fundamentos-factores-estructura).

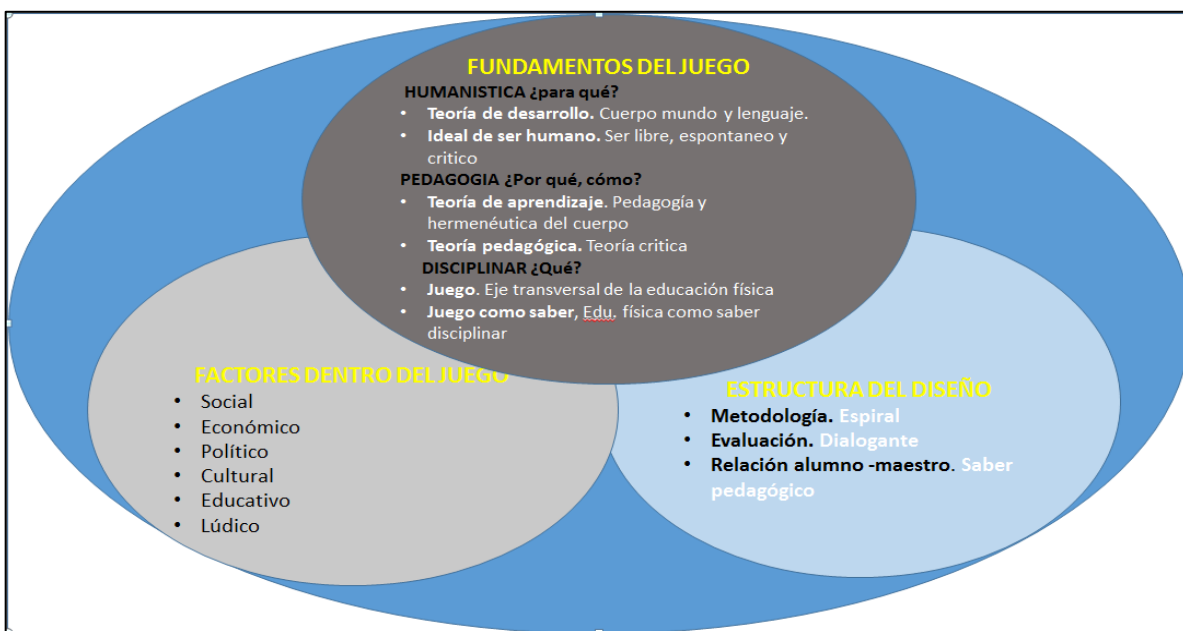


Figura N°4. Macro-contexto del proyecto

Fundamentos del juego

Uno de los capítulos más importantes dentro de la construcción del PCP, es la perspectiva educativa, no solo porque es la base conceptual del proceso educativo, sino también porque es la que proyecta un horizonte para poder llegar a enseñar con veracidad y claridad en cualquier tipo de población. Por esto es necesario la comprensión, y la relación de las características que la componen. Respondiendo a preguntas específicas que se desarrollaron en el trabajo. ¿Qué?, ¿por qué?, ¿Cómo? y ¿para qué?

Estas preguntas son el soporte de cualquier proyecto de investigación pedagógica, y son entre otras cosas las que posibilitan la construcción y reconstrucción del saber. Teoría de aprendizaje, teoría de desarrollo, teoría pedagógica hacen posible una visión de ser humano y de sociedad que buscamos reconocer y representar en la praxis llevada a cabo en el colegio Ramón de Subiría.

Factores dentro del juego

Los sujetos somos seres colectivos, nuestra vida gira en torno a la cultura, a la sociedad y otros factores que permiten la relación, la creación del lenguaje, la experiencia, el aprendizaje constante a partir de los códigos y representaciones de la sociedad. Dicho lo anterior la construcción del macro-contexto en el proyecto no puede dejar de lado estos componentes del ser. La comunidad se desarrolla en torno a dinámicas económicas, culturales, políticas, educativas y sobretodo lúdicas, ya que sostenemos a partir del *homo ludens* propuesto por Huizinga que la vida humana se desenvuelve en acciones lúdicas, cualquier experiencia humana puede ser vista como un juego. Incluso las que van en contra de los principios propuestos dentro del mismo. El individuo está en un constante mundo de juego solo que no es consciente de que lo está.

Estructura del esquema

Ahora bien, después de construida una fundamentación conceptual en debemos organizar una metodología, la cual nos lleve a llevar a la práctica lo investigado y darle sentido. Por ello la estructura parte de la evaluación y la relación con el alumno y el maestro, aspectos que desarrollamos de forma transversal dentro del PCP, tanto en el proceso de implementación como en el análisis de la experiencia

Meso diseño

Dentro del meso diseño existen una serie de conceptos que se han de convertir en una de las bases fundamentales para la comprensión de la investigación actual, pues cada uno de ellos represento un reto, sobre el cual se trabajó, hasta el punto de reconocer cada uno de ellos como elemento esencial del aprendizaje y enseñanza del juego como un saber.

JUEGO COMO SABER	DIMENSIONES DEL APRENDIZAJE	METAS DE COMPRENSIÓN	UNIDADES DE METODOLOGÍA	PRINCIPIOS DEL JUEGO
	SÍMBOLO	CÓDIGOS	IDENTIFICACIÓN	REGLA
		INTERPRETACIÓN		
	CUERPO	VIVENCIA	ARGUMENTACIÓN	LIBERTAD
		COMPRENSIÓN		
	LENGUAJE	MOVIMIENTO	CONSTRUCCIÓN	ESPONTANEIDAD
TRANSFORMACIÓN				

Tabla N° 5. Construcción del Meso-diseño

Más allá de resaltar cada uno de ellos, nos enfocamos en obsequiar de la manera más clara y concisa, todas aquellas relaciones que entre ellos existe, por tal motivo no se encontrara en este espacio un glosario describiendo cada uno de ellos, sino que se apreciara un análisis de lo que significa la figura en general.

En primera medida encontramos unos elementos que se pueden reconocer en la parte superior de la tabla, los cuales son: Cuerpo, símbolo, lenguaje, vivencia, acción, interpretación entre otros, para luego desglosar unos conceptos que serán la base de explicación en este momento.

Dimensiones de aprendizaje y metas de comprensión

Símbolo –Código -Interpretación.

Atendemos a uno de los momentos de aprendizaje del proyecto, el símbolo es todo aquello relacionado con significados u objetos tangibles o intangibles, para este caso específico hablamos de la regla, la comunicación, el conocimiento y la cultura en general, es fundamental relacionar el código y la interpretación con el símbolo, pues el código es la materia prima del conocimiento y gracias a ello ponemos perspectivas diferentes dentro del juego, para luego llegar a construir socialmente un saber, y a partir de este proceso en general, el estudiante o participante tendrá la posibilidad y libertad de interpretar cada uno de los códigos que allí se encuentren. De esta manera se verán reflejados todos aquellos conocimientos con los que el individuo puede llegar a asociarse y pasar por una etapa de identificación.

Cuerpo –Acción –Comprensión.

Se ha manifestado en varias ocasiones que la perspectiva de cuerpo que este proyecto toma como referencia es aquel que se concibe como unidad (Korper-Leib) gracias a esto, debemos relacionar este cuerpo como el medio que nos permite explorar y llegar a un accionar, pero no un accionar des intencionado si llegare a existir, pues este cuerpo tendrá la conciencia para moverse desde la intención, ya que este espacio exploratorio nos permitirá llegar a vivenciar el juego desde su más profunda esencia y así, y comprenderlo totalmente, hasta llegar a poner en tela de juicio el mismo juego y su practica desde una argumentación justificada de las experiencias anteriores.

Lenguaje –Comunicación- Movimiento.

Esta relación es quizá una de las más esperadas por el jugador, pues el allí donde el encuentra libertad desde su decisión, libertad en tanto es capaz de reconocer las posibilidades y adecuarse o adecuar la situación para lograr que el juego sea armonioso y fluido, gracias al lenguaje se tiene la posibilidad de expresar disgusto, aciertos, o contrariedades que el personaje pudiere llegar a tener, posteriormente esté tiene dos opciones o salidas de este espacio, la primera es comunicarle a sus compañeros la conclusión a la que pudiere haber llegado y la segunda renunciar al juego y salir de él, por tal motivo y luego de comunicar, el sujeto tomara acción de moverse dentro del juego o fuera de él.

Unidades de la metodología.

Acogimos tres unidades que guiarían el proceso investigativo, las cuales deberán responder no solo a un camino o sendero a recorrer, sino que además deberán dar cuenta de una teoría de aprendizaje concorde a los ideales del juego como un saber, para ello enfocamos nuestra mirada hacia las teorías críticas, en donde logramos realizar el análisis profundo de ellas y encontramos que el aprendizaje social se puede dar desde los siguientes momentos:

Identificación-regla.

Es aquel espacio donde el estudiante toma en cuenta sus propios conocimientos, pero se da la oportunidad de explorar aquello que conoce poco o desconoce completamente, están inmersos los aspectos como la curiosidad, el asombro y la incertidumbre, pues son estos elementos lo que permitirán despertar el interés hacia el juego como saber, agregado a esto, también entramos en relación con la regla, tomando está como principio inicial del proceso investigativo, pues es esta quien nos permitirá abrir la brecha entre el querer jugar y el saber

jugar, generando acuerdos entre los estudiantes y los profesores para la construcción social del juego en su mayor esplendor.

Argumentación-libertad.

Es uno de los momentos más esperados por el grupo investigativo, pues es aquí donde se realiza el papel del estudiante como sujeto activo de su propio aprendizaje, por supuesto en momentos anteriores también está implícita esta característica, pero este justo momento el individuo deberá tomar postura frente a todas las dinámicas que en el juego se den, y decidir libremente si aceptar lo construido o dejar de lado estas relaciones y posteriormente desenvolver su decisión en una situación específica y única que demostrara los puntos de convergencia entre el conocimiento previo y el conocimiento actual.

Construcción-Espontaneidad.

La construcción es el espacio por excelencia en tanto nos referimos a crear socialmente una nueva realidad, el sujeto reúne todos los escenarios que se relacionen con sus intereses y beneficios para recrear o crear un momento de juego totalmente intencionado y con una carga simbólica desde los principios (regla, libertad, espontaneidad y goce.) Dando espacio a la espontaneidad como agente libertario, creativo e imaginativo, y este momento se concibe como la terminación de un proceso y el inicio de otro, atendiendo a las esencias del juego como saber.

Competencias.

Saber sentir/identificar.

Se hace referencia al saber sentir como todas aquellas experiencias que el individuo adquirió a lo largo de su vida y antes de realizar la práctica, pues estando en esta, se relaciona el proceso de identificación, hacienda énfasis en que el estudiante debe relacionar las experiencias

pasadas con las actuales y hacer que los principios (Libertad, espontaneidad, regla y goce) se hagan evidentes de tal forma que nos proporcione las herramientas necesarias para el siguiente momento.

Saber pensar/argumentar.

Tomando como punto de partida espacio anterior (Saber sentir) el individuo en este momento debe no solo reconocer los principios del juego (Libertad, espontaneidad, regla y goce) como base fundamental del proceso de aprendizaje y enseñanza, sino que además debe hacer uso de estos para lograr la creación ARGUMENTADA de un juego y lograr llegar al momento de justificación desde los principios.

Saber actuar/construir.

La referencia inicial será el momento de (Saber pensar) Pues a partir de allí, el jugador deberá realizar unas aproximaciones a las primeras construcciones del juego como un saber, en tanto tiene los dos momentos anteriores completamente vivenciados.

Micro-diseño

El discurso siempre debe ser coherente con la práctica educativa, si proponemos un ser humano que sea crítico, el diseño debe reflejar esta intención en la acción pedagógica. Es por eso que la construcción de las planeaciones parte de un método integrado, desde el cual todos los elementos constitutivos de la clase se relacionen, desde la meta hasta el análisis final.

Específicamente, se plantearon 7 elementos base para la propuesta, que se complementan y se desarrollan en cualquier momento o situación durante las sesiones.

- Meta de la clase: Intención que se pretende desarrollar en lo largo de la intervención.
- Propósito formativo: Construcción del sentido de lo humano en el juego

- Momentos de la clase: Dimensiones del aprendizaje dentro del juego.
- Evocaciones de juego: Tipos de representaciones a los que el juego puede llegar.
- Principios del juego: Elementos fundamentales del juego como saber.
- Desarrollo de los juegos: Descripción de los juegos en la clase de educación física.
- Reflexión de la acción: Análisis antes, durante y después de la vivencia del juego.

El esquema que se usó para hacer posible esta representación fue el Tangram. Una figura edificada bajo 7 formas geométricas, que sin importar su ubicación o posición deben formar siempre una figura más grande y que represente algo en particular. En este caso se decidió proponer imágenes que reflejaran alguna característica particular del principio o contenido del juego a trabajar en la clase. Por ejemplo para el caso de la espontaneidad expuso una figura de un niño volando, expresando la idea de felicidad y creatividad y así para cada una de las intervenciones llevadas a cabo en el colegio.

Para la enseñanza de los principios del juego en las clases, se hizo énfasis en dos momentos para esta finalidad. El primer paso se definió como interacción y problematización; aquí los profesores, deben crear ambientes desde los cuales el estudiante genere duda, se pregunte, tenga curiosidad a partir de los juegos propuestos, que cree un tipo de interés con el juego y quiera aprender algo más de ello. El segundo momento fue entendido como identificación. Pasada la clase de problematización, nos queda enseñar desde la praxis lo que significa el principio y qué importancia tiene dentro del juego. Es decir la intensión debe ser que el estudiante comprenda porque este principio hace parte del juego y como se construye dentro de este.

Cronograma.

Intervención 1	03/02/2020 Diagnostico
Intervención 2	07/02/2020 Diagnostico-
Intervención 3	10/02/2020 Regla-interacción
Intervención 4	14/02/2020 Regla-Identificación
Intervención 5	17/02/2020 Regla- Identificación
Intervención 6	21/02/2020 Libertad- Interacción
Intervención 7	24/02/2020 Libertad- Identificación
Intervención 8	28/02/2020 Libertad- Identificación
Intervención 9	02/03/2020 Actividad de danza
Intervención 10	06/03/2020 Espontaneidad-Interacción
Intervención 11	09/03/2020 Espontaneidad-Identificación
Intervención 12	13/03/2020 Espontaneidad-Identificación
Intervención 13	16/03/2020 Día conmemorativo.

DIAGNOSTICO E INTRODUCCIÓN AL JUEGO

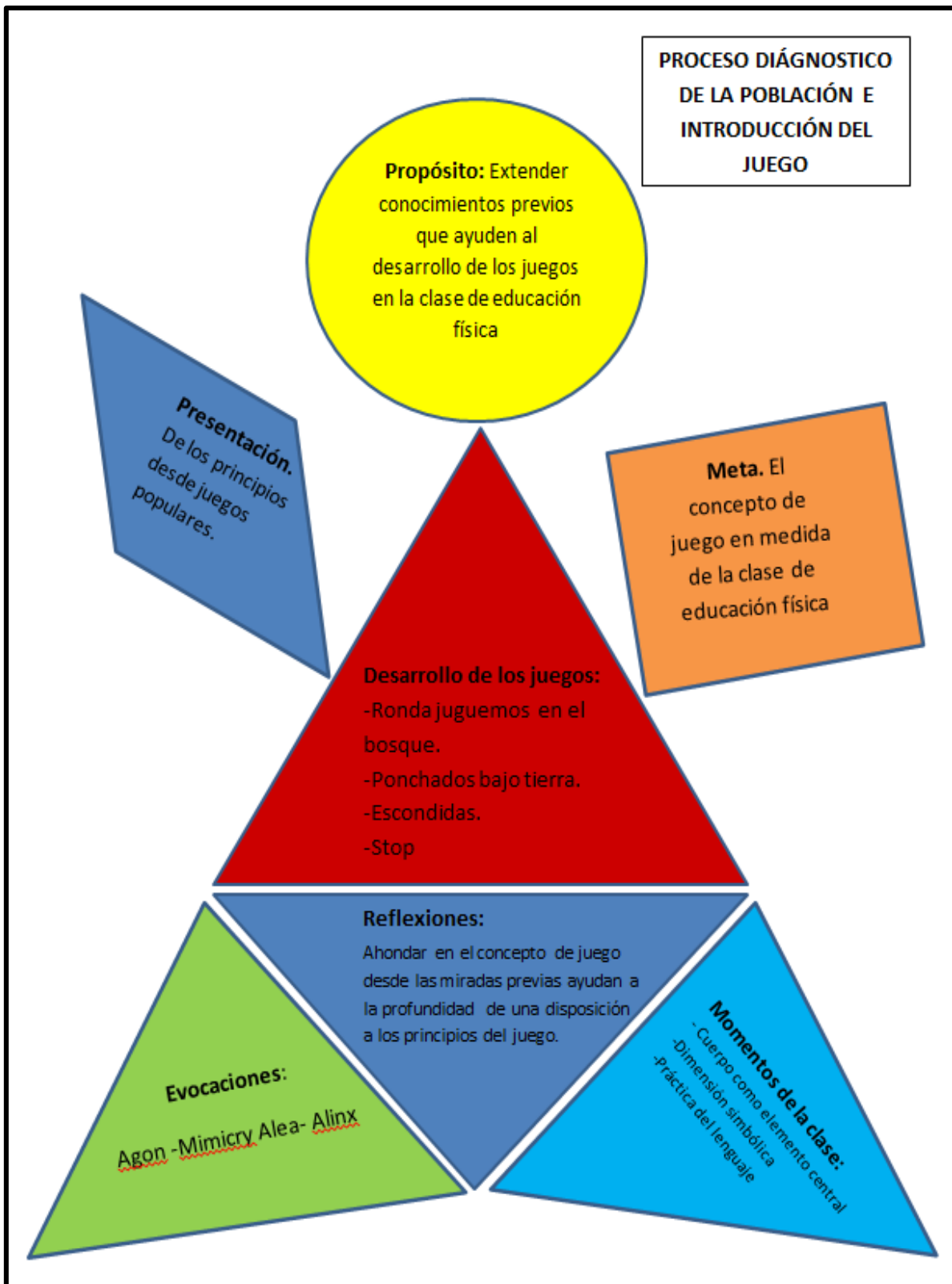


Figura N°5. Primera planeación. Intervención diagnóstica

PRINCIPIO ELEMENTAL: REGLA

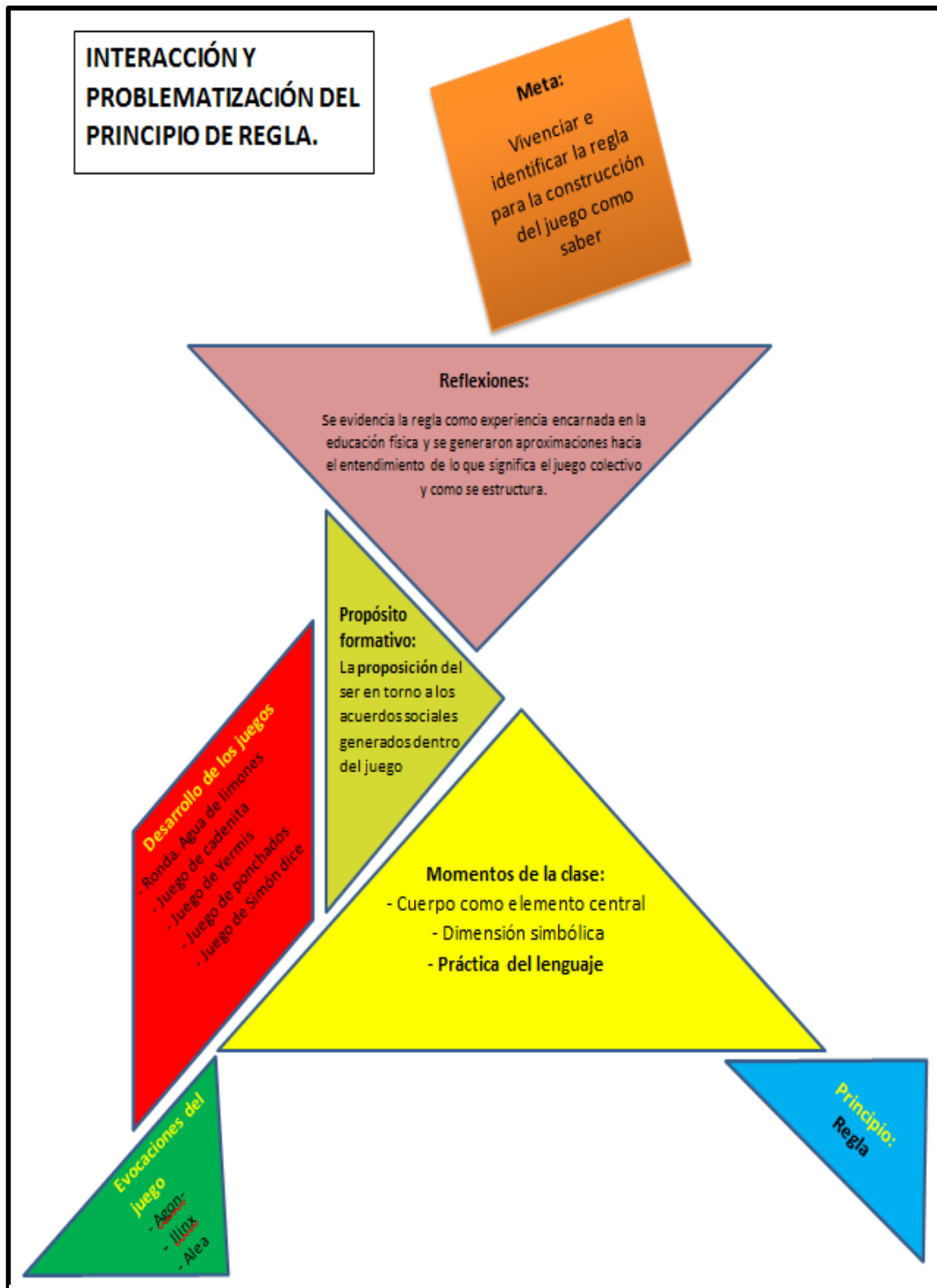


Figura N° 6. Segunda planeación. Interacción y problematización de la regla

PRINCIPIO ELEMENTAL REGLA

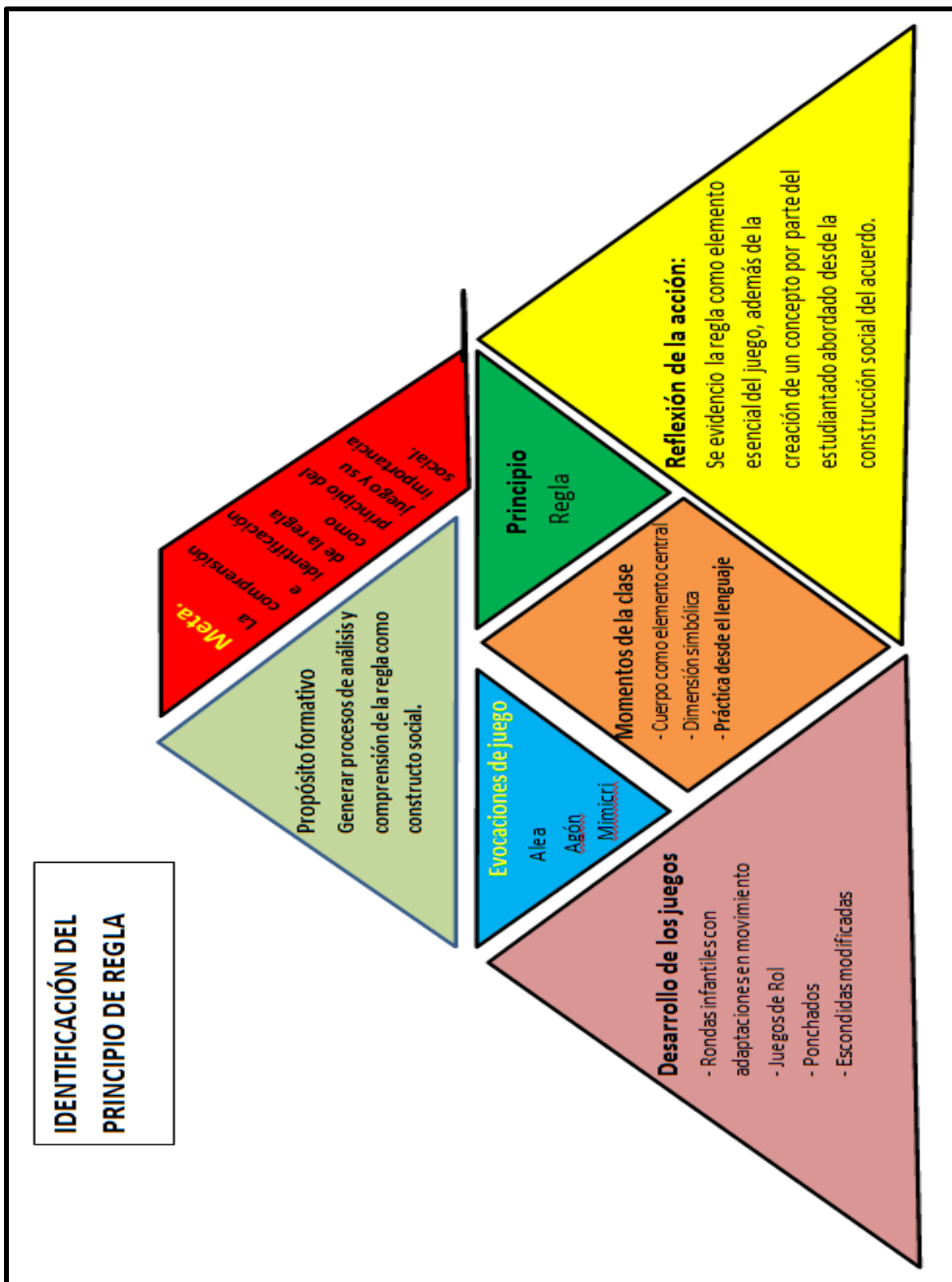


Figura N° 7. Tercera planeación. Identificación de la regla

PRINCIPIO ELEMENTAL LIBERTAD

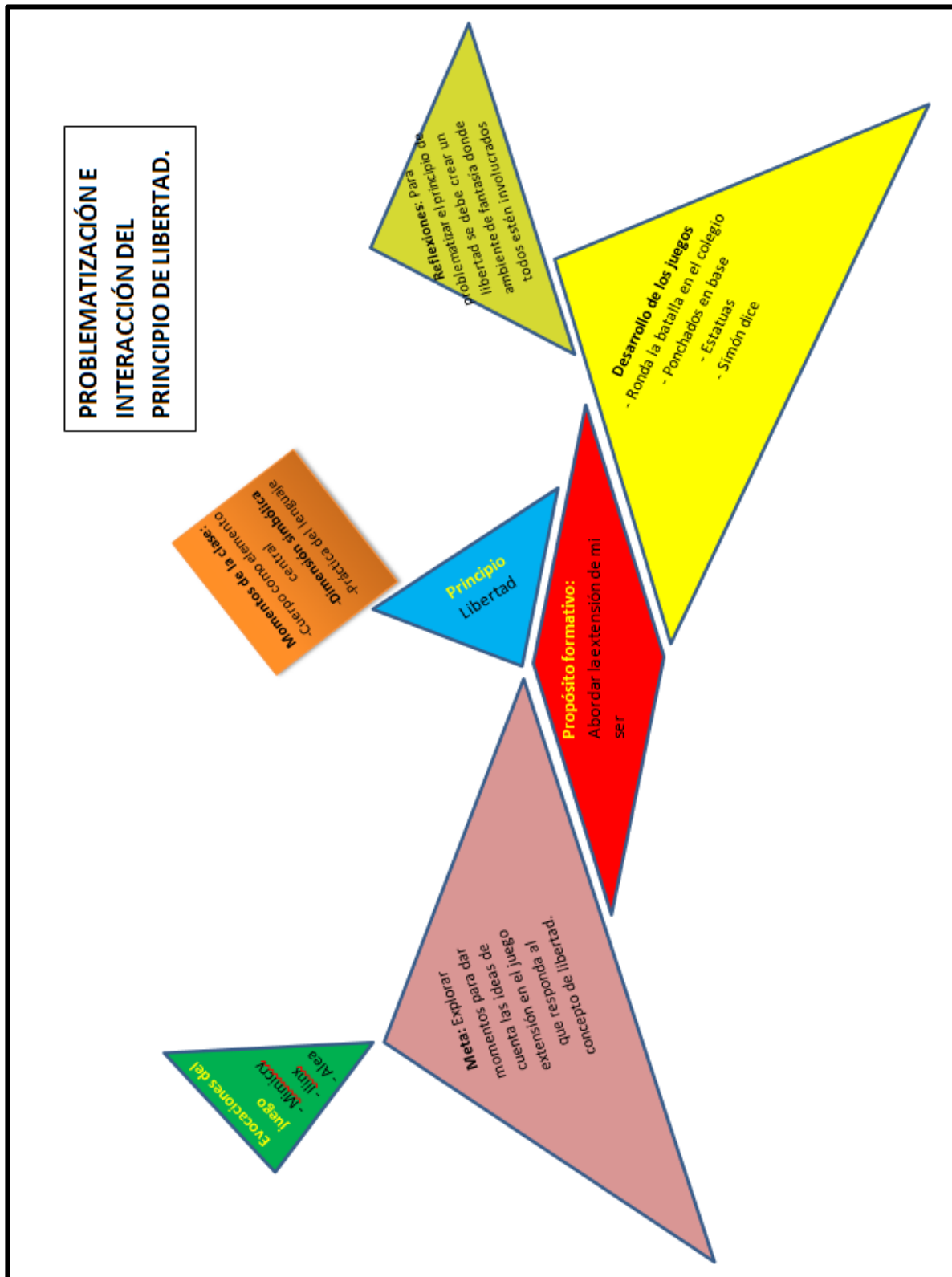


Figura N°8. Planeación interacción y problematización de la libertad

PRINCIPIO ELEMENTAL LIBERTAD



Figura N°9. Planeación identificación de la libertad

PRINCIPIO ELEMENTAL ESPONTANEIDAD



Figura N°10. Planeación interacción y problematización de la espontaneidad

PRINCIPIO ELEMENTAL ESPONTANEIDAD



Figura N°11. Planeación identificación de la espontaneidad

Análisis de experiencia

Aprendizaje como docente

Frente al desarrollo de este trabajo como docentes nos queremos referir desde el impacto de la relación entre la teoría y la práctica que nos ofrece el saber pedagógico, para ello se tocarán dos puntos específicos, el proceso de planeación de las clases y el proceso de evaluación como docentes que la misma estructura nos atañe.

En cuanto al saber pedagógico, este proceso nos pone en evidencia un nubloso espacio en donde nos enfrentamos a contextos determinados, pero posicionados desde la postura del saber, teniendo la oportunidad de realizar ajustes, construcciones y de-construcciones del camino, que posteriormente enriquecerán de manera oportuna la práctica docente. En este caso desde el juego en la educación física pusimos en observación nuestras prácticas, dando como método de análisis una planeación flexible y reconfigurable, la cual será una ayuda para identificar las vicisitudes emergentes y reconocer claramente el contexto sobre el cual se actúa. Esta práctica está relacionada con una meta procesual de los otros dos componentes mencionados anteriormente, este primero guarda una identificación del pensamiento de las clases junto con los principios que se proponen, los cuales son atendidos desde el tacto pedagógico habilidad primordial de las cualidades que el docente debe cumplir.

En medida del juego en práctica de las clases de educación física, el tacto pedagógico es el estado del docente para entrar y salir sin destruir el juego, puesto que es necesario que el educador entre al juego, pero no con la intención de cambiar o perturbar su esencia, pues esto sería fatal para la identificación del proceso; para ello tenemos que tener claro el principio que se está presentando y lo que representa en ese momento para todos junto con la finalidad de este en el desarrollo subjetivo en el cual el docente está siendo involucrado. El análisis es la medida en la

cual entramos desde la experiencia educativa que se vivió, reconociendo con claridad los momentos e intenciones de la clase que desde las planeaciones son factores importantes para entender la interiorización del principio que se está trabajando en la sesión, esta estructura tendrá en su interior la relación de cada uno de los componentes que allí se logran evidenciar, sin dejar clavos sueltos o términos sin argumentación, pero especialmente se debe hacer renombre de las dimensiones del aprendizaje en relación con los principios, enfocado siempre a un ideal formativo. Por último al análisis referido a la reflexión de lo teórico y lo práctico, nos centramos en la evaluación del principio del juego, permitiendo poner en prueba aquellos aprendizajes para dar forma a una próxima sesión.

Incidencias en el contexto y en las personas

Cuando se remite a este proceso de incidir, queremos ser específicos en cuanto al desarrollo de las prácticas educativas, las cuales nos dieron destellos del ideal de ser humano al cual nos referíamos anteriormente en este trabajo. Poder hacer un cambio de un contexto lleva un

proceso que requiere más tiempo es por eso que se cree que las prácticas en la universidad merecen como primero un camino y tiempo, más extenso.

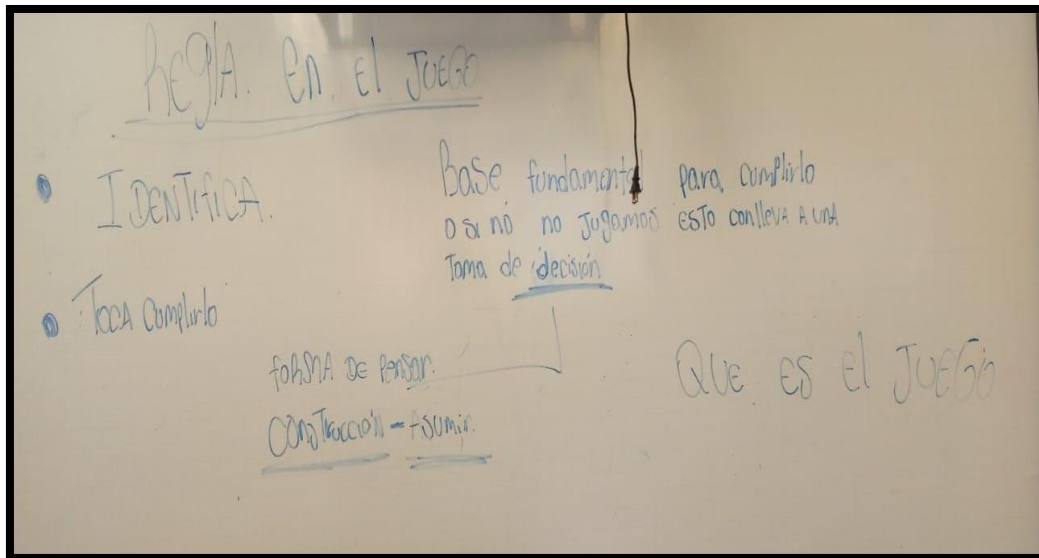


Figura N°12. Construcción concepto de regla en clase

Para abordar

este análisis es preciso referirnos a nuestra herramienta evaluativa y al desarrollo de la misma, para que la herramienta incidiera en la población se toma un momento corpográfico, el cual es un proceso evaluativo de la experiencia del alumno, en este sentido el juego como saber desde los principios propuestos incide en la población, en la identificación de unos conocimientos previos que posteriormente se ejecutarían en la acción y que el juego tendría el deber de proporcionarlos ese momento, ya que el principio será la base reguladora que demandara un reconocimiento y apropiación del juego como saber.

Mientras se piensa en el juego como saber dejamos resaltar un análisis de la realidad que pretende poner en alto las propagaciones sociales y los entramados a profundidad culturales, si bien, para cumplir un análisis de la realidad principalmente se propone que las practicas tienen que ser más extensas, también se tiene que dar a mostrar un sujeto crítico y apropiado de su emancipación, que en esta caso específico aunque no se alcanzó a completar en su 100% , por

diferentes variantes que seguramente se hallaran inmersas en las recomendaciones. Se encuentra una relación de la cultura y la interpretación de estos, gracias a esta relación se incide en un ambiente que apunta a ese análisis de la realidad y una clara construcción de ella, así este espacio se convertirá en una situación perfecta para identificar que interpretaciones se están dando desde los códigos y como se están interrelacionando para avanzar hacia el saber.

Por último, se incide en la población desde la evaluación, la cual es dialogante y comprende tres partes una forma inter-estructurante, cumpliendo con las características de la población que llevan a resaltar una diferencia cultural entre ellos y que el juego actúa en el papel de relacionar estas costumbres. En una segunda incidencia queremos hablar del dialogo en el aprendizaje puesto que este da construcciones de pensamiento y tomas de decisión en común acuerdo, que se dan en el juego y deben ser claros para poder ajustarlo como un proceso de la criticidad en relación con la vida diaria. Para concluir este espacio de incidencias en la población hablaremos de la evaluación dialogante, pues esta es llevada a la construcción de un ser crítico, que desde los objetivos es un aspecto contundente y que reiteramos no fue completamente efectivo, pero se aproximó a la conversión de una realidad compleja. Para ello la evaluación corpografica relaciona el discurso que hoy se presenta y lo construido desde la práctica, otorgando valor a este método evaluativo como aquel que se adaptó a los ideales formados y al ser que se quería fomentar.

Incidencias en el diseño

Debido a la alta repercusión que tuvo este proyecto en la población sobre la cual se realizó la implementación, nos permitimos como grupo investigativo, dar cuenta de 4 incidencias que contribuyeron de manera diferente en la práctica educativa; para ello es necesario remitirse a los

El juego como saber es el primer elemento y fue este el cimiento de toda la investigación, otorgando una amplia indagación entorno a él y sus interpretaciones, pues es sabido socialmente que el juego es para realizar de manera ociosa, sin ningún beneficio más que la mera distracción, otro ejemplo de porque esté ha marcado distinción, ha sido la concepción de que el juego es solo y únicamente para niños, pues las esquematizaciones culturales, casi nunca, reflejan el ideal de un hombre jugando, pues el hecho de jugar, se asocia con la inmadurez.

¿Es realmente el juego una práctica improductiva o carente de sentido? la experiencia nos ha demostrado que el juego es una de las practicas más serias y consientes que el hombre puede hacer a lo largo de su vida y esto es porque el sujeto ofrece todas sus cualidades en pro de un instante de goce, libertad y espontaneidad, y es aquí donde afirmamos que se convierte en una incidencia hacia el diseño, pues el juego desde las perspectivas académicas-experienciales cambia totalmente la connotación de desinterés u ocio, por un esquema completamente conectado y asegurado a la naturaleza humana, su proceder se define por la voluntad y decisión del individuo que este allí, no depende de imposiciones, no se rige a unos tiempos y mucho menos a una idiosincrasia que le indique cada paso a seguir, es un espacio libre de ataduras más allá de las que el individuo permita y es un proceso de agrado para cualquiera que lo practicare.

Seguido a este proceso, encontramos un aspecto radical y único, donde se demostró otros elementos a mostrar basados en el juego como saber, estos elementos son el alma fundamental de lo que se enseñó en las practicas realizadas en el Colegio Ramón de Zubiria, nos referimos a: El goce, la libertad, la espontaneidad y la regla; dichos elementos han sido estudiados debido a su alto impacto en la creación de formas de pensar y no solo se le atribuyen a la persona, sino que además estos son pioneros de las primeras aproximaciones a concepciones sociales, pues la conjunción de todos desembocan en un ideal social, tal es el caso y la seguridad de dicha

afirmación que Caillois corrobora que son 4 los juegos que, practicando los principios pueden desarrollar sociedades, dentro de ellas encontramos Agon-Competencia, Alea- Suerte, Mimicry-Simulacro y Ihnix- Vertigo.

De la mano con la teoría de principios del juego, hayamos grandes propiedades que se lograron explotar el un modelo de aprendizaje desde la misma sociedad, un modelo que permitió orientar nuestras prácticas a aspectos de orden cultural, este es el caso del modelo de aprendizaje basado en el cuerpo; dimos cuenta de que el aprendizaje no tiene que ser alejado hacia unas técnicas sistemáticas que inhiban la libertad del individuo, pues es el cuerpo quien nos regaló el espacio de explorar una perspectiva diferente de aprendizaje, tomando como recurso principal el conocimiento del mismo estudiantado. Es bien sabido que el cuerpo no solo es quien media nuestra relación con la realidad, sino que además es el medio por el cual un individuo puede llegar al conocimiento, es allí donde se ubica todo lo aprendido desde el proceso de intelección humana y justamente es el tiempo de la creación y educación del cuerpo como cultura desde sus códigos, esto implica ser educado cultural y corporalmente para la comprensión del mundo, para finalmente lograr exteriorizar lo aprendido desde el lenguaje. Estos tres elementos (cuerpo como sitio central del aprendizaje, la dimensión simbólica y la práctica del lenguaje) han sido la incidencia secundaria de relevancia en este proyecto, pues se abordan los conocimientos culturales, no debemos estar ajustando contenidos, no debemos estar imponiendo actividades alejadas de la realidad y sobre todo, estamos jugando entre todos a realizar una construcción conjunta de sociedad.

Finalmente terminamos con la unión entre la escuela y la sociedad, denominando este momento como la construcción de prácticas corporales a partir de las prácticas sociales. Se debe reconocer y si caer en señalamientos, que la escuela tiende a inclinarse hacia practicas alejadas de

las necesidades y problemáticas sociales, para ello centramos el discurso en la creación y unión de nuestro proyecto desde los tres espacios anteriores junto con la sociedad, pues nuestro eje de socialización es el conocimiento, desde lo que yo como docente he encontrado en lo largo de mi existencia y el conocimiento del estudiante, así logramos dar construir un sendero sobre el cual podemos caminar sin temor al error de desvió, pues el juego es tan minucioso con su práctica, que al primer instante de desatino reajusta constructivamente la práctica, para que el individuo pueda continuar aprendiendo.

Para concluir, dejamos en alto que las cuatro interpretaciones argumentadas anteriormente son una aproximación académica de las cuales se pueden disponer para próximos estudios y confiadamente aseguramos que son una posible clave para llegar a una educación más libre, más digerible, más amena y sobre todo más divertida, enfocando sus esfuerzos en educar para el saber, el saber hacer y el sentir social.

1. El juego como saber
2. Principios del juego como contenido social.
3. La creación de un modelo de aprendizaje desde lo social.
4. La construcción de prácticas corporales a partir de las prácticas sociales.

De la misma forma, aquellas afirmaciones ya explicadas tuvieron que responder a unos designios específicos del proyecto, dichos elementos son el propósito de la investigación y son: El objetivo general y los objetivos específicos, junto con todas aquellas relaciones que se lograron ajustar y lo fructuoso de ellas.

1. Inicialmente se planteó el vivenciar el juego como un saber hacia una alternativa dentro de la educación física, y sin duda alguna existieron dos procesos que responden

exclusivamente a este planteamiento, el inicial es por parte del estudiantado y el segundo por parte de los investigadores; dentro de las evaluaciones realizadas se llegó a la conclusión de que la vivencia del juego como un saber se dio, y se dio de forma amplia, pues las evidencias corpográficas, los juegos realizados y la trascendencia del proceso, lograron que los estudiantes conocieran el juego, generaran experiencias, relaciones y discusiones desde los mismos principios (Libertad, goce, regla y espontaneidad) para luego poner en tela de juicio los aprendizajes e ir demostrando la importancia del juego como un saber, por supuesto en capítulos posteriores ahondaremos mucho más en este “porque” que puede llegar a ser un gran avance para aquel que se interese por conocer sobre este proceso. Sin embargo las aproximaciones más cercanas que pueden llegar a demostrar que el juego como saber funciona en escenarios educativos son las 4 anteriormente señaladas, (El juego como saber, los principios del juego como contenido social, la creación de un modelo de aprendizaje desde lo social y la construcción de prácticas corporales a partir de las prácticas sociales) pues estas se ajustan al sistema educativo y además demuestran que el aprendizaje se puede ver desde otras perspectivas alternativas y otras maneras de ser.

Dentro de los objetivos específicos se pueden justificar el identificar los principios del juego, la argumentación del juego desde los principios y la representación de la realidad a partir del aprendizaje y creación del juego dentro de la práctica, pues en efecto desde la experiencia y los principios encontramos estos tres momentos reflejados, por supuesto el tiempo y las condiciones, nos llevaron a tener unos más presentes que otros y ser más enfáticos sobre los dos primeros, pero de una u otra forma como grupo tenemos conciencia, de que el proceso de

identificación y argumentación desembocaron en una transformación, que en este caso específico fue mínima, pero se logró.

Para concluir, como grupo afirmamos que el proyecto de investigación centrado en el juego como un saber logro los objetivos planteados, pues con pruebas concretas se demostró la incidencia de este dentro de la educación física, para lograr la transformación de la realidad por parte del estudiante y el investigador.

Recomendaciones

Considerando la importancia que tiene este proyecto de investigación y en función de los resultados o análisis obtenidos, se generan algunas sugerencias tanto para el personal docente que se dé el tiempo de leer este documento, como par próximos investigadores que pretendan trabajar por esta línea, esto con la finalidad de lograr en la vida un proceso pedagógico guiado y referenciado en lo que concierne al juego como un saber, para ello se hacen evidentes las siguientes recomendaciones:

- 1) Construir planes educativos que refuercen las relaciones multiculturales e interculturales, para así, generar una perspectiva más amplia y sólida del juego como un saber.
- 2) Diseñar estrategias pedagógicas que incentiven a los estudiantes hacia el explorar y conocer la realidad, con el fin de que el impacto de dicha investigación se trascendental.
- 3) Estimar en alto relieve la opinión de los estudiantes, pues es su voz la que permitirá el avance y modificaciones al momento de implementar.

4) Propiciar con actividades globales, que los estudiantes y el grupo de maestros adquieran una visión holística del juego como un saber, para luego iniciar con un enfoque igualitario de lo que quiere el proyecto.

5) Desarrollar proyectos educativos que permitan el esparcimiento de la nueva concepción de juego, y de esta manera lograr que el conocimiento no se centralice en un mismo punto.

6) Generar espacios de acompañamiento presencial por parte del maestro de educación física, pues este es quien evalúa y retroalimenta los procesos que se están llevando a cabo.

Referencias

Beillerot, J., Blanchard-Laville, C. y Mosconi, N. (1998). *Saber y relación con el saber*. Buenos Aires: Paidós Educador.

Calliois, R. (1994). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vertigo* Madrid: Fondo de Cultura Económica.

Cassirer, E. (1968). *Antropología filosófica*. México, Fondo de cultura económica de México.

Daniels, H. (2001). *Vigotsky y la pedagogía*. Barcelona, Saicf: Paidós.

Elkonin, D. B. (1986). *Psicología del juego*. Madrid: A machado Libros.

Gadamer, H.-G. (1ª edición, 1991). *La actualidad de lo bello*. Alemania: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Gallego, R. (1995). *Saber pedagógico*. Bogotá: Magisterio.

Huizinga, J. (1938). *El Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Inhelder, J. P. (1969). *La psicología dle niño*. Madrid: Morata.

James, A. (2005). *La integración del currículo, el diseño del nucleo de la educación democrática*. España: Morata.

Jimenez, C. (2008). *El juego, una propuesta desde la neurtopedagogia* . Bogotá, Colombia: Kinesis.

Jimenez, C. (2008). *Recreacion, ludica y juego*. Bogotá, Colombia: Kinesis.

Labastida, F. F. (r 2013). *Hombre mundo y lenguaje en la ontología hermenéutica de George Gadamer*. Tópicos (México), 672.

Gimeno Sacristán, A. P. (1994). *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid: Ediciones Morata.

López, J.I. (2005). *Construir el curriculum global. Otra enseñanza en la sociedad del conocimiento*. Málaga: Algibe.

Ministerio de Educación Nacional. *Lineamientos curriculares de la educación física*. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_10.pdf

Moreno, N. Rodríguez, A. Torres, J. Mendoza, N. Vélez, L. (2006). *Tras las huellas del saber pedagógico*. Colombia, Fondo editorial.

Nietzsche, W. (2007). *Más allá del bien y el mal*. Buenos aires, Gradifco.

Pilatuna, F. (2012). *Sensación y percepción en la construcción del conocimiento*. Quito, Abya-Yala.

Planella, J. (2003) *Pedagogía y hermenéutica del cuerpo simbólico*.

<http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:4c560256-ef84-49c7-8110-8f1286d8aa82/re33611-pdf.pdf>

Planella, J. (2017) *Pedagogías sensibles sabores y saberes del cuerpo y la educación*. Barcelona España, Edición de la Universidad de Barcelona.

Sthenhouse. L. (2003). *Investigación y desarrollo del curriculum*. España, Morata.

Vygotsky, L. S. (1979). El papel del juego en el desarrollo del niño. *En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

Wallon, H. (1968). *Psicología dle niño*. Paris: Crítica.

Apéndice A. Nombre

