

EL JUEGO: CONSIDERACIONES Y PRÁCTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA; UN PASO MÁS HACIA LA LUDOTECA MÓVIL.

JUAN MIGUEL DUARTE GONZÁLEZ

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

LICENCIATURA EN RECREACIÓN

BOGOTÁ D.C

2013

EL JUEGO: CONSIDERACIONES Y PRÁCTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA; UN PASO MÁS HACIA LA LUDOTECA MÓVIL.

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
RECREACIÓN

JUAN MIGUEL DUARTE GONZÁLEZ

TUTORA

JEIMY ACOSTA

DISEÑADORA INDUSTRIAL

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

LICENCIATURA EN RECREACIÓN

BOGOTÁ D.C

2013

Nota de aceptación

Directora

Evaluador interno

Evaluador Externo

Bogotá, D.C., Noviembre de 2013

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de grado primero que todo a Dios, pues es mi acompañante y guía en este difícil camino de la vida, a mi padre, quien ha sido mi acompañante en cada uno de los procesos que he vivido a través de los años, quien como un buen padre, se ha esforzado por mí a pesar de todos los problemas por los cuales hemos pasado como familia y me ha incitado a formarme diariamente como mejor persona, como mejor profesional que sirve a la comunidad, en pro de una mejor educación en nuestro país. A mi familia paterna, en especial a mis nonos (como le decimos a los abuelos en Santander) y tíos, que a pesar de vivir lejos siempre me han dado su voz de aliento y su ayuda económica para seguir adelante y verme formar como profesional, a mi tío Miguel, quien fue la persona que me despertó de ese sueño en el cual vivía y quien me aconsejó estudiar una carrera profesional, a mi novia Yenny, quien me ha acompañado en los momentos más felices y difíciles vividos durante mi carrera y quien no me ha dejado desfallecer, a la Universidad Pedagógica Nacional por formarme durante estos largos siete años y por las increíbles experiencias y conocimientos que allí adquirí, al grupo de profesores de la Licenciatura en Recreación, que de una u otra forma fueron principales actores en mi formación profesional. Por último y no por eso menos importante, a mi Tutora Jeimy Acosta, quien a pesar de no conocerme, pero con su gran sabiduría, confió en mí y me supo guiar en este proyecto de investigación, que hoy da frutos, pero que son apenas el comienzo de un importante sueño... La Ludoteca Móvil.

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE.

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	El juego: Consideraciones y prácticas de los estudiantes de la Facultad de Educación Física; un paso más hacia la Ludoteca Móvil
Autor(es)	Duarte González, Juan Miguel.
Director	Acosta Fandiño, Jeimy Johana.
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2013. 79 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN
Palabras Claves	JUEGO; TIEMPO LIBRE; LUDOTECAS; RECREACIÓN; PRÁCTICAS; CONCEPCIONES.

2. Descripción
<p>El presente trabajo de grado pretende dar cuenta del conocimiento y prácticas del juego que tienen los estudiantes de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional, con el fin de caracterizar y así generar una reflexión como Licenciado en Recreación, desde la recreación entendida como hecho sociocultural, de esas concepciones y prácticas que tienen los futuros docentes de la facultad, teniendo en cuenta que al hacer parte de esta, sin importar si es de la Licenciatura en Educación Física, Licenciatura en Deporte o Licenciatura en Recreación, estamos sujetos a un tema que nos relaciona y es precisamente el juego.</p> <p>Así pues, esta investigación se abordara desde los diferentes conceptos de juego, tiempo libre, ludotecas, recreación, por tanto, lo que se pretende es aportar a partir de los resultados de la investigación, desde lo pedagógico, lo educativo, lo recreativo, al concepto y prácticas del juego que se tienen en la Facultad de Educación Física y por supuesto construir un aporte al proyecto de Facultad Ludoteca Móvil.</p>

3. Fuentes
<ul style="list-style-type: none">• Aguilar & Incarbone. (2005). <i>Recreación y animación, de la teoría a la práctica</i>. Colombia: Editorial Kinesis• Bernal Zapata, R. (1994). <i>Juego, Ocio, Recreación</i>. Bogotá: Editorial el buho LTDA

- Camerino Foguet, Oleguer. (2000). *Deporte Recreativo*. Barcelona, España: INDE Publicaciones
- De Borja Sole, Maria. (1980). *El Juego Infantil Organización de las Ludotecas*. Barcelona, España: OIKOS-TAU S.A Ediciones
- Guber, Rosana. (2001). *La etnografía método, campo y reflexividad*. Bogotá: Grupo Editorial Norma
- Huizinga, Johan. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Editorial Alianza
- Moor, Paul. (1977). *El Juego en la Educación*. Barcelona, España: Editorial Herder
- Munné, Frederic. (1980). *Psicosociología del Tiempo Libre Un Enfoque Critico*. México, D.F: Editorial Trillas
- Osorio Correa, Esperanza. (2010) ¿Tiene Lugar La Recreación En La Escuela? Las Ludotecas Como Estrategia. *Revista Lúdica Pedagógica*. 2 (15), 6-16.
- Freire, Paulo. (2004). *Pedagogía de la Autonomía*. [En línea] Recuperado de <http://www.bsasjoven.gov.ar/areas/salud/dircap/mat/matbiblio/freire.pdf>

4. Contenidos

Se presentan desde la introducción dos hipótesis acerca de las prácticas de juego que tenemos los estudiantes de la Facultad de Educación Física, denominadas monótonas, a partir, de la experiencia vivida en la Facultad, y que se relacionan directamente con prácticas de juego deportivas y las diferentes prácticas de los videojuegos. Se visualizan el concepto de juego desde dos autores: Rebeca Bernal Zapata con su libro *Juego, Ocio, Recreación* y Paul Moor con su libro *El juego en la educación*.

Son estas prácticas monótonas del juego, las que deseamos reflexionar desde este trabajo y desde el proyecto “Ludoteca Móvil”. No se considera que las prácticas de juego deportivas sean malas, de hecho, la mayoría de los estudiantes que hacemos parte de la Facultad las practicamos, sin embargo y sin temor a equivocarnos, creemos firmemente, que se deben abrir nuevos espacios de juego en la universidad, que además de hacer nuestra estadía allí más placentera, también la haga más educativa, más creativa, que se creen puntos de encuentro para relacionarnos con los demás y que finalmente aporte a la formación docente de cada uno de los estudiantes.

5. Metodología

Investigación etnográfica, basada en la observación autobiográfica, cuyos instrumentos de recolección de información son las encuestas y entrevistas semiestructuradas, se presenta un análisis cuantitativo y cualitativo de los resultados obtenidos y finalmente se realizan las conclusiones.

6. Conclusiones

- El concepto de juego en general es muy limitado conceptualmente en la Facultad de Educación Física. Es una oportunidad para el Licenciado en Recreación desde la curiosidad y desde investigación, aportar en su significación, teniendo en cuenta que el juego es un tema de gran interés para los tres programas de la Facultad.
- Tan solo el 3% de los encuestados, consideran el juego como un medio para desarrollar la creatividad y la imaginación. Si trabajamos en la búsqueda de construir mundos propios usando el juego como fundamento, es la ocasión perfecta para dinamizar la creación y la imaginación, que se inicia con la creación de los juegos de la ludoteca por parte de los estudiantes y se desarrolla a partir del uso que le den los estudiantes a los diferentes juegos de la Ludoteca Móvil.
- El 53% de la población estudiantil, practica juegos deportivos, a partir de este resultado, se propone promover la creación de opciones recreativas y de juego en la Facultad para practicar en el tiempo libre; la Ludoteca Móvil, se presenta como una opción generosa al brindar diversas alternativas, para aprovechar el tiempo libre que nos queda después de asistir a los espacios académicos, primordiales para nuestra formación docente.
- Existe un juego que no es considerado por los estudiantes; aquel donde lazamos papelitos a los compañeros, halamos el cabello, dibujamos a los profesores o compañeros, hacemos burlas, rayamos el pupitre, etc. A estos juegos se les puede denominar juegos invisibles.

Elaborado por:	Juan Miguel Duarte González
Revisado por:	Jeimy Johana Acosta Fandiño

Fecha de elaboración del Resumen:	02	12	2013
--	----	----	------

TABLA DE CONTENIDO

1.	Introducción	9
2.	Justificación	11
3.	Metodología.	13
4.	Objetivos	17
	4.1 General	17
	4.2 Específicos	17
5.	Marcos de referencia	18
	5.1 Teórico	18
	5.1.1 Capítulo 1: Sobre el concepto de juego.	18
	5.1.2 Capítulo 2: ¿Por qué jugamos?	25
	5.1.3 Capítulo 3: Las ludotecas.	29
	5.1.4 Capítulo 4: Una Educación recreativa	34
	5.2 Social.	38
	5.3 Geográfico/Espacial	39
6.	Resultados	40
	8.1 Capítulo 1: Encuestas: Concepciones y prácticas de juego de los estudiantes de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional.	40
	8.2 Capítulo 2: Entrevistas: Análisis de entrevistas.	60
	8.3 Capítulo 3: Contraste: Encuestas vs Entrevistas.	
7.	Conclusiones.	73
	Bibliografía	76
	Anexos	78

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de grado, pretende fortalecer el desarrollo de los juegos que nacen desde la Licenciatura en Recreación, para el proyecto de Facultad “ludoteca móvil”, el cual se proyecta en un principio hacia el servicio de los estudiantes de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional.

Se pretende, a partir de ejercicios de observación y recolección de información, dar cuenta de las concepciones y prácticas de juego de los estudiantes de la Facultad de Educación Física (Licenciatura en Educación Física, Licenciatura en Recreación y Licenciatura en Deporte) específicamente en la sede Valmaría, con el fin, de generar una reflexión, hacia las practicas de juego, que en mi concepción serían monótonas¹ y a las cuales nos vemos enfrentados los estudiantes en nuestro diario vivir en la universidad. Lo afirmo de esta manera ya que como estudiante activo de la universidad, es lo que vivo y lo que observo frecuentemente en la Facultad; no pretendo cambiar estas prácticas (que de hecho es bastante complicado), pero sí, promover un trabajo que proyecta mostrarle a la comunidad universitaria de la Facultad de Educación Física, la existencia de otras alternativas lúdicas y experiencias de juego dentro de la Universidad y que mejor, que se propongan desde la Licenciatura en Recreación. Este proyecto asume la necesidad de juego que tiene cada una de las Licenciaturas debido a su continuo uso como fundamento y estrategia didáctica, caracterizará su concepción y sus prácticas, ya que somos nosotros, los futuros docentes quienes utilizamos el juego en los diferentes campos de

¹. El Diccionario de la real academia Española lo define como: Falta de variedad en cualquier cosa.

acción, en los cuales nos movemos a partir de nuestros objetos de estudio; la Educación Física, el Deporte y la Recreación.

Así pues, esta investigación se abordara desde los diferentes conceptos de juego, tiempo libre, ludotecas, recreación, donde lo que se pretende será aportar a partir de los resultados de la investigación, desde lo pedagógico, lo educativo, lo recreativo, al concepto y prácticas del juego que se tienen en la Facultad de Educación Física y por supuesto a la Ludoteca Móvil.

2. JUSTIFICACIÓN

El juego es un concepto que se puede exponer desde diferentes puntos de vista. En este proyecto daremos paso a la discusión del juego utilizado para lograr un fin y el juego que tiene un fin en sí mismo. El juego manejado como una herramienta pedagógica, utilizada generalmente por los docentes en diversas situaciones, en diferentes campos del saber, como un medio para lograr unos objetivos trazados en la formación integral de los estudiantes y de las personas y aquel juego por el juego, en donde no es importante seguir reglas, donde desaparece el tiempo, donde no queda nada más, que el disfrute. El presente proyecto pretende dar cuenta del conocimiento y prácticas del juego que tienen los estudiantes de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional, con el fin de caracterizar y así generar una reflexión como Licenciado en Recreación, desde la recreación entendida como hecho sociocultural, de esas concepciones y prácticas que tienen los futuros docentes de la facultad, teniendo en cuenta que al hacer parte de esta, sin importar si es de la Licenciatura en Educación Física, Licenciatura en Deporte o Licenciatura en Recreación, estamos sujetos a un tema que nos relaciona y es precisamente el juego.

Mis hipótesis, las planteo a partir de mi experiencia como estudiante a través de los años vividos en esta Facultad; las practicas de juego de los estudiantes de la Facultad, en sus tiempos

libres, van relacionadas directamente a las prácticas deportivas, ya sea fútbol, baloncesto, voleibol, tenis de campo etcétera. Además de las practicas de los videojuegos que se encuentran en los alrededores de Valmaría (Sede del Campus de la Facultad de Educación Física). Son estas, nuestras prácticas monótonas del juego, las que deseamos reflexionar desde mi proyecto y desde el proyecto “Ludoteca Móvil”. No considero que las prácticas de juego deportivas sean malas, de hecho, la mayoría de los estudiantes que hacemos parte de la Facultad las practicamos, sin embargo y sin temor a equivocarme, creo firmemente, que se deben abrir nuevos espacios de juego en la universidad, que además de hacer nuestra estadía allí más placentera, también la haga más educativa, más creativa, que se creen puntos de encuentro para relacionarnos con los demás y que finalmente aporte a la formación docente de cada uno de los estudiantes.

3. METODOLOGÍA.

La metodología utilizada en este proyecto de grado, en un principio, es la observación autobiográfica en donde a partir de mi experiencia y de mi intuición, genero algunas hipótesis acerca de las prácticas del juego que tienen los estudiantes en Valmaría, recorro a mi memoria para traer al presente aquellas prácticas de juego que nos gustaba realizar en nuestros tiempos libres en la Facultad y que visualizaba en otros grupos de las diferentes licenciaturas, que no eran muy ajenos al nuestro. Guber, (2001) afirma: “Por eso algunos autores transcriben in extenso sus recuerdos y vivencias, sus diálogos y anécdotas, no para evaluar la articulación entre los datos, la teoría y la interpretación sino para experimentar en el texto una relación investigador-informantes más equitativa” (p.124). Se realizó un estudio de enfoque etnográfico donde a través de la observación y la recolección de datos, se dan los resultados y conclusiones a partir del contraste entre los conceptos de juego de los estudiantes, las personas entrevistadas y los autores que hablan sobre el juego, abordados en esta investigación.

Una etnografía es, en primer lugar, un argumento acerca de un problema teórico-social y cultural suscitado en torno a cómo es para los nativos de una aldea, una villa miseria, un laboratorio o una base espacial, vivir y pensar del modo en que lo hacen. (Guber, 2001, p.124)

Se detectaron las variables como base para la construcción de un marco teórico que sustentara mi proyecto, estas fueron: Las concepciones y prácticas de juego de los estudiantes de

la Facultad de Educación Física, apoyadas en conceptos como el juego, la recreación, el tiempo libre y ludoteca. Posteriormente inicié la elaboración de los instrumentos; de un lado el bosquejo de una encuesta, en la cual pretendí encontrar las concepciones y prácticas que los estudiantes de la Facultad de Educación Física tenían sobre el juego, (Ver anexo 1) después de pasar por una revisión y una retroalimentación por parte de mi tutora, realicé la encuesta que sería la definitiva, validada por expertos y la utilizada en la investigación (Ver anexo 2). Estimando de acuerdo al dato que se me facilitó en la oficina de la Facultad de Educación Física, en la cual me informaron que el número de estudiantes de la Facultad se consideraba entre 700 y 750 estudiantes matriculados para el año 2013, se definió una muestra de trescientas encuestas, es decir, trescientos estudiantes debían responder la encuesta preparada para la investigación, la cual está compuesta por seis preguntas que pretenden dar cuenta de las dos variables que propuse en mi proyecto, las preguntas fueron: En pocas palabras ¿Qué significa para usted el juego, en su quehacer diario? En su opinión ¿Cuáles son los espacios que existen en la Sede Valmaría, para las diferentes prácticas del juego? ¿Cuál es el principal juego que usted practica en la Facultad de Educación Física? ¿Cuál es la principal actividad que le gusta hacer en su tiempo libre cuando se encuentra en la universidad? ¿Cuando era niño, cuál era su juego preferido? ¿Cuál es el juego que más practica? Las tres primeras preguntas dan cuenta de la primera variable; concepciones sobre el concepto de juego las tres finales dan cuenta de las prácticas, aunque la tercera pregunta puede dar cuenta fácilmente de las dos variables. Por otra parte realicé la elaboración de tres entrevistas estructuradas dirigidas a un estudiante de décimo semestre de la Licenciatura en Recreación, a una profesora de la Licenciatura y al Decano de la Facultad de Educación Física; entrevistas en orden jerárquico, con el fin de apreciar los diferentes puntos de vista. Al estudiante debido a su relación directa con el juego en la experiencia universitaria, al docente, debido a su

conocimiento teórico frente al juego y a la observación continua que tiene de los estudiantes y al decano de la facultad, debido a que tiene una mirada general cuando se habla de las diferentes licenciaturas, de los espacios físicos con los que cuenta la Facultad y de las practicas del juego en Valmaría. Los tiempos de las entrevistas fueron variados, dependiendo de las respuestas de los entrevistados, se dieron en tiempos de entre 22 minutos 46 segundos y 42 minutos y las preguntas que se realizaron al igual que la encuesta, pretendieron dar cuenta de las dos variables anteriormente mencionadas: ¿Qué significa para usted el juego? ¿Recuerda sus juegos de infancia y adolescencia? Características. De la cual surgió, ¿Cual es la diferencia con el juego practicado por la infancia y la juventud actuales? ¿Cree usted que los juegos contribuyen al mejoramiento de las relaciones sociales entre estudiantes, por qué? ¿Cuál es la relación que usted encuentra entre juego y recreación? ¿Cómo relaciona usted el tiempo libre con el juego? ¿Cuál es la concepción de juego que cree usted tiene los estudiantes de la Facultad de Educación Física? ¿Desde su percepción, cuales son las prácticas de juego de los estudiantes de la Facultad de Educación Física? ¿Cuáles son los espacios físicos de juego, que considera usted son los más frecuentados por los estudiantes en Valmaría? ¿Cómo ve actualmente, el manejo del tiempo libre en los estudiantes? Y para terminar realicé dos preguntas que iban directamente encaminadas a la precepción que tienen sobre una Ludoteca Móvil. ¿Usted qué opina de la idea “una ludoteca móvil” nacida de la Licenciatura en Recreación, creada para jóvenes? De esta pregunta se originó: ¿Qué características se deben tener en cuenta para crearla?

Una vez recogida la información, procedí a realizar los análisis de cada uno de los instrumentos. Para la encuesta realicé una tabulación creando tablas dinámicas y gráficos

dinámicos, que me permitieron mostrar de forma sistemática, en números totales y en porcentajes, los resultados de cada una de las respuestas. Se debe tener en cuenta que al ser preguntas abiertas, se obtuvo un gran número de respuestas diferentes, por lo cual decidí crear unas variables que me permitieran en un conjunto, recoger las respuestas similares y realizar un análisis más práctico. Por otra parte, se transcribieron las entrevistas en su totalidad, se les realizó su respectivo análisis a cada una y se les confrontó al mismo tiempo con el fin de obtener las semejanzas y las diferencias de cada una de las respuestas. Acto seguido, se realizó un cuadro de comparación entre los resultados de las encuestas, las respuestas de las entrevistas, el marco teórico y finalmente se obtienen los resultados de la investigación y se realizan las conclusiones finales.

4. OBJETIVOS.

4.1 OBJETIVO GENERAL.

- Caracterizar las concepciones y prácticas de juego, que desarrollan los estudiantes, en la Facultad de educación física.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Obtener información que permita definir, las diferentes concepciones y gustos de los estudiantes, hacia las prácticas del juego.
- Describir los espacios de Juego en la sede Valmaría.
- Fortalecer el Proyecto de Facultad “Ludoteca móvil” a partir del análisis de las concepciones y prácticas de juego de los estudiantes.

5. MARCOS DE REFERENCIA.

5.1 MARCO TEÓRICO

“El hombre solo es completamente hombre cuando está jugando”

Schiller

5.1.1 Capitulo 1

Sobre el concepto del juego.

¿A quién en este mundo no le gusta jugar? Si tenemos algo que nos relacione con los demás es el juego, desde muy pequeños las personas jugamos y lo seguimos haciendo a lo largo de nuestras vidas, cada uno a su manera, cada uno lo vive y lo siente de manera diferente, nos puede dejar algo pero también es posible que no nos deje nada, tan solo un momento de diversión. Sin embargo, el propósito de esta investigación es caracterizar las concepciones², entendidas como “opinión o juicio que una persona tiene formada en su mente acerca de una

² Definición Tomada de: <http://es.thefreedictionary.com> [Fecha de consulta: Octubre de 2013]

persona o cosa” y prácticas³, entendidas como “uso continuado o habitual que se hace de una cosa” de juego de los estudiantes de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional sede Valmaría. Se parte del concepto de juego, abordado desde *Rebeca Bernal Zapata* en su libro, *Juego, Ocio, Recreación*, y *Paul Moor*, en su libro, *El Juego En La Educación*. Aunque más adelante se tendrán en cuenta otros autores.

Al respecto pongo en discusión dos ejemplos, de algunas de las concepciones del juego; Manual Jefe de Tropa (Citado por Bernal, 1994): “Todos los juegos deben tener una finalidad... la diversión constituye un ingrediente pero no el motivo principal (p. 89)”.

Bernal (1994) afirma:

Es decir, no se acude al juego por el juego mismo y en todo juego, según lo anterior, debe estar presente una doble dimensión de educación-Recreación o Recreación-Educación, dependiendo del propósito que busque la actividad que se esté llevando a cabo. (p. 89)

Por otra parte Paul Moor (1977) recalca:

La esencia del juego no consiste en la actividad, ni en el fin, ni en un significado que emane de él y que lo desborde. Su esencia está cerrada completamente en él mismo. Se basta a sí mismo, tiene sentido por sí mismo. Se dice que tiene en sí mismo su propia finalidad. Sería mejor aun decir que

³ Definición tomada de: <http://es.thefreedictionary.com> [Fecha de consulta: Octubre de 2013]

no tiene finalidad, que su sentido no es de la índole de una finalidad. No está orientado a nada, posee ya todo; se basta a sí mismo, es existencia pura, completa. Es lo contrario a una vida de acción y pertenece a una vida receptora. (p. 15)

Ahora bien, difícil discusión sobre todo para un Licenciado en Recreación que pretende generar además de experiencias, reflexiones, usando el juego como fundamento, para la construcción de conocimiento, para mejorar las relaciones personales y como instrumento para explorar la “construcción de las relaciones sociales basadas en la solidaridad” (Proyecto ludoteca Móvil). Este tema me pone entre la espada y la pared, no pretendo superar esos límites del juego, es decir, salirme del concepto “el juego por el juego” pero como educador, debo buscar la manera para que los juegos que serán parte de la Ludoteca Móvil, trasciendan y aporten una experiencia positiva y diferente en los estudiantes de la Facultad, juegos que se diseñen con algunos fines y otros que no, pero, que lleven al estudiante a tener una provocación hacia la creatividad, la educación y el disfrute para la buena formación de futuros docentes, que por su que hacer deben tener conocimiento frente al tema del juego. Tanto así que Bernal (1994) hablando sobre la generalidad del juego, nos pone a disposición estas palabras:

“Creemos no equivocarnos al afirmar que el movimiento Scout, cuando asume el juego como principal instrumento de formación va aun más lejos: lo convierte en recurso insustituible, cuyo ámbito de utilización es muy amplio y abarca muchísimos campos. En efecto, se acude a él como apoyo para el aprendizaje, como instrumento de socialización.” (p. 92).

Entonces algunos apartes del movimiento Scout y su visualización del juego, no están tan separadas del ideal de juego que se tiene en el proyecto de Ludoteca Móvil, más si tenemos en cuenta que la población a la cual están dirigidos estos juegos son personas jóvenes y adultas, sin embargo encuentro con gran agrado que Moor (1977) nos muestra una gran diferencia entre el juego de la niñez y el juego del adulto: “Sin embargo, el que juega, sobre todo el niño que juega, que sabe jugar mucho más que el adulto, no pregunta por qué, cómo y para que juega.” (p.14) en contraste, refiriéndose al juego de los adultos nos dice que: “Nuestros juegos dependen, en gran parte, de un fin, persiguen unas metas determinadas y pierden su razón de ser cuando no se alcanzan estas metas. Nuestros juegos no están exentos de finalidad; aunque su finalidad no es considerada en serio, sin embargo, existe”. (p. 40) Se han preguntado ¿por qué pasa esto? Desde mi experiencia, desde mi vivencia, mientras que para los niños el jugar es natural; es aprendizaje, desarrollo, experiencia, alegría, sin importar el tipo de juego, los juegos que generalmente practicamos los jóvenes y los adultos, son juegos que tienen que ver con el descanso, el azar o los juegos de competencia; entre ellos los juegos deportivos, los juegos tradicionales-populares como la rana el tejo, el bolo criollo, los naipes, el domino, el parques, etcétera. Que se relacionan precisamente porque se busca un objetivo, que es ganar; ya sea el orgullo de sentirse ganador o simplemente por ganar la típica apuesta. Por tanto, a veces llegamos al punto de perder la cabeza en el juego, deja de ser enriquecedor y puede terminar en peleas o tristezas, debido a que la seriedad que le damos va encaminada siempre, a ser mejor que el otro. Entonces, ¿todo juego debe tener una finalidad? El juego al tener un fin en sí mismo ¿no nos puede proveer las experiencias que buscamos? Moor (1977) afirma: “Lo esencial es que únicamente se convierte en juego aquella habilidad « que se basta a sí misma de tal manera, que no está orientada a

ninguna finalidad fuera del juego »” (p.65) Desde mi perspectiva, para entender el juego tenemos un As bajo la manga, Ch. K Rightbill (citado por Bernal, 1994). Dice: “El carácter recreativo de una actividad determinada depende de la significación que las personas le den”. (p.71) Hablando con la profesora Jeimy Acosta tutora de este proyecto, me comentaba que cuando diseñas un juego, que como afirma Huizinga (1972, p.26). “...que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio” tu le das una finalidad al juego, pero cada persona le puede dar un significado a éste, debido a que fácilmente se mueve en diferentes direcciones, está atado al pasado, al presente y al futuro, a la imaginación y a la creatividad, es decir, puedes tener un carro como juguete, pero esto no impide que en nuestra imaginación, en nuestro juego, el carro vuele, desde ese momento la finalidad que tu le das, queda atrás y el mismo juego nos empieza a dar un sin número de opciones. Por tanto, a manera de aporte, los juegos que se desarrollen en la ludoteca Móvil deben ir ligados a unos objetivos, que pretendan generar experiencias en las personas que van a hacer uso de ellos, teniendo en cuenta que no se va generar una misma experiencia para todos y que esta depende de cada sujeto y de su interacción con el juego.

Desde mi perspectiva, por lo que he vivido e interpretado, las diferentes experiencias de juego que tenemos en la Universidad, más en la Facultad, son experiencias de tipo deportivo, los estudiantes de la Facultad cuando salimos de clase y tenemos tiempo libre. Según Quishpe (2012) el tiempo verdaderamente libre:

Aquel que está constituido por aquellos momentos (tiempo) de nuestras vidas en los que, después de satisfacer todas nuestras obligaciones laborales o estudiantiles, así como las necesidades

básica, sociales y civiles principalmente; en este espacio denominado como libre, nos disponemos a realizar la actividad que elegimos⁴.

O como lo propone Munné (1980) “El tiempo libre es un tiempo de libertad para la libertad” (p.105). Los estudiantes nos dirigimos a los diferentes escenarios deportivos, o a los espacios donde se pueda “Jugar”, pero ¿que jugamos? Generalmente es futbol, voleibol, tenis de campo, gimnasia, y lo digo “Jugar” porque con algunas pocas excepciones se hace de manera profesional, entonces estaríamos hablando más bien de un deporte recreativo.

Históricamente, el campo semántico de la palabra ‘esport’, significaba diversión, recreación. El hecho clásico es que el deporte, que originalmente era pasatiempo, diversión, hacer algo fuera de las puertas de la ciudad, ‘deportare’: actividad no laboral fuera del recinto donde transcurre el comercio, la vida activa para solazarse. La evolución del deporte en el siglo XX hacia la competición y el profesionalismo ha hecho que estas connotaciones de diversión y recreación se pierdan en aras de una estandarización y profesionalización del deporte. (Camerino, 2000, pp25-26)

Es decir, nuestras prácticas del juego van muy ligadas a lo deportivo, a lo físico, actividades con reglamentos, llenas de obligaciones, con sanciones, excluyentes, características que no son propias del juego, poco practicamos juegos de lógica, de creación, de sensibilización,

⁴ Tomado de: <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/5709/1/T-ESPE-033878.pdf> [Fecha de consulta: Septiembre de 2013]

de rol, de participación colectiva. Es por esto que se hace importante para la Licenciatura en Recreación, en especial para el proyecto ludoteca móvil, generar y desarrollar un espacio de “juego” que permita re significar el concepto y ofrecer nuevas alternativas de juego para los estudiantes que deseen hacer uso de ella.

5.1.2 Capítulo 2

“Sin embargo, el que juega, sobre todo el niño que juega, que sabe jugar mucho más que el adulto, no pregunta por qué, cómo y para que juega“

Paul Moor

¿Por qué jugamos?

La Ludoteca Móvil es un proyecto que está pensado para el servicio de los estudiantes, que deseen vivir experiencias enriquecedoras por medio de la recreación y el juego en sus tiempos libres, cuando se encuentran en la Universidad. Por lo tanto este capítulo da cuenta del porqué jugamos y aporta algunas características que se pueden tener en cuenta al crear los juegos que serán parte de ella.

Stern (citado por Moor, 1977) nos dice:

Cuando la reserva de fuerzas que se dispone en cada caso, no ha sido agotada completamente por las exigencias de la vida, las energías sobrantes tienen que buscar una salida; y por esto, se descargan en actividades que no van dirigidas a metas reales, es decir en el juego.

Moor (1977) afirma:

Así es como explica el juego Herbert Spencer. Lo positivo de esta teoría demasiado sencilla, es que hace resaltar debidamente una de las condiciones previas del juego, es decir que tiene que existir un “excedente” para que surja el juego. (p.15).

Hablando sobre el joven y el adulto, lo que el autor nos quiere decir, es que generalmente el nacimiento del juego en los jóvenes y los adultos, se da a partir de un “excedente” de energía que nos sobra y que debemos sacar de nuestro ser, en ese sentido surge el juego para nosotros; sin embargo como según él no sabemos jugar, pues básicamente no jugamos, y como no sabemos qué hacer con nuestras fuerzas sobrantes, “caemos en acciones contraproducentes” entiendo yo, como el consumo de alcohol, las peleas, consumo de drogas, nos podemos quedar frente al televisor, o frente al computador todo un día, incluso dejamos de lado algo tan sencillo y tan vital en la vida humana como comer por incurrir en estas prácticas. ¿Entonces debemos jugar solo para el descanso? ¿Debemos aprender a jugar? ¿Jugamos porque es un asunto que no es serio?

A diferencia del juego que practica el niño, según Moor (1977):

“El juego tiene también para nosotros, los adultos, carácter de trabajo, de esfuerzo. Nos proporciona a lo sumo cierta expansión y relajamiento, siempre que este trabajo que se da en el juego y la finalidad que se persigue, no sean una cosa seria. Pero están amenazando constantemente con adquirir esta seriedad; entonces el juego no proporcionaría ya ningún relajamiento y mucho menos un enriquecimiento interior (pp. 40-41).

A partir de estas premisas, pienso que para llevar el juego a los estudiantes de la Facultad por medio de la Ludoteca Móvil, debemos tener en cuenta que es una comunidad que conoce de juego, por lo tanto debemos tomar este de forma seria; los juegos se deben crear para cumplir objetivos, con metodologías claras, como medio para la construcción de conocimiento, para la construcción de relaciones sociales, como experiencia y como opción de relajamiento, de descanso. No importa si el juego en su práctica toma un camino distinto y se usa de diferentes maneras dependiendo del ingenio y la creación de los estudiantes. Ahora los jóvenes y adultos que pertenecemos a la Facultad de Educación Física, somos persona activas, llenas de energía, pasamos nuestro tiempo en la universidad, entre el estudio y las diferentes prácticas deportivas, por lo tanto en muchas ocasiones nos vemos agotados y preferimos el descanso en nuestros tiempos libres, ahí encuentro otra posibilidad de juego para los estudiantes. Y ¿cómo que vamos a descansar si vamos a estar jugando? ¿Es posible? Claro que es posible, coloco un ejemplo de mi vida: junto con mis compañeros del Instituto Distrital de Recreación y Deporte, cuando salíamos de trabajar generalmente los días jueves, pasando la mitad de semana con bastante trabajo, solíamos ir a jugar “fútbol seis”, (paradójicamente amo el fútbol) a veces los partidos eran realmente duros, de gran exigencia física y mental y salíamos literalmente molidos; sin embargo la sensación de felicidad, de goce, de compartir, de cambio de rutina, permitía que el

cuerpo y la mente descansaran de lo vivido en el trabajo, bien lo dice Lazarus (citado por Moor 1977) “La recuperación no solo se puede alcanzar mediante del descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo” (p.16). El juego se puede dar en cualquier momento de nuestras vidas, siempre y cuando no existan situaciones que lo impidan, hemos hablado un poco de ese juego visibilizado, de esas prácticas de las cuales podemos dar cuenta, pero existen otro tipo de juegos que son invisibles, juegos espontáneos que quizá ni siquiera consideramos juego, pero que si lo reflexionamos, son juego⁵; me refiero a acciones como en el salón de clases, cuando te encuentras aburrido, o cuando simplemente no te llama la atención el tema que se está estudiando, entonces escribes una nota y se la pasas al compañero, con una burla de alguien, con una observación chistosa de alguna situación, el compañero te contesta, se ríen, de pronto otro compañero se da cuenta y quiere saber de qué se trata y se mete en el juego, terminan muchos jugando y no se le pone atención a la clase, situación que molesta al profesor, pero los estudiantes indirectamente están jugando, están creando una situación de juego para salir de ese momento que no es deseado, tomar un lápiz y dibujar a un compañero o al profesor, o simplemente algo que se te ocurra, es un juego invisible, cuando cantas o bailas solo en tu casa sin nadie que te está mirando, estás jugando, es decir en muchos momentos estamos jugando, en algunas ocasiones el juego es visible, en otras invisible, y en las dos, estamos jugando, porque el juego es inherente al ser humano, porque hace parte de nuestro desarrollo personal, porque es formador, porque nos produce goce, alegría, disfrute, porque además se puede ver como un elemento para el descanso, porque nos saca de la rutina, porque nos permite crear, recrear, porque nos relacionamos con los demás, por eso jugamos.

⁵ Entendiendo el juego como la construcción de nuevos mundos propios, expresado por el Decano de la Facultad de educación Física. José Alfonso Martín Reyes

5.1.3 Capítulo 3

“Es en el juego y sólo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y sólo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo”

Donald Woods Winnicott

Las ludotecas.

No puedo dejar de lado este tema tan importante, mi proyecto se encuentra enmarcado dentro del Proyecto de Facultad, llamado Ludoteca Móvil, el cual se pretende, desarrollar en la Facultad de Educación Física y luego hacerla itinerante en las demás sedes de la Universidad Pedagógica Nacional y por qué no, también en diferentes espacios universitarios de la ciudad:

Según las referencias que hemos podido obtener, la primera ludoteca fue fundada en el año 1934 en la ciudad de los Angeles, California, por la señora Infield, ciudadana americana de origen Danés. En 1960 la UNESCO lanzó la idea a nivel internacional y a partir de ese momento han ido surgiendo diferentes iniciativas en su mayoría de países Europeos (Gran Bretaña, Francia, Suiza, etc.), algunos de América (Canadá, Estados Unidos, Brasil), habiéndolas también en Asia (India), y en Oceanía (Nueva Zelanda). (De Borja, 1980, p.93).

Este proyecto se entiende como un proceso de innovación, generalmente cuando hablamos sobre ludotecas, la información que se encuentra es de carácter infantil, la ludoteca es entendida como un lugar para infantes y en pocas ocasiones para adolescentes. Es por esto que para la Ludoteca Móvil, es un reto, recrear una ludoteca y pensarla en otros términos, es decir, una cuyo usuario será el joven y el adulto inicialmente estudiante de la Facultad.

El fenómeno actual del tiempo libre ha planteado a los responsables de la infancia (pedagogos, psicólogos, trabajadores sociales, animadores, etc.) la necesidad de organizar centros en los que los niños no solamente puedan pasar, en sus horas extraescolares, ratos de esparcimiento y solaz, sino disponer de un ambiente enriquecido, con una variedad de juguetes y materiales, de los que se pueda contar e incluso tomar prestados para llevar a su casa. Estos espacios en donde se acopian juguetes se denominan ludotecas. (Bernal, 1994, p.93).

Por lo tanto, creemos que es una necesidad de la Facultad de Educación Física, la creación de una ludoteca itinerante direccionada a estudiantes, jóvenes y adultos, con el fin de generar nuevas experiencias de juego, que nacen desde la Licenciatura en Recreación, apoyándose en el espacio académico “Diseño de juegos y juguetes” y en los estudiantes que participan del mismo, quienes son los diseñadores de los juegos, de ahí que “... se viene convirtiendo en una oportunidad para explorar la construcción de relaciones sociales basadas en la solidaridad” (Acosta, 2013). Teniendo en cuenta que los ejes conceptuales iniciales, que atraviesan cada uno de los juegos o juguetes diseñados son el género y las memorias:

El primero se refiere a las construcciones corporales que involucran a la sexualidad, la masculinidad, la feminidad y la identidad. El segundo se refiere a la construcción de relatos que “actualizan” las identidades, esto es, que hacen presente el pasado de un grupo. Estos temas iniciales se constituyen en una “provocación” creativa, en la oportunidad de generar diálogos sobre la lúdica, las dinámicas de juego de los estudiantes y temas problemáticos de la vida cotidiana. (Acosta, 2013).

Los estudios frente al concepto de ludoteca, generalmente van relacionados al niño, y un poco al adolescente, muy poco al joven o al adulto, no obstante, nos apoyaremos particularmente y debido a la incidencia que ha tenido en Colombia cuando se habla de ludotecas, a la autora Esperanza Osorio quien es la directora de la Fundación Colombiana del tiempo libre y la recreación FUNLIBRE.

“Estudios realizados muestran que las ludotecas, más que como un medio para favorecer procesos de educación para la recreación y el tiempo libre, son consideradas principalmente como un instrumento didáctico para los procesos de aprendizaje (SED-FUNLIBRE, 2004) y aunque en menor medida, pero no por ello menos importante un medio para la potenciación de la dimensión lúdica de los estudiantes y el “aprovechamiento de la recreación y el tiempo libre”; por otra parte le atribuyen funciones relacionadas con el desarrollo de habilidades, la convivencia, el desarrollo humano, entre otras ” Osorio, E. (2010) ¿Tiene lugar la recreación en la escuela? Las ludotecas como estrategia. *Revista lúdica pedagógica*, 2 (15), 6-16

La ludoteca móvil en la Facultad de Educación Física, se debe tomar en primera instancia, como un punto de encuentro entre estudiantes, donde su objetivo, además de jugar y de aprender, es gozar de la recreación, tener posibilidades de acción en su tiempo libre, y disfrutar de experiencias de ocio, que como anteriormente se comentaba, se limita solamente a prácticas de juego deportivas, sin embargo se debe tener en cuenta que, los juegos o juguetes que se diseñen deben provocar al estudiante para que interactúe en la ludoteca, que debe ser desde este enfoque novedosa y particular en la medida que debe salir de lo tradicional, de lo usual. Generar ese deseo de volver en el estudiante, de intrigarlo y de llevarlo a una reflexión desde su que hacer como futuro docente

“La rapidez de las transformaciones sociales y las realidades socioculturales, generan un cambio permanente en los contextos de desarrollo del niño y la niña, lo que ha hecho que se modifiquen las formas y los fines de las ludotecas (Dinello 2000)” *revista lúdica pedagógica* 2- 15, 6- 16

Y esto es lo que actualmente está sucediendo, en el contexto de la Universidad, hablando de Valmaría, no existen opciones lúdicas a parte de las deportivas, ¿cómo puede ser que siendo una Facultad que se vale del juego como medio para la enseñanza y el aprendizaje, en donde además se habla de una educación para el tiempo libre y una pedagogía del ocio, en donde las didácticas son tan variadas, no exista un lugar en el cual se pueda crear, aprender y experimentar nuevos métodos, nuevos conocimientos, nuevas sensaciones? Esto apenas forma parte, de una educación tradicional, en donde enseñamos siempre lo mismo, porque los docentes duran años y años en las universidades (o por lo menos es lo que veo en la mía) y

apenas hacen algunos cambios en sus métodos de enseñanza, no se actualizan, entonces; los estudiantes que son formados por los mismos profesores durante años, salen con el mismo tipo de conocimientos, no se tiene en cuenta que la sociedad cambia, los hábitos, las costumbres en general y los docentes debemos estar preparados para estos cambios. No digo que la ludoteca móvil sea la salvadora del mundo, pero puede y debe aportar novedad, frente a los procesos de formación de los estudiantes de la Facultad de Educación Física, quienes son los que en un futuro no muy lejano estarán en todos los espacios educativos de nuestro país.

5.1.4 Capítulo 4

“El estudio no se mide por el número de páginas leídas en una noche, ni por la cantidad de libros leídos en un semestre. Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas”

Paulo Freire.

Una Educación Recreativa

A partir de mi experiencia, de las practicas educativas que he realizado, incluso a partir de mi trabajo, sin generalizar, pero si en gran cantidad, he observado que lamentablemente, aun cuando hemos reflexionado tanto, cuando se ha criticado tanto la escuela tradicional, nuestro sistema educativo y en especial los docentes, no se han dado la oportunidad de explorar nuevos métodos para la construcción del conocimiento. En las escuelas, colegios e incluso en las universidades, aun los maestros siguen con una lógica que desde mi perspectiva no es la más adecuada; llevan su conocimiento y pretenden pasarlo a sus estudiantes, como si fueran una alcancía que se va llenando a medida que le agregamos monedas, Bien lo dice Freire (2004) “Saber que enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción”⁶ El Proyecto ludoteca Móvil puede permitir un cambio en las estructuras, quizá, permita a los estudiantes pensar de una manera diferente la educación, una educación que nos permita sino crear, recrear a partir de lo que tenemos, que no es del todo

⁶ Pedagogía de la Autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa p. 22 Tomado de: <http://www.bsasjoven.gov.ar/areas/salud/dircap/mat/matbiblio/freire.pdf> [Fecha de consulta: Septiembre de 2013]

equivocado y que nos brinda esa oportunidad de aventurarnos a una educación diferente, mejor pensada, una educación que tenga en cuenta los constantes cambios socioculturales que afectan a los sujetos, que mejor que nuestras prácticas educativas y pedagógicas nos aporten mejores herramientas para educar, y así obtener mejores resultados con nuestros estudiantes. Freire (2004) “Como profesor, necesito moverme con claridad en mi practica. Necesito conocer, las diferentes dimensiones que caracterizan la esencia de la práctica, lo que me puede hacer más seguro de mi propio desempeño”⁷ Si nos hacemos fuertes como docentes a partir de nuestras prácticas, seguramente cambiaremos el sistema educativo, pero para eso debemos estar sujetos a la innovación, al cambio, debemos permitirnos a nosotros mismos pensar de manera diferente, para así generar en nuestros estudiantes esa misma posibilidad de cambio.

Mujeres y hombres, somos los únicos seres que, social e históricamente llegamos a ser capaces de aprehender. Por eso somos los únicos para quienes aprender es una aventura creadora, algo, por eso mismo, mucho más rico que repetir la lección dada. Para nosotros aprender es construir, reconstruir, comprobar para cambiar, lo que no se hace sin apertura al riesgo y a la aventura del espíritu”⁸

Pero inicialmente para que los estudiantes piensen de esta forma, es importante inculcar en ellos el amor por el aprendizaje, por la investigación, por el conocimiento y pienso que a partir del juego podemos provocar al estudiante este tipo de prácticas, aun no tengo la respuesta de cómo hacerlo, pero seguramente a lo largo de este proceso de construcción de la Ludoteca

⁷ Pedagogía de la Autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa p. 32 Tomado de: <http://www.bsasjoven.gov.ar/areas/salud/dircap/mat/matbiblio/freire.pdf> [Fecha de consulta: Septiembre de 2013]

⁸ Ibíd. P.32 [Fecha de consulta: Septiembre de 2013]

Móvil, a partir del uso de esta por parte de los estudiantes encontremos la respuesta, porque si algo se debe tener en cuenta es que los grandes cambios no suceden de un día para otro, sino que por el contrario, son procesos demorados y si no iniciamos pronto el cambio, este nunca se va a dar; entonces, empecemos por nosotros, generemos un cambio desde nosotros los futuros docentes, aquellos que nos encontramos en esta Universidad que forma educadores, encontremos problemas a partir de la investigación, de la curiosidad, problemas que son finalmente quienes dan paso a la novedad. Freire (2004) “Como profesor debo saber que sin la curiosidad que me mueve, que me inquieta, que me inserta en la búsqueda, no aprendo ni enseño”⁹

La recreación, nos da esa oportunidad de ver las cosas, las situaciones, en este caso la educación, de una manera diferente, nos brinda la posibilidad de pretender y soñar cambios reales, podemos utilizar el juego como fundamento para facilitar y dinamizar estos procesos, en este sentido la Ludoteca Móvil debe fortalecer las practicas de juego de los estudiantes de la Facultad de Educación Física, teniendo en cuenta que somos nosotros, los futuros docentes, quienes llevamos aquellas practicas de juego realizadas en nuestra universidad y en nuestra cotidianidad a las escuelas, colegios, institutos técnicos, diferentes comunidades, debido a que en muchas ocasiones utilizamos el juego, con todas sus bondades, como una herramienta para la enseñanza y el aprendizaje. Freire (2004) dice:

Es por eso, por lo que en el momento fundamental en la formación permanente de los profesores es el de la reflexión crítica sobre la práctica. Es pensando críticamente la práctica de hoy o la de

⁹ Pedagogía de la Autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa p. 32 Tomado de:
<http://www.bsasjoven.gov.ar/areas/salud/dircap/mat/matbiblio/freire.pdf> [Fecha de consulta: Septiembre de 2013]

ayer, como se puede mejorar la próxima. El propio discurso teórico, necesario a la reflexión crítica, tiene que ser de tal manera concreta, que casi se confunda con la práctica.¹⁰

Me refiero a esa crítica sobre el juego que vamos a dinamizar en las escuelas, colegios y diferentes contextos a donde llegamos con nuestros juegos, pues en general, llegamos reproduciendo lo que ya existe, lo establecido; no nos permitimos ver de manera diferente, imaginar, crear, recrear nuestro mundo, y si no nos lo permitimos a nosotros mismos, mucho menos a nuestros estudiantes, a las personas a las cuales llegamos directamente. En este sentido es de gran necesidad vislumbrar como se ve el juego en la Facultad de Educación Física y como de ahí se desprenden posibilidades infinitas desde el uso del juego.

¹⁰ Ibíd. P.39 [Fecha de consulta: Septiembre de 2013]

5.2 Marco Social.

La facultad de Educación física de la Universidad Pedagógica Nacional, está compuesta por tres programas académicos; Licenciatura en Educación física, Licenciatura en Recreación y Licenciatura en Deporte, el entorno social de nuestra facultad se explica tal y como lo plantean cada uno de los programas en la página web de la universidad.¹¹

De ahí que la Misión de la FEF de asumir la “formación de profesores de pre y posgrado con bases sólidas en lo pedagógico, científico y humanístico” y el “fortalecimiento de la investigación para favorecer la producción de conocimiento en el campo educativo y disciplinar lograr que a nivel local, regional, nacional, el reconocimiento de su imagen como unidad académica de calidad, no pierda vigencia y soporte el cumplimiento de los objetivos misionales de docencia, investigación y extensión desde cada uno de los programas de pregrado y posgrado.¹²

¹¹ Tomado de: <http://edufisica.pedagogica.edu.co/vercontenido.php?idp=512&idh=514>: [Fecha de consulta: Octubre de 2013]

¹² Tomado de: <http://edufisica.pedagogica.edu.co/vercontenido.php?idp=491&idh=508> [Fecha de consulta: Octubre de 2013]

5.3 Marco geográfico espacial

La Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional, se encuentra ubicada en la calle 183 con carrera 54 D esquina, en el norte de la ciudad de Bogotá, en la Localidad de Suba, es una sede de la universidad que se encuentra aún en construcción, pero que se proyecta como uno de los mejores campus universitarios de la ciudad, por su posición y extensión. Por el momento la Facultad cuenta con escenarios deportivos en buenas condiciones, como lo es la cancha de fútbol, una pista atlética, las canchas múltiples y las canchas de tenis de campo, se cuenta con un lago y con un espacio verde extenso, que puede ser utilizado por los estudiantes sin mayores restricciones.

6. RESULTADOS

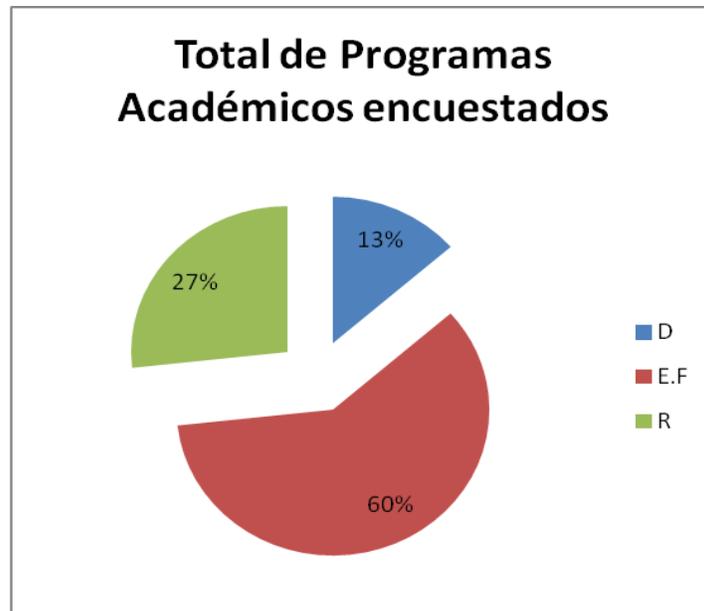
6.1 CAPITULO 1

Encuestas.

Concepciones y prácticas de juego de los estudiantes de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional.

Grafica 1

Se tomo una muestra real de 288 encuestas en la Facultad. La Licenciatura en Educación Física (E.F) tiene el mayor porcentaje de estudiantes participantes de la encuesta, con un total del 60% es decir 172 estudiantes, la Licenciatura en Recreación (R) apporto el 27% de las encuestas con 77 estudiantes y la Licenciatura en Deporte (D) apporto el 13% con un total de 39 estudiantes.

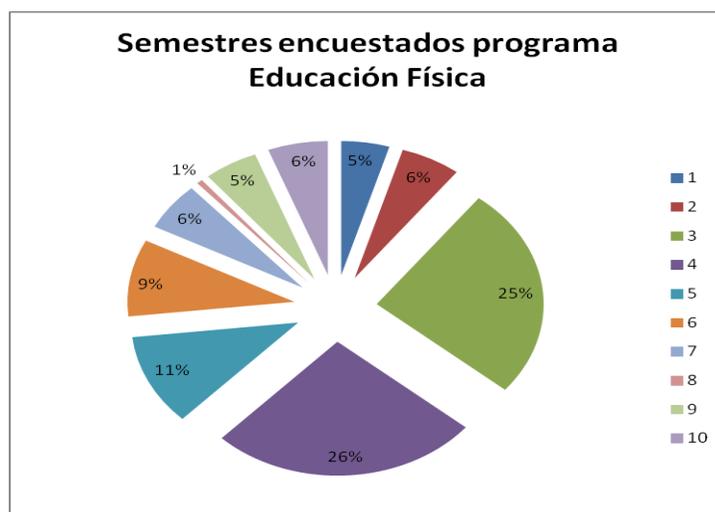


Cabe aclarar, que en su mayoría, los estudiantes de la Facultad pertenecen a la Licenciatura en Educación Física, por tanto su número también es el mayor en las encuestas, además podemos tener en cuenta que son quienes más permanecen en la Facultad por tener sus semestres en las dos jornadas: mañana y tarde. Los estudiantes de la Licenciatura en Recreación tienen clases en la sede principal calle 72 y muchos de ellos se encuentran en prácticas educativas, por lo cual, es un poco complicado ubicarlos en los salones de Valmaría. Con los estudiantes de Licenciatura en Deporte, fue complicado encuestarlos, debido a que algunos profesores no permitieron la realización de las encuestas y que además generalmente se encontraban en prácticas de campo.

Las graficas 2,3,4, nos muestran uno a uno los programas encuestados. Para la Licenciatura en Educación Física, los grupos que más contribuyeron para responder las encuestas fueron los semestres: tercero con un 25% y cuarto con un 26%, seguidos por quinto y sexto con

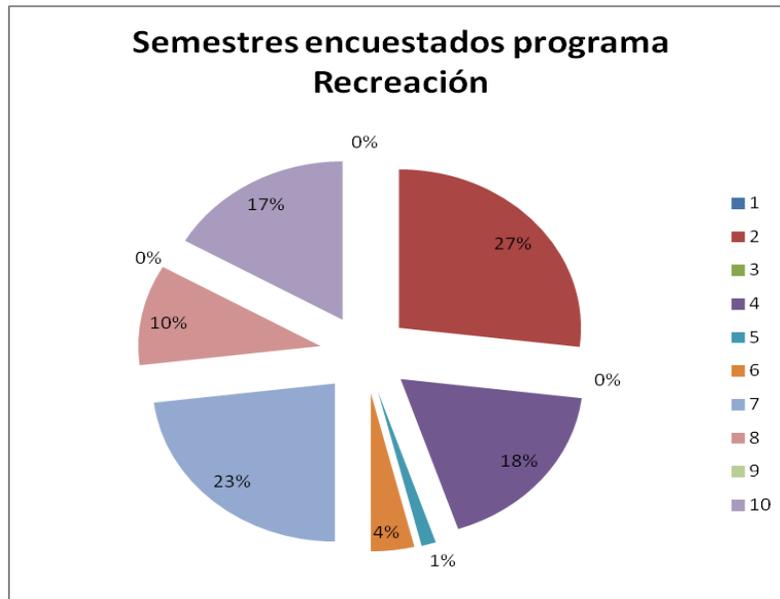
un 11% y 9% respectivamente, los demás grupos a excepción de octavo quien solo tuvo el 1% aportaron a la muestra entre el 5% y el 6%.

Grafica 2



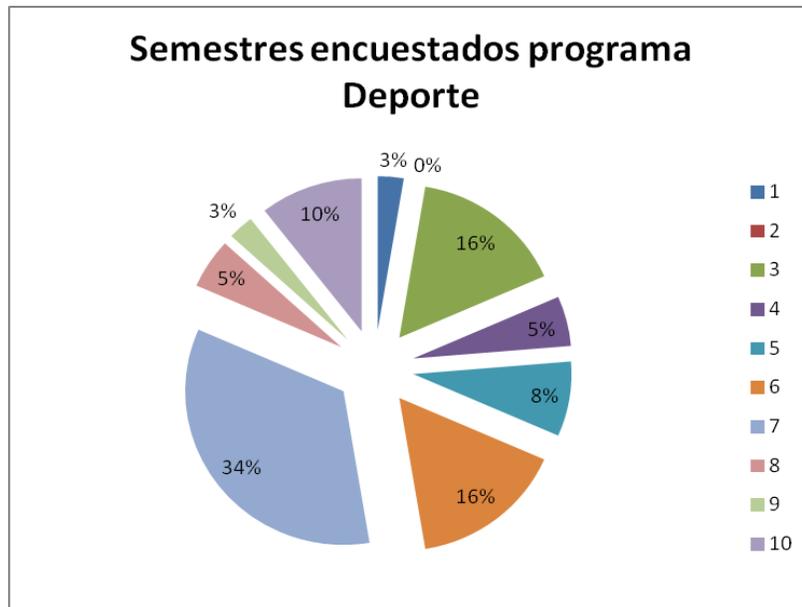
Para la Licenciatura en Recreación, quienes más aportaron fueron los semestres: segundo con el 27% y séptimo con el 23% seguidos de cerca por cuarto con 18% décimo con el 17% y octavo con el 10% de las encuestas, quinto y sexto semestre aportaron el 5% y los demás grupos no fueron encuestados.

Grafica 3



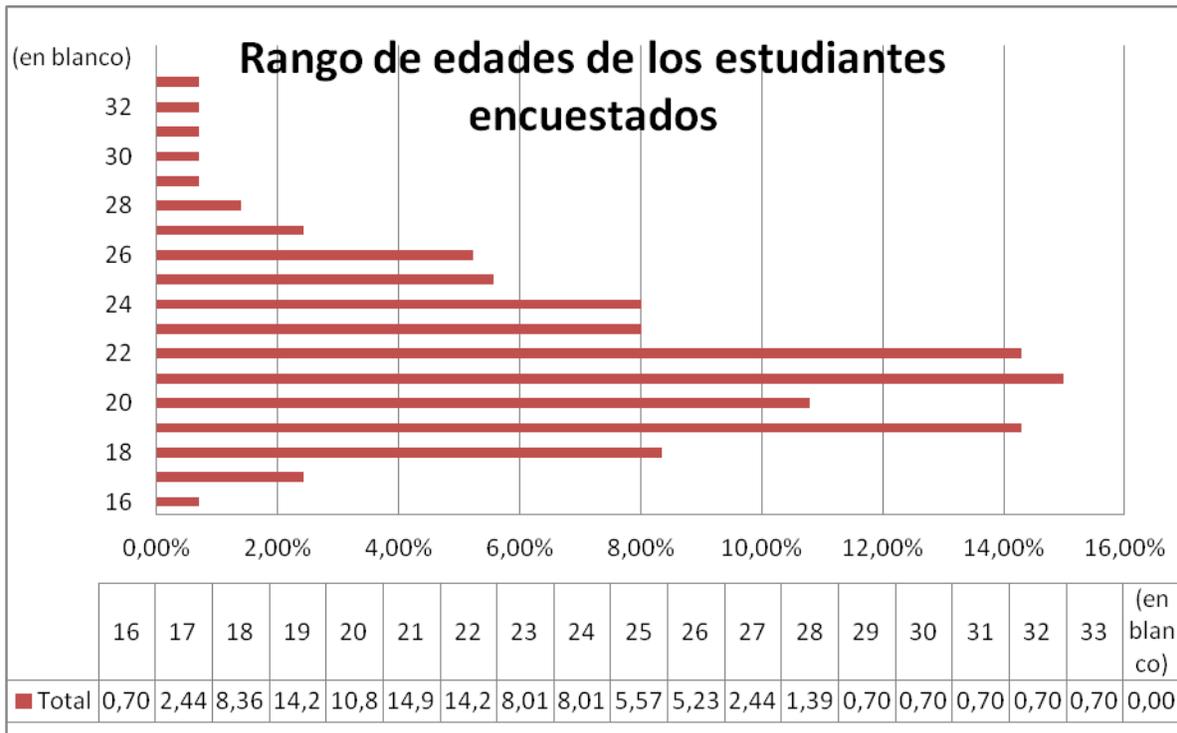
En la Licenciatura en Deporte quienes más participaron fueron los estudiantes de septimo semestre con el 34% de las encuestas, seguido de tercero 16% sexto 16% y decimo 10% los demas grupos aportaron el 24% restante, no logre encuestar a segundo semestre.

Grafica 4



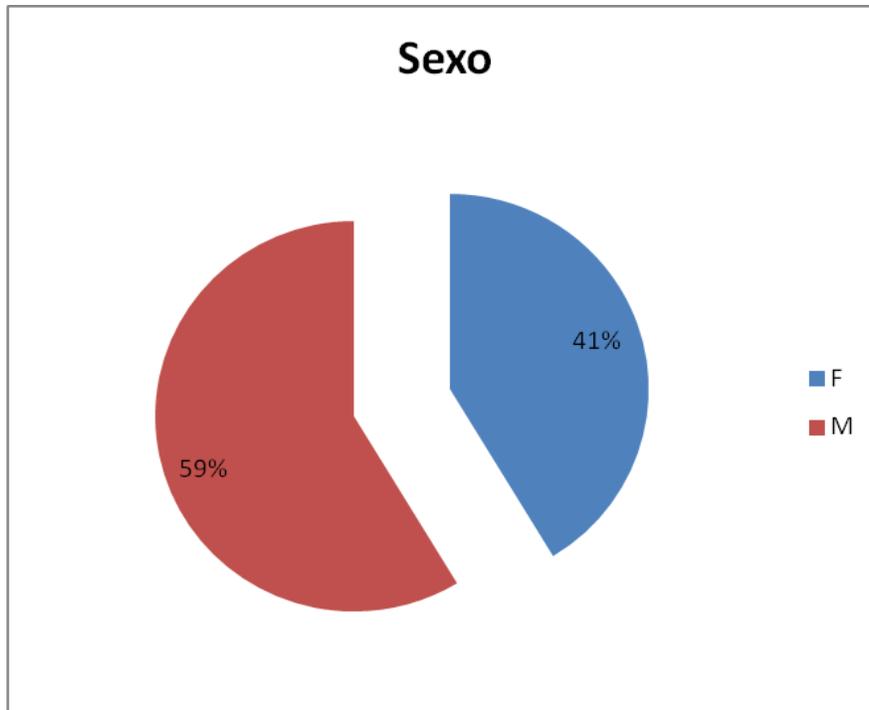
Grafica 5

Esta grafica nos muestra los rangos de edades, en las cuales se encuentran los estudiantes que pertenecen a la Facultad y que fueron encuestados, van desde los 16 años hasta los 33 años, siendo los estudiantes de 21 años con el 14,9% , los de 19 y 22 años con el 14,2 mayoría, mientras los estudiantes que se encuentran entre los 29 y 33 años, quienes tienen el 0,7% minoría.



Grafica 6

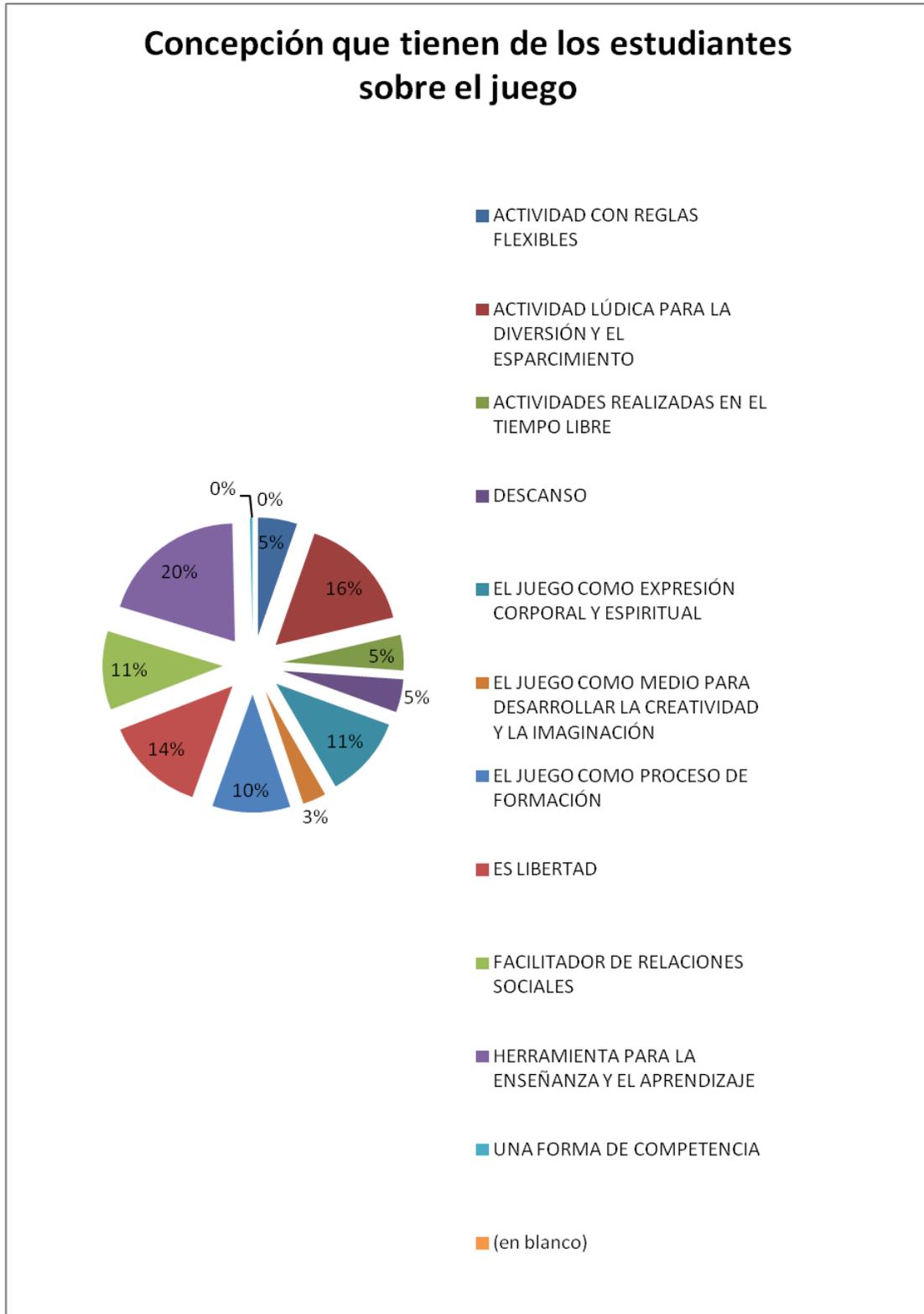
La grafica nos muestra el sexo al cual pertenecen los estudiantes que respondieron la encuesta, donde el 59% representa al sexo Masculino con un total de 169 personas y el 41% representa al femenino con 119 personas. La facultad aun sigue siendo en su mayoria, constituida por el sexo masculino.



La grafica 7 responde a la pregunta número uno de la encuesta: En pocas palabras ¿Qué significa para usted el juego, en su quehacer diario? Las respuestas fueron muy variadas, por lo tanto, se crearon una serie de variables que recogieran las respuestas de los estudiantes en un conjunto; el 20% de los estudiantes, consideran al juego como una herramienta para la enseñanza y el aprendizaje, el 16% considera que es una actividad lúdica para la diversión y el esparcimiento, el 14% le da un significado de libertad, por otro lado, tan solo el 3% lo asume como un medio para desarrollar la creatividad y la imaginación y una persona se refirió al juego como una competencia. Para obtener las variables, me apoye en el juego visto desde diferentes puntos de vista, tal y como los describe Munné (1980)

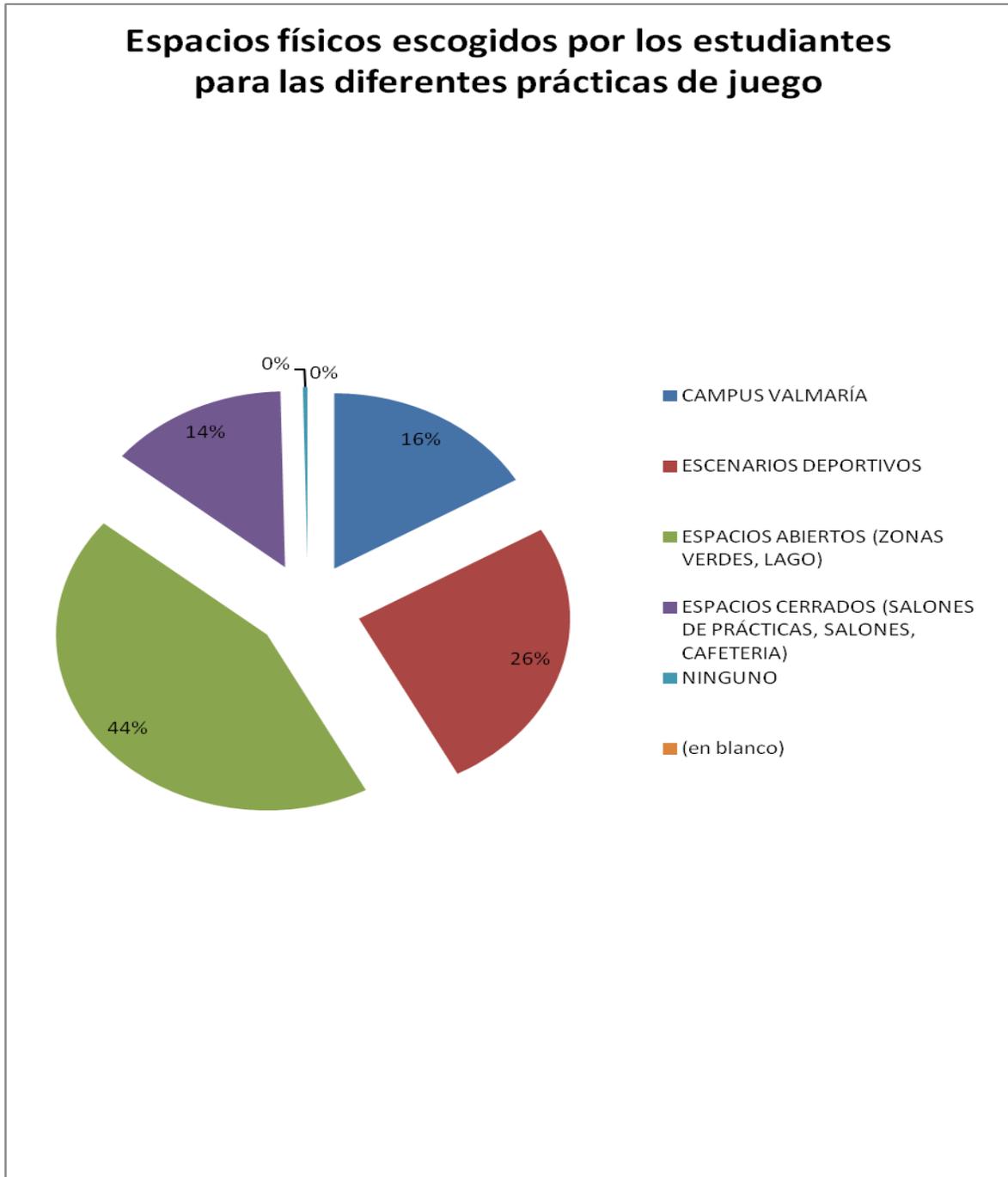
Un primer grupo está constituido por las teorías de la homeostasis, las cuales consideran que el juego es una liberación psicofisiológica de energía vital para restablecer el equilibrio del organismo. La teoría teológica del ejercicio preparatorio elaborada por Groos, encuentra una primera formulación en Fröbel. Para este último, así como el hombre trabaja y Dios crea, el niño juega; el juego es el medio idóneo para la educación infantil, al no ser un mero pasatiempo, sino una actividad necesaria por la que se forman en aquel las diferentes disposiciones para llegar a ser hombre. Teorías fisiológicas han sido las propuestas por Dewey y por Buytndijk, la explicación del primero es muy elemental: la vida orgánica es actividad, por lo que el juego responde a una necesidad de movimiento, para el segundo, el juego es antiteleológico donde su elemento objetivo es lo imprevisible, su elemento subjetivo es el placer y en un segundo momento el movimiento se limita a un espacio y se normaliza en unas reglas. Claparede, asume el juego como una catarsis liberadora de emociones reprimidas y deja al sujeto en libertad para poder desarrollarse. Malinowski, en sus observaciones etnológicas, subrayó que los juegos arrancan al hombre de la rutina, mitigando la disciplina de la vida diaria. Mas culturalista es la teoría muy elaborada de Huizinga, donde el juego es para él, creador de la cultura, en el manifiestan los pueblos, su interpretación de la vida y el mundo, puede representar, simbólicamente la realidad. Para Caillois, el juego puede definirse como una actividad libre, en el juego siempre predominan alguno de estos impulsos: la competición (egón), el azar (alea), el simulacro (mimicry) o el vértigo (ilinx) (p.112-116).

Grafica 7



La grafica 8, responde a la pregunta número dos de la encuesta: En su opinión ¿Cuáles son los espacios que existen en la Sede Valmaría, para las diferentes prácticas del juego? Gran parte de los estudiantes con el 44% consideran que los mejores lugares para las diferentes practicas de juego en Valmaría son los espacios abiertos, relacionando con estos, las zonas verdes, el lago, los potreros, los pasillos entre salones, las plazoletas triangulares donde se encuentran sembrados los arboles, el entabletado que se encuentra al lado de la oficina de la Facultad y alguien se refirió a la huerta Agro-recreativa wayra como otro espacio apto para el juego. El 26% toma los escenarios deportivos como espacios ideales para la práctica de juego; cancha de futbol, las canchas múltiples (micro futbol, baloncesto), las canchas de tenis y la pista atlética. El 16% de los estudiantes ve a Valmaría en su totalidad como un espacio con innumerables posibilidades para el juego, el 14% de los estudiantes ven los espacios cerrados: salones de práctica, aulas de clase y la cafetería como los lugares en la Universidad donde más realizan, prácticas de juego y sólo una persona respondió que ningún lugar es apto para el juego.

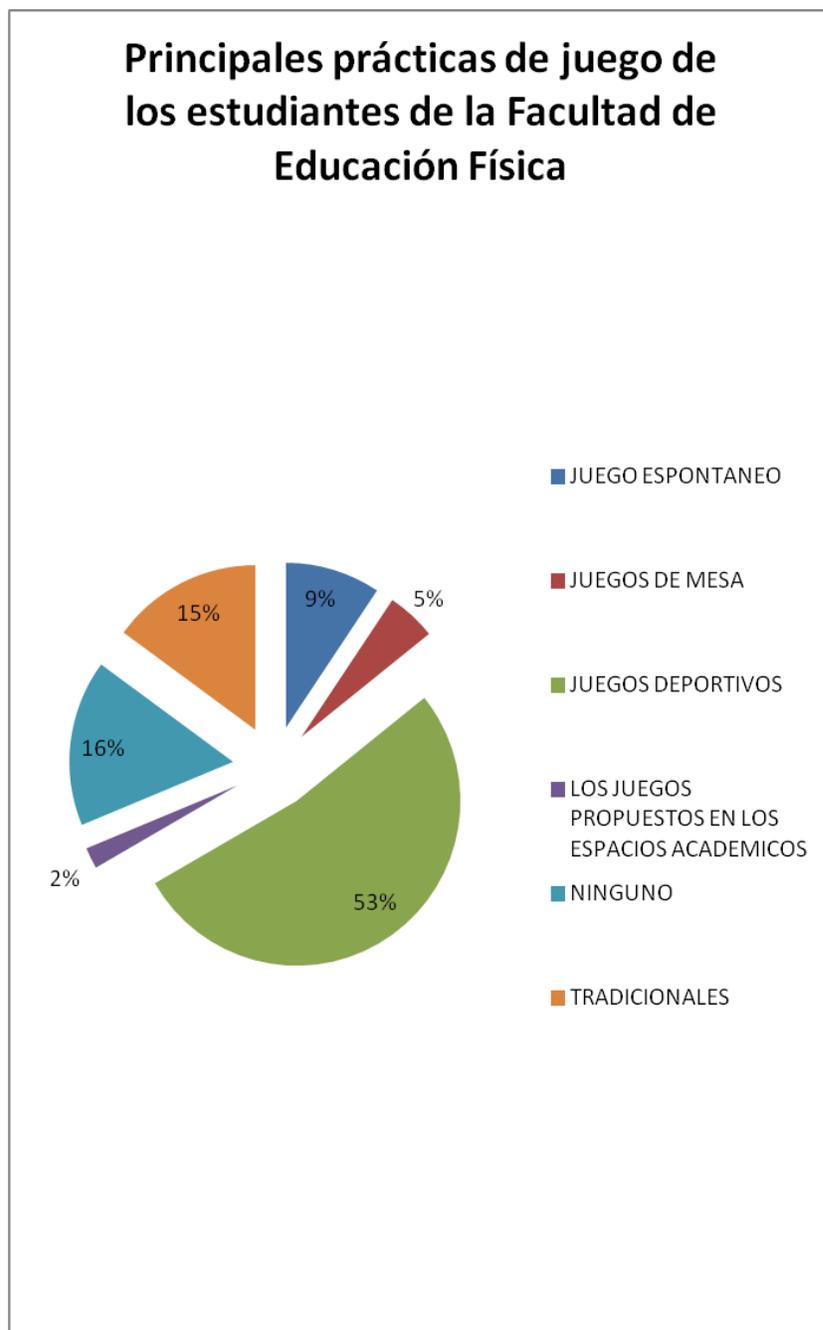
Grafica 8



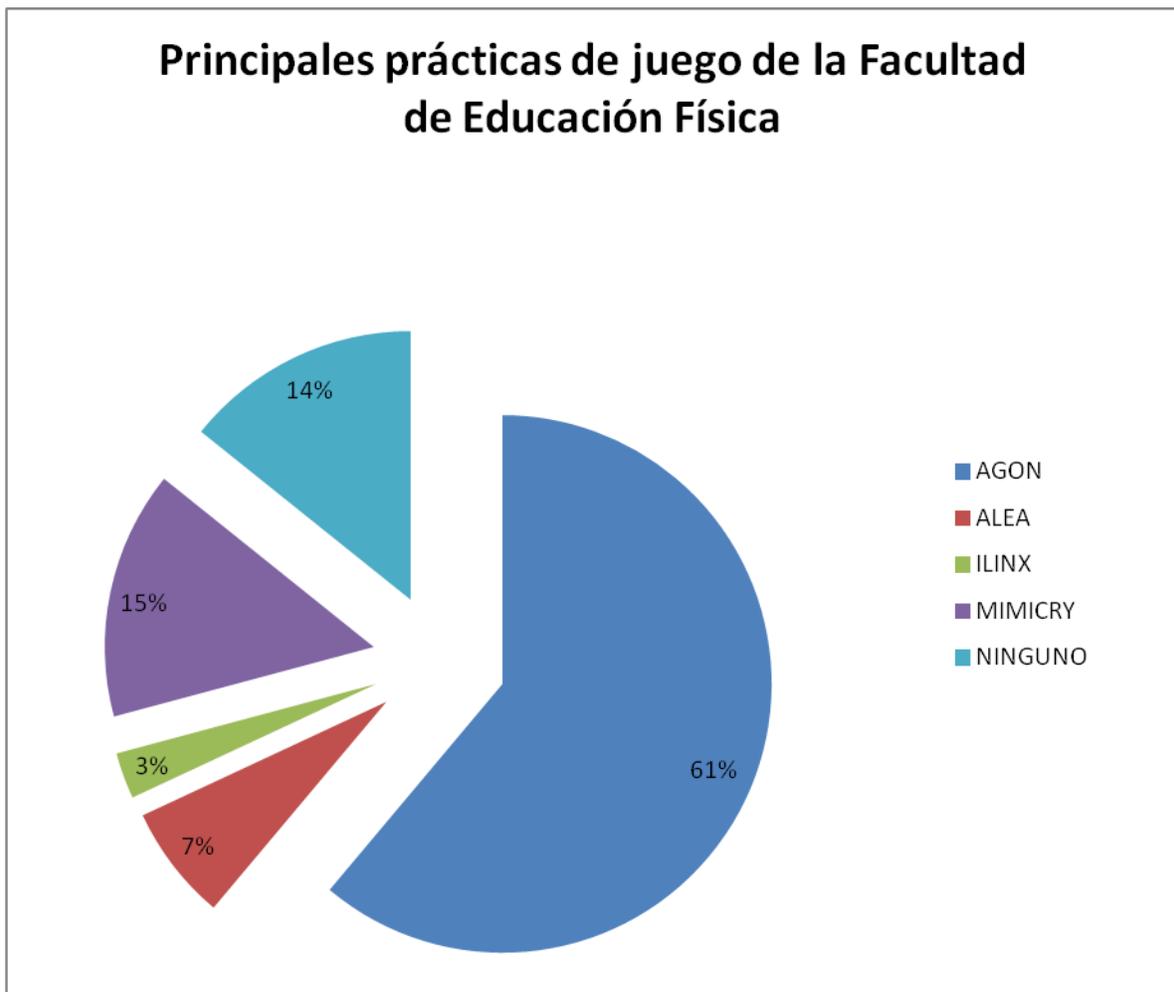
La grafica 9 responde a la pregunta número tres de la encuesta: ¿Cuál es el principal juego que usted practica en la Facultad de educación física? El mayor porcentaje lo tienen los juegos deportivos con el 53% relacionado con prácticas de juego como el futbol, el micro futbol, el voleibol, baloncesto, tenis de campo, ping pong, gimnasia, atletismo y ultimate entre otros, el 16% dice que no tiene ninguna práctica de juego debido a que no encuentran opciones de juego, a que no tienen tiempo en la Facultad (solo para estudiar), el 15% anota que practican lo que para ellos son los juegos tradicionales; ponchados, yermis, pirinola, la lleva y escondidas, el 9% juegan de manera libre y espontanea¹³ (le llamo espontaneo porque son juegos que nacen en el momento, los jugadores lo aceptan y juegan); malabares, juegos de rol, juegos de imaginación, juegos de destreza. El 5% practica los juegos de mesa: cartas, damas chinas, domino y el 2% dice, que solamente juega en los espacios académicos donde se propone esta práctica. Se realiza también la grafica 10, en base a la división del juego que propone Roger Caillois. y se muestra que el 61% prefiere practicar los juegos de Agon (competencia) el 15% Mimicry (Simulacro), el 14% no practica ningún juego, el 7% Alea (Azar) y finalmente el 3% Ilinx (Vertigo).

¹³ El diccionario de la Real Academia Española lo define como: Que se produce aparentemente sin causa.

Grafica 9

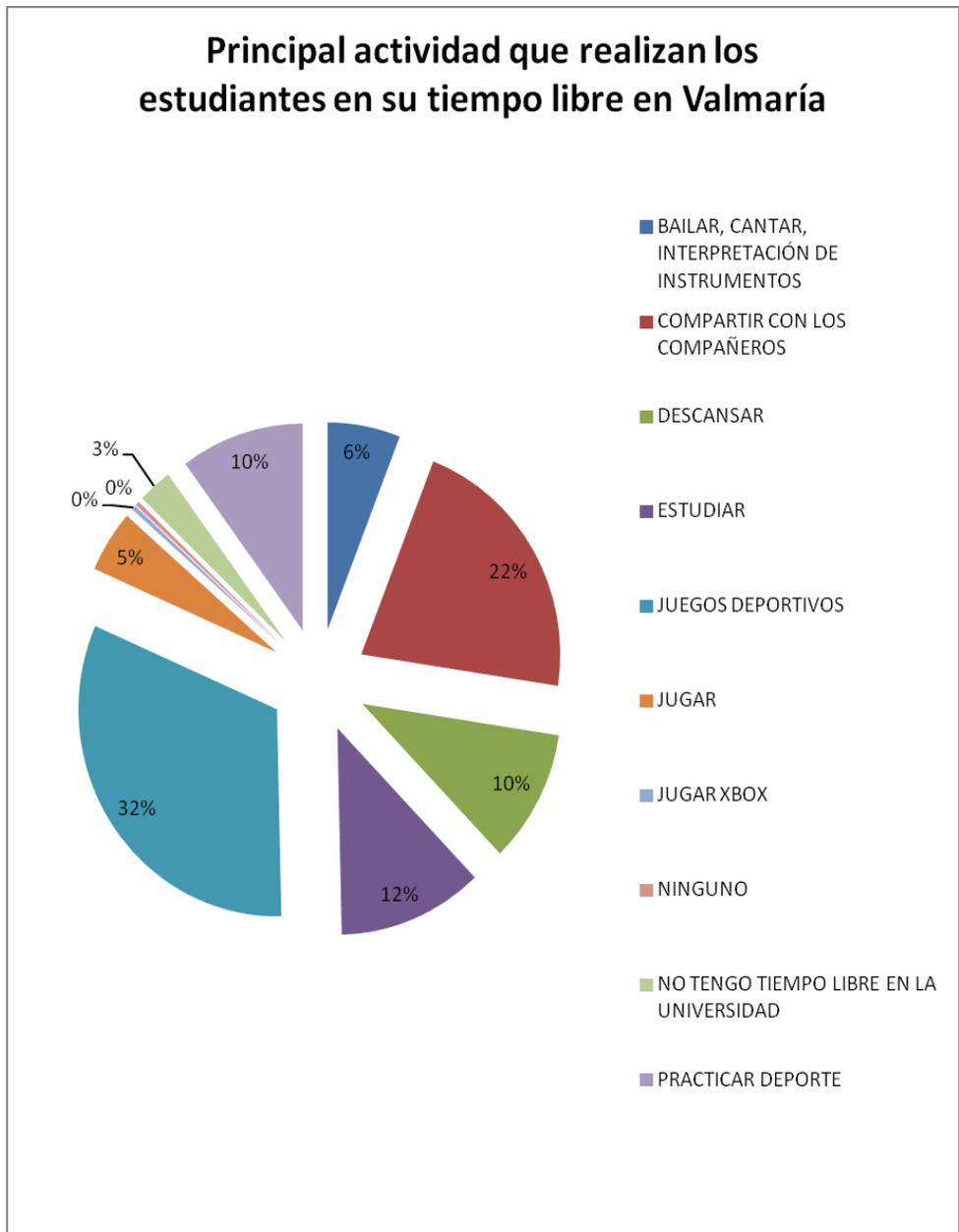


Grafica 10



La grafica 11, responde a la pregunta número cuatro de la encuesta: ¿Cuál es la principal actividad que le gusta hacer en su tiempo libre cuando se encuentra en la Universidad? El 32% responde que se dedican a la práctica de los juegos deportivos; el futbol, el micro futbol, el voleibol, baloncesto, tenis de campo, ping pong, gimnasia, atletismo y ultimate, el 22% se dedica a compartir con sus compañeros: hablar, reír, escuchar música, comer, caminar, contar chistes, hacer bromas, el 12% se dedica a estudiar, leer, escribir, pensar, enriquecer su discurso, debatir con los compañeros, el 10% se dedica a descansar, a dormir en las colchonetas, acostarse en el prado, diferente al otro 10% que se dedica a la práctica del deporte como disciplina. Un 6% de los estudiantes encuestados se dedican a bailar, a cantar, la interpretación de instrumentos, el 5% se refiere a que juegan dependiendo del momento, de las circunstancias y el 3% dice que no tiene tiempo libre en la Facultad de Educación Física. Unas pocas personas dicen que no hacen nada y otras van a jugar xbox en los barrios cercanos a Valmaría.

Grafica 11



La grafica 12, responde a la pregunta número cinco de la encuesta: ¿Cuando era niño, cuál era su juego preferido? En esta pregunta hago una salvedad, pues al ver que los estudiantes no saben la diferencia entre juego popular y juego tradicional la propongo yo de esta manera citando a Carmen cervantes Trigueros. 1998

Juego Popular:

Manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico

Juego Tradicional:

"Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos de un lugar determinado"¹⁴

El 46% de los estudiantes respondieron que sus preferidos eran los juegos populares entre ellos: ponchados, stop, la lleva, rejo quemado, golosa congelados, la botellita, chicle americano, escondidas, escondidas americanas, piquis, trompo, saltar lazo entre otros, el 27% se refirió a los juegos tradicionales, entre ellos: yermis, tin-tin corre-corre, policías a y ladrones, tacho remacho, soldadito libertador. El 20% hizo alusión a los juegos deportivos: futbol, montar bicicleta,

¹⁴ Juegos populares y tradicionales. Tomado de: <http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm> [Fecha de consulta: Octubre de 2013]

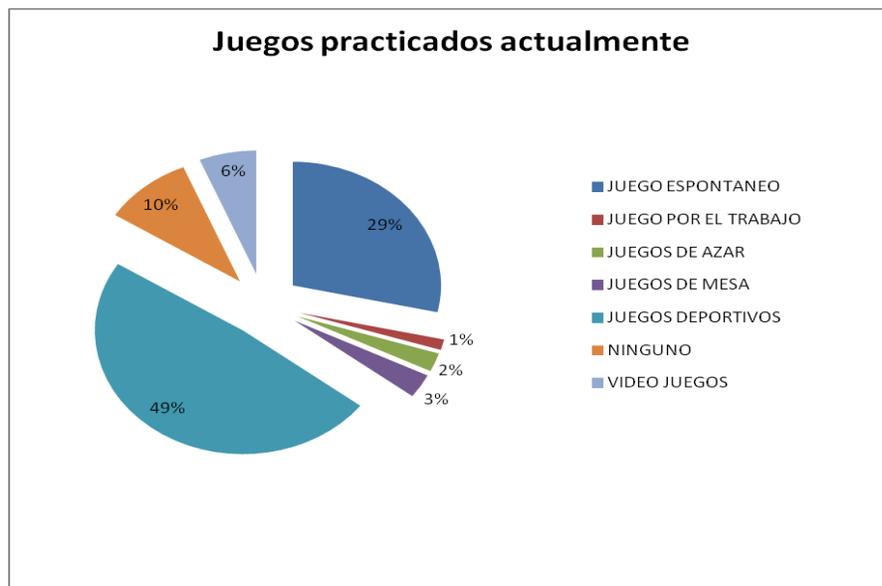
beisbol, baloncesto. El 5% realizaba juegos de imaginación: juegos de roles (la cocinita, el papá y a la mamá, las muñecas, a ser pilotos, soldados) juegos de construcción y el 2% se dedicaba a la práctica de video juegos

Grafica 12



La grafica 13, responde a la pregunta número seis de la encuesta: ¿Cuál es el juego que más practica? En la actualidad los juegos deportivos son los más practicados por los estudiantes de la Facultad de Educación Física con un 49%: el futbol, voleibol, ciclismo, patinaje, natación, parkour, capoeira, banquitas, BMX, modalidad acrobática de ciclismo, ajedrez, micro futbol entre otros, seguido por el juego espontaneo con un 29%: el baile, sudoku, juegos de imaginación, el jugar con los hijos, juegos mentales, la olla, malabares, yermis y juegos de competencia. El 10% no practica ningún juego, el 6% disfruta de los video juegos y los juegos de red, el 3% practica los juegos de mesa: parques, damas chinas, domino. Aparece un 2% que practica los juegos de azar, naipe póker y un 1% juega por el trabajo que desempeñan: rondas, juegos tradicionales, juegos con estudiantes.

Grafica 13



Conclusiones.

- La Licenciatura en Educación Física fue quien aportó el mayor porcentaje de estudiantes participantes de la encuesta, con un total del 60%.
- los estudiantes que hacen parte de la Facultad de Educación Física, en su mayoría tienen entre 19 y 22 años de edad.
- La facultad aun sigue siendo en su mayoría, constituida por el sexo masculino.
- El 20% de los estudiantes encuestados consideran al juego como una herramienta para la enseñanza y el aprendizaje, mientras que solo el 3%, lo asumen como un medio para desarrollar la creatividad y la imaginación.
- El 44% de los estudiantes, admiten que los mejores lugares para las diferentes prácticas de juego en Valmaría son los espacios abiertos.
- Los juegos deportivos con el 53%, son los más practicados en la Facultad de Educación Física. Por tanto juegos de competencia, “Agon”.
- El 32% de los estudiantes responde, que se dedican a la práctica de los juegos deportivos, en sus tiempos libres.
- Los juegos Tradicionales y Populares, fueron los más practicados por los estudiantes en su niñez.
- Los juegos más practicados en la Facultad de Educación Física, actualmente, son los juegos deportivos.

6.2 CAPITULO 2

Entrevistas.

Análisis de entrevistas

Se realizó un minucioso análisis de las entrevistas que se le practicó al señor Decano de la Facultad de Educación Física, José Alfonso Martín Reyes, a la docente de planta de la Licenciatura en Recreación Narda Robayo Fique y al estudiante de decimo semestre de la Licenciatura en Recreación Víctor Danilo León Salamanca. A los cuales se les interrogo con una serie de preguntas, ligadas a las variables que atraviesan mi proyecto (Concepciones y prácticas de juego de los estudiantes de la Facultad de Educación Física) junto con dos preguntas que tratan sobre el tema de la ludoteca Móvil.

Para la primera pregunta: ¿Qué significa para usted el juego? La re-creación, la creatividad, son puntos en común para los tres; en palabras del Señor Decano “el juego es esa oportunidad en la cual uno construye mundos propios” Lo asumo como esa ocasión que nos permite crear, que nos desliga de los problemas, nos saca de la rutina en una sociedad con estructuras marcadas, así sea solo por un momento, es productor (sin quererlo) de placer, de disfrute, de experiencias, nos conlleva a la interacción con los demás, además de alimentar el cuerpo también puede alimentar el espíritu, no está sujeto a reglamentos y sus reglas pueden ser flexibles.

Aunque estos puntos se tienen en común, para la docente y el estudiante, cuando se refieren al juego lo hacen a partir de la palabra “actividad”; lo cual me lleva a interrogarme, ¿porque el juego se denomina como una actividad? En el marco teórico, Moor (1977) dice que la esencia del juego no se encuentra en una actividad, que más bien el juego se basta a sí mismo. Entonces tendríamos que revisar el difícil concepto de “Actividad”: el diccionario de la Real Academia Española define esta palabra como la facultad de obrar y la palabra obrar, hacer algo, trabajar en ello, sin embargo como lo entiendo yo a partir de mi experiencia en la Universidad, este concepto generalmente va ligado al movimiento en la Facultad de Educación Física. Desde ese punto de vista el juego se puede entender como una actividad, como movimiento. Sin embargo cuando los entrevistados hablan del juego como imaginación, como recreación, como construcción mundos propios, se da posibilidad de jugar cuando estamos quietos, en un juego de imaginación por ejemplo, no se necesita del movimiento para el juego, aunque en la mayoría de los juegos éste está presente, no es necesario.

Una teoría sobre el juego, nos da el estudiante entrevistado, en la cual nos habla de una vivencia de juego presente en todo momento. “Nosotros siempre, a cada hora, a cada minuto, a cada segundo, estamos jugando, no hay un momento en el que el hombre no juegue, principalmente es un juego de roles, entonces ¿cuando usted se levanta a quién se encuentra? A su mamá, entonces usted juega a ser el hijo, en su casa usted tiene una actitud diferente a la que tiene afuera, cuando se baña, usted empieza a cantar, está jugando”. Esta persona asume la vida como un constante juego de rol, que cambia de acuerdo al contexto. Juan Carlos Cutrera (citado por Bernal, 1994) “En efecto, tanto el juego como la recreación, y así lo demuestran la

comparación de sus características, se constituyen como una forma espontánea de expresión... expresión de lo que se lleva dentro, de lo que se siente, de lo que se es” Aunque Cutrera habla de la espontaneidad, en este caso, el estudiante se expresa al mundo mediante un juego de rol que se da de manera continua.

Hablando sobre el juego, quise hacer uso de la memoria para recordar los juegos de antaño practicados por los entrevistados ¿recuerda sus juegos de infancia y adolescencia? ¿Qué características tenían? La creación de nuevos mundos propios sigue latente, pues ellos mismos creaban sus juegos, sus juguetes, existía una relación e interacción con los demás fuerte, se creaban lazos de amistad más fácil por medio del juego, el juego marca, por tanto es inolvidable y en muchas ocasiones da cuenta de la persona. Bernal (1994) afirma: “Desde la óptica sociológica, el juego aparece como un factor de unificación, y de creación de grupos sociales” (p.73). Y esto es lo que los entrevistados plantean en sus respuestas, las posibilidad de relación con los demás y la construcción de mundos imaginarios sin importar los diferentes contextos que van ligados a la naturaleza, al campo, al vértigo y a la ciudad, claro de una forma diferente a la actual, por lo tanto se hace necesario preguntar: ¿qué diferencia tienen con los practicados por la infancia y adolescencia de ahora? Lo que más se recalca por parte de los tres (aunque son nacidos en épocas diferentes cada uno) es la utilización del cuerpo para el juego, la generación de relaciones sociales, la mayor presencia de la naturaleza en el juego, la libertad para disfrutar del juego en diferentes lugares, comparado con el juego actual de los niños son notables las diferencias; en muchas ocasiones el juego se da de forma individual, debido a la inseguridad y al miedo que sienten los padres para dejar salir a sus hijos, los vicios, las malas compañías, los

peligros en nuestras ciudades no permiten al niño jugar de manera libre, por lo tanto es mucho mejor que se queden en casa y que se adapten a los juegos que se pueden practicar allí; Los video juegos, los juegos de red, se juega con muchos, pero se interactúa con pocos. Realmente, yo lo vivo, porque me gustan también estos juegos, mis “amigos” en la red, los necesito para que me ayuden, no entablo conversaciones, ni siquiera nos saludamos en la mayor parte de las ocasiones. La fuerte llegada de la tecnología a nuestra vidas, cambia las antiguas prácticas de juego; así, ahorita un niño que juega nintendo wii “salta con los dedos” como lo dijo la docente, “no se utilizan todos los sentidos” como lo dijo el estudiante, sin embargo el señor decano, piensa que los juegos que nos traen las tecnologías, aunque con muchas diferencias, cumplen el mismo papel que los practicados anteriormente.

La siguiente pregunta, fue dirigida hacia la relación con el otro ¿cree usted que los juegos ayudan al mejoramiento de las relaciones sociales entre los estudiantes? Para todos es un sí rotundo, porque cuando uno está jugando conoce al otro, como lo diría el Señor Decano “en la mesa y en juego se conoce al caballero” es por medio del juego como llegas más fácil al otro, donde se pueden desarrollar de mejor manera los valores, donde se puede aprender a ganar y a perder, donde se comparten emociones propias del ser humano y donde se crean relaciones que de otros modos, son muy difíciles de conseguir, incluso aquellos que jugaron con nosotros en nuestra infancia nunca serán olvidados y quizá en muchos casos son nuestros mejores amigos. Consecutivamente realice la siguiente pregunta: ¿Cuál es la relación que usted encuentra entre juego y recreación? Para el Señor decano la recreación tiene al juego como un elemento privilegiado, para la Docente el uno está inmerso en el otro, para el estudiante, tanto el juego

como la recreación afectan de manera positiva al ser humano, sin embargo es notable la dificultad para diferenciar un concepto de otro ya que los conceptos tienen muchas características que los relacionan directamente; como dijo el señor Decano “porque cuando uno se recrea, en ultimas también juega”

Teniendo en cuenta que uno de los fuertes de la Ludoteca Móvil, es su uso por parte de los estudiantes en su tiempo libre, debía preguntar sobre el tiempo libre de los estudiantes ¿Cuál es la relación entre juego y tiempo libre? Según el Señor Decano antes el tiempo libre se dedicaba a lo que más solaz producía, pero ahora ese tiempo libre se ha ido reduciendo y dice él, que hasta se ha llegado a hablar de “una buena utilización del tiempo libre” sin embargo el alude a que si alguien nos dice que hacer en el tiempo libre dejaría de serlo, además habla no sobre el tiempo libre sino sobre un tiempo liberado, en el cual tenemos más libertad, y realizamos acciones que nos enriquecen, Aguilar & Incarbone (2005) afirman:

Pero el tema del tiempo libre también presenta otros matices, por ejemplo, existe un “tiempo liberado” que tiene que ver con lo que nosotros hacemos o podemos hacer con nuestro tiempo libre, con el mero hecho de ejercer la libertad de decidir qué hacer con él, es decir, convertirnos en dueños de nuestro tiempo libre y llenarlo de elementos que nos interesen, nos satisfagan y nos beneficien.

Aparte, el Señor Decano nos pone un ejemplo: “el tiempo libre no es aquel en el que uno se va a tomar trago y emborracharse, eso ya esta obedeciendo a otro tipo de necesidades” Nos da a entender que se toman “malas” decisiones cuando tenemos tiempo libre, eso sucede porque no tenemos opciones novedosas, porque vivimos en rutina, porque no se nos ha enseñado que hacer en nuestro tiempo libre. La Docente, habla de una educación para el tiempo libre, enunciado que tiene que ver directamente con la Licenciatura en Recreación, se refiere a lo necesaria que puede ser en nuestra vidas, desde donde se puede incluso, mostrar, transformar, crear opciones para la buena ocupación del tiempo libre, es decisión de las personas si quieren tomarlas o no, ahí está la libertad, en poder escoger lo deseado, si no le gusta ninguna opción simplemente las deja pasar, lo ideal sería, vivir nuevas experiencias que contribuyan a ser mejor persona cada día, mejor ciudadano, que nos permita relacionarnos de mejor manera con los demás y que mejor si se logra a través de la recreación y de la felicidad que esta produce. Por su parte, para el estudiante en el tiempo libre, se puede jugar más y mejor debido a que no se tienen presiones de horario, es decir, son los momentos en los que uno, al no tener preocupaciones, obligaciones o trabajos puede decidir mejor, y disfrutar mejor, en este caso del juego.

Ya les hice preguntas acerca del juego, de sus memorias y del tiempo libre, ahora es importante preguntar acerca de lo que ellos observan en las prácticas de los estudiantes con el fin de confrontar los resultados obtenidos en las encuestas con los resultados de las entrevistas. ¿Cuál es la concepción de juego que cree usted tienen los estudiantes de la Facultad de Educación Física? El Señor Decano dice que es una pura especulación, pero que si le preguntaran sobre el concepto de juego a los estudiantes, ellos responderían que es y se relaciona

directamente con la diversión, por su parte la docente, se refiere a los tres programas de la Facultad de Educación Física, en lo que ella se ha podido dar cuenta, para la Licenciatura en Educación Física y la Licenciatura en Deporte, el juego se utiliza como una didáctica usada por los profesores para enseñar un tema, como los juegos de pelota en el caso de Educación Física, o los pre deportivos en el caso de Deporte, es un medio de enseñanza y aprendizaje, por otra parte ve el juego desde la Licenciatura en Recreación, como un medio para enseñar, pero que también se enseña el juego por el juego, el juego con un fin en sí mismo como camino a la felicidad, nos recuerda que el juego tiene muchas bondades. El estudiante se aproxima a las declaraciones de la docente pero agrega otro ingrediente al juego practicado por los estudiantes de Educación Física y Deporte, la presencia de la competencia en el juego y alude a que en general en la Facultad predominan los juegos deportivos, como el futbol y la diferencia entre los tres programas, deriva, en que recreación no busca decidir quién es el mejor. En palabras del decano: “La recreación no tiene distingos: ni del gordito, ni del flaquito, ni del altico, ni del bajito, ni del de la silla de ruedas, porque no busca rendimiento”.

Desde su percepción, ¿Cuáles son las practicas de juego que tenemos los estudiantes? Para los tres entrevistados, las prácticas de juego que tenemos los estudiantes van ligadas al deporte, sin embargo el Señor Decano, admite que aunque “tal y como están hechas las instalaciones, enmarcan, pero en eso no deben caer los estudiantes” por lo tanto propone a los estudiante de la Licenciatura en Recreación, trabajar para recuperar el gusto por el juego en los estudiantes, teniendo en cuenta que el juego no tiene distingos y que tiene esa posibilidad de crear nuevos mundos.

Es importante para la investigación, describir los espacios de juego en Valmaría. ¿Cuáles son los espacios físicos de juego, que considera usted son los más frecuentados por los estudiantes en Valmaría? El Decano advierte que aunque se juegue mucho en las canchas, se puede jugar en cualquier lado, el juego no requiere de un espacio específico, y que Valmaría es un espacio inexplorado y sub utilizado por los estudiantes, por su parte la docente está de acuerdo con que el juego no requiere de un lugar específico, que se observan algunos grupos que juegan en algunos lugares como el jardín, las plazoletas donde están las plantas, zonas verdes y en escenarios que no están estructurados. Para el estudiante, al contrario de lo percibido por el Decano y a partir de su experiencia, los estudiantes usan para sus prácticas de juego las zonas verdes, los potreros y dice “Valmaría ha sido aprovechada por los estudiantes”.

A partir de la relación estudiantes-tiempo libre surge la pregunta, ¿cómo ve, actualmente el manejo del tiempo libre de nosotros los estudiantes en la facultad? El Señor Decano relaciona el tiempo libre con el ocio, y explica que este se confundió con el licor, las drogas y que la realidad del ocio es un momento de enriquecimiento personal, cuando uno tiene la oportunidad de encontrarse consigo mismo, él expone, que pareciera que solo hubieran dos o tres posibilidades para jugar, para realizar cosas por el solo placer, pero los estudiantes se dedican a la internet, al uso de celulares, de teléfonos inteligentes, aun así dice el “se pegan unas divertidas descomunales” para la Docente, falta una educación para el tiempo libre ya que los estudiantes se dedican a descansar (acostarse en los prados) a entrar a la internet, el chat, y no se dan la oportunidad de explorar cosas nuevas, aunque no es general dice ella, no se juega por prejuicios,

porque nos ensuciamos, nos llenamos de pasto, es decir nos limitamos mucho y la ocupación de nuestro tiempo libre lo dedicamos a cosas muy pasivas. Para el estudiante, mientras los estudiantes de Recreación comparten, juegan, se recrean y tienen tiempos más flexibles, los estudiantes de las otras carreras, al parecer tiene un tiempo libre muy estricto y no se les ve casi realizando este tipo de prácticas que se realizan al interior de su licenciatura.

Finalmente se realizan dos preguntas acerca de esa imagen que tienen acerca de la ludoteca móvil ¿Qué opina usted de la idea “una Ludoteca Móvil” nacida de la Licenciatura en Recreación, creada para jóvenes? El Señor Decano se considera un crítico de la investigación en la universidad, la investigación según él, debe producir novedad, romper barreras, cambiar estructuras y “si nos volvemos muy pragmáticos generar patentes” ve en esta investigación un buen futuro, piensa que se encontraran cosas que ni siquiera en estos momentos podemos imaginar y nos propone que como investigadores, nos movamos en un mundo oscuro, con poca luz y que se le debe dar la importancia que merece, ya que en palabras del profesor “y esto créanme es la primera vez que lo digo de un proyecto de investigación”. Para la Docente es una idea muy interesante, insiste en que debemos aprovechar que nos gusta trabajar el juego con el cuerpo, que los estudiantes de la Facultad son de espíritu lúdico y extrovertidos, ve muy importante el hecho de que los estudiantes sean quienes produzcan los juegos que se les estimule la creatividad, que los estudiantes tengan la posibilidad de diseñar los juegos y construir los juguetes, el estudiante por su parte resalta la importancia de una ludoteca que llegue a donde las personas la necesiten, propone variedad y creatividad.

Teniendo en cuenta lo que esta mencionando, ¿Que características se debe tener en cuenta para crearla? El Señor Decano propone jugar con ella, pero colocándole la seriedad que requiere el juego, tal y como lo confirma Moor (1977).

Nosotros, los adultos, solemos contraponer *juego y seriedad*. Pero si nos fijamos en el juego infantil, notaremos que no se contrapone a la seriedad sino que, por el contrario, apenas existe algo más serio que el juego del niño, y que en nuestra vida de adulto muchas cosas irían mejor de lo que actualmente van, si nuestra seriedad fuera todavía del tipo de seriedad que aparece en el juego infantil. Con esto ponemos en duda nuestro concepto de «seriedad»; la seriedad aparece como algo que no se puede considerar sin más ni más, contrapuesto al juego. (p.36)

Además, propone, sistematizar, guardar información por minúscula que sea para obtener mejores resultados, que sean quienes la diseñan quienes coloquen las reglas y que sigan sus objetivos sin dejarse desviar por nada ni por nadie. Concluye diciendo que ve un gran futuro en este proyecto. La Docente nos cuenta que ya hizo una solicitud a la facultad para pedir herramientas para la construcción de juegos y juguetes, tema que a ella le encanta pues cuenta con un taller en su casa y ofrece su total respaldo al proyecto. Por otra parte el estudiante propone que los estudiantes además de ser creativos deben ser arriesgados, que no se llene la ludoteca con los juegos de siempre y que se le dé una gran importancia a la innovación.

6.3 CAPITULO 3

Contraste.

Encuestas vs Entrevistas.

Este capítulo retomará las preguntas y las respuestas hechas en las encuestas y las entrevistas, que contienen directamente las variables de esta investigación (concepciones y prácticas de juego de los estudiantes de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional) y las contrastaremos para así, finalmente, caracterizar cada una de las variables.

Para la encuesta la pregunta fue: En pocas palabras ¿Qué significa para usted el juego, en su quehacer diario? El 20% de los estudiantes encuestados consideran al juego como una herramienta para la enseñanza y el aprendizaje, mientras que solo el 3%, lo asumen como un medio para desarrollar la creatividad y la imaginación. Para la entrevista fue: ¿Cuál es la concepción de juego que cree usted tienen los estudiantes de la Facultad de Educación Física? Diversión, Medio para la enseñanza y el aprendizaje, el juego como competencia. Cabe destacar, la concordancia entre las respuestas de los dos instrumentos cuando asumen la concepción sobre el concepto de juego que tienen los estudiantes de la Facultad de Educación Física de la

Universidad Pedagógica Nacional, como una herramienta para la enseñanza y el aprendizaje, y como una actividad lúdica para la diversión y el esparcimiento.

La siguiente pregunta para la encuesta fue: ¿Cuál es el principal juego que usted practica en la Facultad de Educación Física? Los juegos deportivos con el 53%, son los más practicados en la Facultad de Educación Física. Por tanto juegos de competencia. Para la entrevista fue: Desde su percepción, ¿Cuáles son las practicas de juego que tenemos los estudiantes? Para los tres entrevistados, las prácticas de juego que tenemos los estudiantes van ligadas al deporte. Nuevamente tanto las repuestas de los encuestados como las de los entrevistados se relacionaron directamente, las prácticas de juego de los estudiantes de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional, son los juegos deportivos.

Esta pregunta hace relación a los espacios físicos con los que cuenta la Facultad. ¿Cuáles son los espacios que existen en la Sede Valmaría, para las diferentes prácticas del juego? El 44% de los estudiantes, admiten que los mejores lugares para las diferentes prácticas de juego en Valmaría son los espacios abiertos. Para la entrevista fue: ¿Cuáles son los espacios físicos de juego, que considera usted son los más frecuentados por los estudiantes en Valmaría? Los entrevistados responden en su mayoría que Valmaría es un espacio físico para el juego teniendo en cuenta que para jugar no se requiere de un espacio específico. En esta pregunta se obtienen diferentes respuestas, sin embargo, los espacios físicos más concurridos para las diferentes prácticas de juego de los estudiantes de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional, son las zonas verdes.

Finalmente se realizan preguntas que corresponden al tiempo libre de los estudiantes. ¿Cuál es la principal actividad que le gusta hacer en su tiempo libre cuando se encuentra en la Universidad? El 32% de los estudiantes responde, que se dedican a la práctica de los juegos deportivos, en sus tiempos libres. Para la entrevista fue: ¿cómo ve, actualmente el manejo del tiempo libre de nosotros los estudiantes en la Facultad? Para los entrevistados, el uso de las tecnologías, el descanso, la pasividad y la relación con los demás son las actividades preferidas por los estudiantes. La principal actividad que los estudiantes de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional, realizan en su tiempo libre, son la práctica de diferentes juegos deportivos.

7. CONCLUSIONES.

- Según los resultados, se cumple la hipótesis descrita, en cuanto a las prácticas de juego ligadas al deporte de los estudiantes de la Facultad, por el contrario, el uso de los videojuegos, segunda hipótesis, no se cumplió, según la investigación los estudiantes de la Facultad de Educación Física en sus tiempos libres, poco hacen uso de este tipo de juegos.
- El concepto de juego en general es muy limitado conceptualmente en la Facultad de Educación Física. Es una oportunidad para el Licenciado en Recreación desde la curiosidad y desde investigación, aportar en su significación, teniendo en cuenta que el juego es un tema de gran interés para los tres programas de la Facultad.
- Tan solo el 3% de los encuestados, consideran el juego como un medio para desarrollar la creatividad y la imaginación. Si trabajamos en la búsqueda de construir mundos propios usando el juego como fundamento, es la ocasión perfecta para dinamizar la creación y la imaginación, que se inicia con la creación de los juegos de la ludoteca por parte de los estudiantes y se desarrolla a partir del uso que le den los estudiantes a los diferentes juegos de la Ludoteca Móvil.

- Para la creación de los juegos y juguetes de la Ludoteca Móvil, se debe tener en cuenta, que los juegos preferidos por los estudiantes, son los juegos de competencia y los juegos tradicionales y populares.
- El 53% de la población estudiantil, practica juegos deportivos, a partir de este resultado, se propone promover la creación de opciones recreativas y de juego en la Facultad para practicar en el tiempo libre; la Ludoteca Móvil, se presenta como una opción generosa al brindar diversas alternativas, para aprovechar el tiempo libre que nos queda después de asistir a los espacios académicos, primordiales para nuestra formación docente.
- En el tiempo libre de los estudiantes, se hace importante el compartir con los compañeros; esta afirmación da pie para trabajar fuerte desde la Ludoteca Móvil, con el fin de que sus juegos mejoren y fortalezcan las relaciones sociales entre estudiantes.
- El estudiante de la Facultad de Educación Física, práctica el juego de forma continua; algunos lo aprovechan como experiencia didáctica, para utilizarlo en los diferentes contextos a los cuales llegan como profesionales en educación y por otra parte se debe resaltar la práctica de juego en la Facultad como una actividad para la diversión y el esparcimiento.
- Existe un juego que no es considerado por los estudiantes; aquel donde lazamos papelitos a los compañeros, halamos el cabello, dibujamos a los profesores o compañeros, hacemos burlas, rayamos el pupitre, etc. A estos juegos se les puede denominar juegos invisibles.

- Es necesario recuperar nuestros juegos tradicionales, no dejarlos en el olvido, recrearlos, ya que los resultados de la investigación demostraron que siguen siendo parte de nuestras prácticas comunes de juego y de nuestra historia.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar & Incarbone. (2005). *Recreación y animación, de la teoría a la práctica*. Colombia: Editorial Kinesis
- Bernal Zapata, R. (1994). *Juego, Ocio, Recreación*. Bogotá: Editorial el buho LTDA
- Camerino Foguet, Oleguer. (2000). *Deporte Recreativo*. Barcelona, España: INDE Publicaciones
- De Borja Sole, Maria. (1980). *El Juego Infantil Organización de las Ludotecas*. Barcelona, España: OIKOS-TAU S.A Ediciones
- Guber, Rosana. (2001). *La etnografía método, campo y reflexividad*. Bogotá: Grupo Editorial Norma
- Huizinga, Johan. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Editorial Alianza
- Moor, Paul. (1977). *El Juego en la Educación*. Barcelona, España: Editorial Herder
- Munné, Frederic. (1980). *Psicosociología del Tiempo Libre Un Enfoque Critico*. México, D.F: Editorial Trillas
- Osorio Correa, Esperanza. (2010) ¿Tiene Lugar La Recreación En La Escuela? Las Ludotecas Como Estrategia. *Revista Lúdica Pedagógica*. 2 (15), 6-16.

Recursos Electrónicos.

Acosta, Jeimy. (2013). Proyecto de Facultad Ludoteca Móvil. Universidad Pedagógica Nacional.PDF. Bogotá

Cervantes Trigueros, Carmen. (1998): <http://www.doslourdes.net/JUEpopularytadicional.htm>

Freire, Paulo. (2004). *Pedagogía de la Autonomía*. Recuperado de <http://www.bsasjoven.gov.ar/areas/salud/dircap/mat/matbiblio/freire.pdf>

Quishpe, Blanca. Influencia de las actividades recreativas en el estado de ánimo del adulto mayor de las parroquias rurales del gobierno autónomo descentralizado del Cantón Mejía. Propuesta alternativa (2012). Ecuador:
<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/5709/1/T-ESPE-033878.pdf>

Universidad Pedagógica Nacional. (2013). Colombia:
<http://edufisica.pedagogica.edu.co/vercontenido.php?idp=512&idh=514>:

Universidad Pedagógica Nacional. (2013). Colombia:
<http://edufisica.pedagogica.edu.co/vercontenido.php?idp=491&idh=508>

ANEXOS

ANEXO 1

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA.

LICENCIATURA EN RECREACIÓN.

PROYECTO LUDOTECA MÓVIL.



Programa académico: _____ Semestre: _____ Edad: _____

Por favor, responda las siguientes preguntas.

1. ¿Qué significa para usted el juego, en su quehacer diario?
2. ¿Cuáles son los espacios, que usted considera existentes en la Sede Valmaria, para las diferentes prácticas del juego?
3. ¿Cuáles son los juegos que usted practica dentro del ámbito universitario, más específicamente en la facultad de educación física?
4. Generalmente, ¿Qué le gusta hacer en su tiempo libre cuando se encuentra en la universidad?
5. ¿Cree usted que el juego tiene alguna relación, con el concepto que usted maneja de ocio?, explique su respuesta.
6. ¿Cuál era tu juego preferido cuando eras niño?

Marque con una X, la respuesta que usted considere más acertada para cada una de las preguntas.

7. ¿Cuál es el juego que más le gusta o mas practica?
 - A. Juegos de carácter competitivo (agón)
 - B. Juegos de imitación (mimicry)
 - C. Juegos de azar (alea)
 - D. Juegos de vértigo (ilinx),
8. Cuando usted juega, ¿generalmente le gusta hacerlo de manera?
 - A. Individual.
 - B. Parejas.
 - C. Tríos.
 - D. Más de seis participantes.

Muchas Gracias por su colaboración.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA.

LICENCIATURA EN RECREACIÓN.

PROYECTO LUDOTECA MÓVIL.

ANEXO 2



Programa académico: _____ Semestre: _____ Edad: ____ Sexo: M ___ F

Por favor, responda las siguientes preguntas.

1. En pocas palabras ¿Qué significa para usted el juego, en su quehacer diario?

2. En su opinión ¿Cuáles son los espacios que existen en la Sede Valmaría, para las diferentes prácticas del juego?

_____, _____, _____,

3. ¿Cuál es el principal juego que usted practica en la facultad de educación física?

4. ¿Cuál es la principal actividad que le gusta hacer en su tiempo libre cuando se encuentra en la universidad?

5. ¿Cuando era niño, cuál era su juego preferido?

6. ¿Cuál es el juego que más practica?

Muchas Gracias por su colaboración.