

**BUSCANDO FORMAS Y ENCAJANDO COLORES**

**CONCEPCIONES DE JUEGO EN LOS LICENCIADOS EN RECREACIÓN Y  
TURISMO A TRAVÉS DEL LENGUAJE ORAL Y EL LENGUAJE SIMBÓLICO**

**CINDY TATHIANA MORENO DUARTE**

**MARÍA FERNANDA VALENCIA SUAREZ**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO**

**BOGOTÁ D.C.**

**2015**

**BUSCANDO FORMAS Y ENCAJANDO COLORES**

**CONCEPCIONES DE JUEGO EN LOS LICENCIADOS EN RECREACIÓN Y  
TURISMO A TRAVÉS DEL LENGUAJE ORAL Y EL LENGUAJE SIMBÓLICO**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN  
RECREACIÓN**

**CINDY TATHIANA MORENO DUARTE**

**MARÍA FERNANDA VALENCIA SUAREZ**

**TUTORA**

**JEIMY ACOSTA**

**DISEÑADORA INDUSTRIAL**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO**

**BOGOTÁ D.C.**

**2015**

## RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de grado
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	Buscando formas y encajando colores. Concepciones de juego en los licenciados en Recreación y Turismo a través del lenguaje oral y el lenguaje simbólico
<b>Autor(es)</b>	Moreno Duarte, Cindy Tathiana; Valencia Suarez, María Fernanda
<b>Director</b>	Jeimy Acosta Fandiño
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 71 p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional UPN
<b>Palabras Claves</b>	CONCEPCIÓN; JUEGO; LENGUAJE SIMBÓLICO; LENGUAJE ORAL

2. Descripción
<p>Trabajo de grado que propone realizar un análisis de las concepciones de juegos que se dan en los estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo, por medio de la creación de un juego de mesa llamado "Buscando formas y encajando colores", a través de este dispositivo se hace un estudio desde el lenguaje simbólico observando las posturas, el tacto y los gestos de los participantes y el lenguaje oral conociendo los conceptos que tienen ya definidos los estudiantes por medio del habla.</p> <p>Este análisis se realiza en el momento en el cual los estudiantes juegan con el dispositivo, pues estos son observados, grabados y escuchados para dar cuenta del concepto que surge mientras ellos se encuentran jugando.</p>

3. Fuentes
<p>Barthes, R. (1993) <i>la aventura semiológica</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>Borja, M. (2000) <i>las ludotecas instituciones de juegos</i>. Barcelona: octaedro, S.L.</p> <p>Calderón, M. (2004). Desarrollo del lenguaje oral. Espacio logopédico, volumen (1),1-9</p> <p>Carreño, D. (2014) sistema de referenciación APA. <i>Programa de lectura y escritura académica lea en la UN</i>, (6) edición, 1- 26.</p>

Duarte, J. (2013). El juego: consideraciones y prácticas de los estudiantes de la facultad de educación física; un paso más hacia la ludoteca móvil. (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

Mella, O. (2000) *grupos focales ("focus groups")*. Técnica en investigación cualitativa. Chile: CIDE.

Moreno, E. (2002) concepciones de practica pedagógica. Revista de la facultad de humanidades, volumen (16), 121-152.

Moreno, E. (2002) concepciones de practica pedagógica. Revista de la facultad de humanidades, volumen (16), 121-152.

Murillo, J. y Martínez, c. (2010) métodos de investigación educativa en ed. Especial. *Investigación etnográfica*, volumen (3 ed. Especial), 1- 21.

Pease, A. (2010) el lenguaje del cuerpo: cómo interpretar a los demás a través de sus gestos. España: Amat editorial.

Trujillo, k. (2011). PERCEPCIONES ESTUDIANTILES SOBRE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE Por medio de la recreación dirigida y la práctica de los lenguajes lúdico-creativos en el marco del proyecto Tejer Desde Adentro. (Tesis de grado).Universidad del Valle, Santiago de Cali, Colombia.

#### 4. Contenidos

1. Bienvenidos a jugar, en este apartado se encuentra la introducción del proyecto de grado; metodología, palabras claves y la forma como se desarrolló el proyecto.

2. Hablemos de concepción, en esta parte del proyecto se encuentra desde donde se basan las investigadoras para hablar sobre el tema de concepción, como se concibe y de donde se parte para realizar la observación desde el lenguaje oral y el lenguaje simbólico.

3. Ahora a estudiar el tema de juego, se encuentra un análisis realizado al concepto de juego, este es tomado desde antes de la posmodernidad nombrando algunos de los contextos por los cuales ha cruzado y finalmente se hace una profundización de este concepto en el ámbito educativo.

4. El juego a través del lenguaje simbólico, en este apartado se encuentra explícito bajo que parámetros se realizó el análisis tanto al objeto como a los sujetos que participaron en el proyecto y la forma en la cual todos los estudiantes fueron analizados desde el tacto, la postura y los gestos.

5. ¿Qué sobre juego nos puedes contar?, aquí se encuentra consignado el concepto de juego desde el lenguaje oral ejecutado con estudiantes de diferentes semestres desde del desarrollo de un grupo focal, permitiendo dar cuenta de la concepción que se tiene de juego por medio del habla.

6. Buscando formas y encajando colores, aquí se explica paso a paso del porqué, para que y en que se basaron las investigadoras para realizar un juego de mesa como eje central del proyecto dando explicación de los juegos de mesa que se tuvieron de referencia para elaborar el juego.

6.1. ¿Por qué la idea de un dispositivo, para poder analizar?, aquí se encuentra el análisis de fuente documental que se desarrolló el cual arrojó los resultados para crear el dispositivo, el método utilizado y las herramientas que se tuvieron en cuenta para realizar la investigación.

**6.2.** ¿Para qué verte jugar?, en esta parte del proyecto se evidencia el análisis del lenguaje simbólico desde la interacción con el juego, el objetivo principal de la creación del dispositivo y las reglas que se dieron para poder jugar.

**6.3.** Elementos a utilizar para poder iniciar a jugar, aquí se encuentran los elementos que hacen parte del dispositivo para poder jugarlo se muestra por medio de imágenes cada uno de estos elementos y el tipo de material con el que fueron diseñados.

**6.4.** Como jugar buscando formas y encajando colores, aquí se encuentran consignadas las instrucciones del juego y se explica el paso a paso del cómo jugar, esta explicación es dada de manera escrita y por medio de imágenes para que sean más específicas dichas instrucciones.

**7.** Para terminar esto es lo que te podemos contar, aquí se encuentran las conclusiones y las concepciones que se dieron de juego tanto en el lenguaje simbólico como el lenguaje oral.

**8.** Referencias bibliográficas, aquí se estipulan los autores que fueron estudiados, citados y analizados en el desarrollo del proyecto.

## **5. Metodología**

El método con el cual se ejecutó el proyecto fue el etnográfico lo que se realizó por medio de este método fue un análisis desde la academia sobre como se ve, se trabaja y se utiliza el juego, teniendo en cuenta que este es un lugar en el cual todos los días se observa y se vive el juego en todas sus manifestaciones, ya sean competitivas, recreativas y/o lúdicas.

Las herramientas con las cuales se trabajó fueron:

Fuente documental: por medio de esta herramienta se realizó un análisis de encuestas las cuales ya habían sido debidamente realizadas y tabuladas por el Licenciado en Recreación Juan Miguel Duarte González; ya que estas dan un referente de los gustos, juegos, conceptos y enfoques que tienen los estudiantes de la Licenciatura en cuanto a juego; esto con el fin de tener un punto de partida para la ejecución del presente proyecto.

Observación: esta fue utilizada por parte de los investigadores con el fin de detectar y asimilar la información de un hecho u experiencia, utilizando únicamente los sentidos como instrumento principal.

Grupo focal: Con esta herramienta se reunió un grupo de estudiantes de los diferentes semestres con el fin de hacer un estudio y análisis acerca del concepto de juego.

## **6. Conclusiones**

Se pudo evidenciar que los estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo pasan por dos momentos a la hora de jugar con el dispositivo: el primero de ellos es que no cuentan con una autonomía para darle reglas y/o normas al juego, reflejando frustración, mal genio, apatía y trampa; y el segundo momento, es cuando se les dieron las reglas y se les explicaron las instrucciones del juego, ellos

mostraron satisfacción y desafío al saber de qué forma jugar para divertirse y llegar a su fin.

Se observó que el jugar de forma grupal e individual también influye mucho a la hora de interactuar con el dispositivo, ya que el trabajo en equipo dificultaba y hacía más complejo llegar al objetivo final del juego.

Se logró observar que los estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo, cuando se les invita jugar prestan mayor atención, disponibilidad y gusto ya sea por aprender cosas nuevas o por explorar, pero cuando al estudiante se le invita a hablar de juego el resultado es completamente diferente ya que desde sus gestos, sus expresiones corporales y sus interpretaciones muestran rechazo, negativismo y aburrimiento.

Se evidenció que al hacer las preguntas de ¿qué es el juego? y ¿cómo se sienten cuando juegan?, Tanto en el grupo focal, como en los tres grupos donde se ejecutó el dispositivo; las respuestas fueron completamente diferente desde el punto de vista argumentativo, ¿talvez sea por la manera en la cual se intervino en el grupo focal?, ¿talvez los estudiantes se sintieron presionados al ser de un semestre superior y presenciaron que se les estaba midiendo y por este motivo no fluyo el grupo focal?.

Partiendo de que los jugadores son estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo, es importante recalcar que en el momento de observarlos jugar se identifican frases, palabras y nombres de autores que han sido ya estudiados en la academia como por ejemplo: “en todo juego hay un tramposo”, “no sea tan aguafiestas” y “esto es lo que dice Huizinga en el libro que estamos leyendo”, esto quiere decir que la teoría de juego es posible evidenciarla y aplicarla en la práctica.

A la hora de jugar se evidencia que las personas que observan de forma detallada tanto el juego como a los que juegan, son los que más sentido le dan al juego y de una u otra forma pasan de ser espectadores a convertirse en jugadores.

No es posible analizar el juego solamente desde el lenguaje oral, escrito o teórico, hay que sentarse a jugar para también dar paso a una interpretación simbólica.

Para finalizar al analizar a los estudiantes que hicieron parte de esta investigación quedan las siguientes preguntas: ¿Cómo el licenciado en recreación va a terminar dando sus clases?, ¿será que a los estudiantes de la licenciatura se les dificulta generar procesos creativos?

<b>Elaborado por:</b>	Moreno Duarte, Cindy Tathiana; Valencia Suarez, María Fernanda
<b>Revisado por:</b>	Jeimy Acosta Fandiño

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	02	06	2015
--	----	----	------

## **Tabla de contenido**

1. Bienvenidos a jugar
2. Hablemos de concepción
3. Ahora a estudiar el tema de juego
4. El juego a través del lenguaje simbólico
5. ¿Qué sobre juego nos puedes contar?
6. Buscando formas y encajando colores
  - 6.1. ¿Por qué la idea de un dispositivo, para poder analizar?
  - 6.2. ¿Para qué verte jugar?
  - 6.3. Elementos a utilizar para poder iniciar a jugar
  - 6.4. Como jugar buscando formas y encajando colores
7. Para terminar esto es lo que te podemos contar
8. Referencias bibliográficas

## **1. Bienvenidos a jugar.**

La elaboración del presente proyecto de grado parte de la importancia y la necesidad de hablar del concepto de juego; el cual es mencionado, estudiado y practicado de manera frecuente por los estudiantes de las tres licenciaturas que conforman la facultad de Educación Física ubicada en la sede de Valmaria (Licenciatura en Recreación y Turismo, Licenciatura en Deportes y Licenciatura en Educación Física); aclarando que este proyecto se ejecutó con algunos de los estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo.

Se dio inicio a dicho proceso realizando ejercicios de observación y recolección de información por medio de análisis de documentos, sesiones de prueba elaboradas con la ejecución de juegos pilotos y finalmente con la realización de un grupo focal; todo esto con el propósito de conocer las diferentes concepciones de juego que se dan en los estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo tanto en el lenguaje oral como en el lenguaje simbólico (en adelante Lenguajes O y S).

La necesidad de hablar de juego surgió a partir de observar el uso que se le da a este en las licenciaturas de la Facultad de Educación Física, y aunque cada una tiene un fin u objetivo definido para el mismo, siempre es utilizado; por este motivo se pretendía hablar de juego como un generador de aprendizaje y como un explorador de

posibilidades, indagando acerca de cómo era concebido específicamente en la Licenciatura en Recreación y Turismo.

Este documento esta soportado desde el concepto del juego realizando un enfoque desde el ámbito académico y dando claridad a los términos de lenguajes O y S, teniendo en cuenta el porqué del análisis de juego a través de estas dos acciones, sin dejar de lado el lenguaje lúdico creativo, pues este permitió hacer un análisis de los lenguajes O y S a través de la acción de jugar.

Para hablar de juego se hizo importante contextualizar el entorno físico y académico en el cual nace este proyecto y a partir de esto dar cuenta de que este hace parte de cada una de las licenciaturas con las cuales cuenta la facultad de Educación Física de La Universidad Pedagógica Nacional, nombradas anteriormente.

En el diario vivir de Valmaria se evidencia el juego; sin importar la hora, el espacio, la competencia o el fin con el cual se realice, siempre está presente; en cada uno de los estudiantes, profesores, personal administrativo y por qué no decirlo en cada una de las personas que visitan cada día este lugar, de allí la importancia de abordar este término.

El método investigativo que se utilizó para desarrollar este proyecto fue el etnográfico, pues este brindo diversas herramientas, estrategias, técnicas e instrumentos, tales como: el grupo focal, creado para dar una concepción desde el lenguaje oral; la observación, la cual dio como resultado concepciones desde el

lenguaje simbólico y el análisis; fuente documental que arrojo resultados para el modelo de dispositivo a construir.

El dispositivo que se construyó fue un juego de mesa de lógica mental; el cual requería de los jugadores: estrategia, concentración, buena disposición y lo más importante; que utilizaran al cien por ciento sus experiencias con otros juegos y la imaginación para darle sentido a cada uno de los elementos que contenía el juego.

Teniendo en cuenta el discurso anterior, se hace necesario plantear una pregunta problema para este proyecto relacionado con la importancia de conocer las concepciones del juego a partir del lenguaje oral y el simbólico.

¿Cómo se dan las concepciones de juego a través del lenguaje simbólico en los estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo?

## **2. Hablemos de concepción.**

Para dar inicio al termino de concepción es importante mencionar que la palabra en primer momento lleva a pensar en un sujeto cognoscente, una persona que piensa, que tiene ciertos conocimientos ya estructurados; luego de esto se observa que este sujeto hace parte de una sociedad que cuenta con una serie de características específicas; en el caso del presente proyecto se habla de sujetos cognoscentes que hacen parte de un grupo social en el cual la palabra juego está presente en la cotidianidad de los mismos y que esta a su vez genera una serie de acciones, pensamientos y aprendizajes tanto para la vida personal como académica.

Abarcando el término un poco más a nivel teórico se trae a colisión a Moreno (2002) la cual dice acerca de la palabra concepción lo siguiente:

La concepción es el proceso de una actividad de construcción mental de lo real. Esta elaboración se efectúa a partir de las informaciones que se graban en la memoria y resultan de los sentidos y las relaciones con los otros; Las informaciones son codificadas, organizadas y categorizadas dentro de un sistema cognitivo global y coherente según las preocupaciones y los usos que de él hace cada cual. (p.124)

Es importante resaltar que la postura de Moreno se tiene en cuenta y es pertinente nombrarla en el proyecto debido a que la palabra concepción es parte del trabajo realizado por esta autora, además docente de la Universidad Pedagógica Nacional; por lo tanto este término es abordado para identificar las concepciones de la prácticas

pedagógicas que tienen los estudiantes, profesores, tutores y asesores de la Universidad.

En el presente proyecto se tomó el término de concepción como la respuesta de la construcción mental que hacen los sujetos en determinadas acciones en este caso físicas y mentales; y cómo estos sujetos traen a la realidad a través de estas acciones sus diferentes conceptos.

Basados en la anterior explicación acerca del término concepción, vale la pena recalcar que no todos los seres humanos y en este caso los participantes del proyecto tenían las mismas concepciones y que ya cada uno de ellos contaba con cierta información codificada, organizada y categorizada acerca de la palabra juego.

Al hablarle a los diferentes sujetos acerca de la concepción que ellos tienen sobre la palabra juego, se les invitaba a realizar un análisis profundo que va desde, lo personal, familiar y social; hasta lo cultural, las creencias y los conocimientos prácticos que se tienen acerca de la misma.

Es necesario recalcar que en los grupos en los cuales se ejecutó el dispositivo, se tuvo la posibilidad de contar con diversidad de género, población afro e indígenas, hombres y mujeres cuyas edades oscilan entre los 18 y los 35 años, por este motivo se evidenciaron diferentes comportamientos, actitudes y emociones las cuales permitieron captar la multiplicidad de conceptos desde los lenguajes O y S a los cuales se podían estar expuestos a la hora de realizar el análisis.

### **3. Ahora a estudiar el tema de juego.**

El juego en siglos anteriores había sido mencionado por filósofos, psicólogos, y pedagogos; aunque estos querían demostrar los diferentes beneficios y manifestaciones que se obtenían a través del juego, esto se estaría perdiendo al llegar la industrialización, ya que aparecía el trabajo, y haciendo una comparación con el juego esto era una “perdedera de tiempo”; a partir de esto, aunque se reconocía la existencia del juego, este atravesó por un proceso muy lento, pero lo importante de destacar aquí, es que siempre hay quien lo defiende y argumente como generador de posibilidades tanto a nivel físico como psicológico.

En la actualidad, el juego ha perdido connotaciones que se daban anteriormente como lo son: que es una pérdida de tiempo, que no genera algún tipo de aprendizaje y que es una “ociosidad”, visto este como algo negativo; el juego ha tomado importancia y no solo se practica en el tiempo libre o de ocio, sino también en el ámbito académico.

El juego es un proceso mediante el cual el ser humano obtiene la capacidad de explorar posibilidades y adquirir aprendizajes, por medio de este se logra satisfacer necesidades tales como: divertirse, gozar, explorar, desahogarse, imaginar, interactuar con el otro y aprender tanto de sí mismo como de los demás; estos procesos se dan en el individuo a nivel personal, colectivo, histórico y cultural.

El juego es llamado herramienta, estrategia, método, instrumento, dispositivo, elemento, apoyo lúdico, entre otras tantas clasificaciones que han surgido a través de los años; lo cierto es que es utilizado por licenciados, profesionales, padres de familia, grupos de amigos, empresas y sin lugar a dudas por tantas personas, que han hecho de este un generador de aprendizaje, una ayuda para pasar un rato agradable, por medio de este otros buscan entretener a las personas, generar experiencias y hasta mejorar las relaciones personales.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe resaltar la importancia del papel que cumple el juego en cada una de las etapas de la vida del ser humano desde la niñez hasta la vejez, brindando la posibilidad de relacionarse con el otro y con su entorno, de crear nuevos mundos, desempeñar diferentes roles en la sociedad, descubrir las diferentes capacidades cognitivas, físicas y sociales de los seres humanos y también contribuye al fortalecimiento de espacios para el aprendizaje.

Cuando se habla de juego, surgen preguntas tales como ¿realmente el juego es libre? También se puede llegar a preguntar si ¿todos los juegos requieren de una serie de reglas para ser jugados?, tal vez no sea posible dar respuesta clara y concisa de estas preguntas, o tal vez sí, pero lo que sí se puede afirmar es que el juego ha sido pionero número uno de la estrategia lúdica y didáctica, no solo para los niños sino también para los adultos como lo menciona Borja (2000):

Sin embargo, en estos últimos tiempos, la tendencia se acrecienta y parece que va tomando una dimensión generalizadora entre maestros y profesores de distintos niveles educativos, desde el parvulario a la universidad, que ven la necesidad no sólo de un activismo como principio educativo, sino de lograr

aprendizajes significativos. Por ello, la actitud lúdica y la actividad ludiforme van diversificándose y generando intereses didácticos. (p. 18)

En su libro de “las ludotecas instituciones de juego”, realizado en la ciudad de Barcelona, Borja permitió ampliar un poco más la mirada hacia el juego en los ámbitos educativos y académicos, esto hizo que se realizara un análisis principalmente en los profesionales y en los maestros de recreación, quienes para la autora son los más importantes para iniciar a mostrar el juego como generador de conocimientos; además permitió en el proyecto diversificar el juego desde las ludotecas y la formación por medio del mismo en las instituciones.

Por lo anteriormente nombrado es importante resaltar que la postura de la autora se trae a colación debido a que el proyecto busca dar un enfoque académico y educativo al juego, por otra parte es relevante mencionar que ella habla de los juegos y los juguetes como una forma lúdica, dinámica, didáctica y educativa para generar aprendizajes no solo en los niños sino a través de las etapas de la vida del ser humano.

Hay personas que en este momento se están especializando con el juego, entre tantos como los licenciados de la facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional, aunque vale la pena hacer claridad que cada Licenciatura le da un fin diferente; es decir, cada una de estas tiene un concepto y un uso diferente del juego; aunque en las tres, este es tomado para generar y afianzar conocimientos, aprendizajes y la búsqueda de ambientes didácticos; por este motivo el juego brinda diversas posibilidades ya sea a nivel colectivo o individual y se debe estar

completamente convencido de la eficacia que este tiene, permitiendo abrirle puertas a la recreación.

Ahora bien, es importante y necesario mencionar el ámbito académico, ya que es allí donde más se ha evidenciado la presencia y necesidad del juego, sin dejar de lado que este se evidencia en otros entornos, pero debido al contexto en el que se ejecutó el proyecto es importante mencionarlo, pues este posibilita aprendizajes y estimula procesos didácticos, lúdicos y recreativos.

El sistema educativo colombiano promueve la lúdica y la didáctica, con ellas el juego y la recreación, pero estos son tomados como eje transversal o se maneja en la educación extraescolar<sup>1</sup>, no como obligatoriedad en un currículo escolar y este es un punto importante de analizar ya que la recreación es un derecho<sup>2</sup> y el juego es uno de los componentes principales de la anterior, aunque ya hay instituciones privadas que lo están implementando, tal vez hace falta en las entidades públicas currículos donde se evidencie, se vivencie y se pregunte más ¿Cuál es el fin, el objetivo y el sentido que tienen el juego y la recreación dentro del ámbito escolar?.

Se considera necesario que para los futuros licenciados es indispensable hablar, saber, conocer, trabajar y leer sobre juego ya que el juego es al Licenciado en Recreación como el balón al futbolista, una forma de conocer al otro en su esencia, es el medio por el cual se generan aprendizajes de vida, es la forma de interactuar con el

---

<sup>1</sup> Tomado de la ley 181 de Enero 18 de 1995, título II “De la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación extraescolar”.

<sup>2</sup> Tomado de constitución Política de Colombia de 1991.

otro y es considerado como una gran opción para emplearlo en el tiempo libre o el tiempo de ocio.

Por este motivo resulto importante cómo era entendido el juego y qué importancia le daban los estudiantes de la licenciatura al juego, y que mejor manera de hacerlo que observándolos en el puro acto de jugar (lenguaje simbólico), sin dejar de lado lo que expresan por medio del lenguaje oral; y es a partir de ello que surgió este proyecto, el cual buscaba indagar sobre las concepciones de juego que se daban en este, un ámbito netamente académico; también se esperaba conocer y exponer nuevos conceptos dados desde los lenguajes O y S.

Para concluir con este apartado es importante mencionar que no solo son los niños y las niñas quienes gozan de este privilegio, también los jóvenes, adultos y los adultos mayores, vale la pena también aclarar que el juego no solo se compone de objetos (juguetes) o elementos (imaginación, creatividad, etc.) si no de un espacio en el ámbito educativo, pero para esto lo primordial de todo es que el profesor, el licenciado o el docente lo utilice, lo conozca y le dé un sentido a este, para que de esta forma el juego pase de ser un activismo a una exploración de posibilidades.

#### **4. El juego a través del lenguaje simbólico.**

Cada uno de los objetos con los que se interactúa en el diario vivir tiene un significado, un nombre y un uso que aunque este puede variar según el contexto en el que se encuentre siempre se le pondrá una utilidad; el ser humano sin darse cuenta siempre está recibiendo una información específica de cada objeto ya sea por su forma, por sus colores, por sus partes, por sus cualidades o por las necesidades que satisface; siempre está transmitiendo una información, siempre habla por sí solo.

En este proyecto se diseñó un dispositivo que no tuviera reglas, que fuera aparentemente “libre”, un juego que no contara con ciertas características con las cuales se acostumbra a contar, como por ejemplo: un libro de instrucciones, un nombre para el juego, un orden específico para empezar a jugar y una cantidad específica de jugadores entre otros.

Pero al crear el juego, al decir “se va a diseñar un juego”, al darle una forma específica y una cantidad de elementos, este ya les estaba transmitiendo una información, los invitaba a jugar, a buscar la forma de hacerlo, a darle un orden, pues siempre se acostumbra a darle una utilidad específica a cada objeto según la perspectiva o la necesidad de quien lo utiliza.

De esta forma se comprendió que no hay necesidad de hablar de un juego “libre” puesto que al llamarlo juego este ya está perdiendo su libertad, pero también se entendió que aunque fue un dispositivo creado aparentemente sin reglas, por medio de este pudo pasar que el jugador propusiera nuevos signos, nuevas utilidades, nuevas formas y por qué no hasta un nuevo juego.

Con relación a lo anterior Barthes (1993) lo da a entender formulando una pregunta y a su vez da una posible respuesta con la que él considera surge entre el sujeto y el objeto, en este caso con el jugador y el juego:

¿Cuáles son los significados de estos sistemas de objetos, cuales son las informaciones transmitidas por los objetos? Aquí no podemos dar más que una respuesta ambigua, porque los significados de los objetos no dependen mucho del emisor del mensaje sino del receptor, es decir, del lector del objeto. (p.5)

Barthes en su artículo “la semántica del objeto” permito abrir la mirada sobre el significado de los objetos, lo que estos pueden decir gracias a su forma, sus colores y sus utilidades, se comprende que el objeto tiene una semántica específica según la cultura o el contexto en el que se encuentre; también se puede entender que los objetos existen y tienen utilidad según las necesidades del sujeto.

Uno de los análisis más importante que se logró realizar por medio de este autor fue que se diera la posibilidad de entender que los objetos hablaban por sí solos y por esta razón al entregar el dispositivo a los estudiantes no se les dijo para que era cada elemento del juego y como se jugaba, simplemente se quiso analizar qué mensaje recibía el lector del objeto (en este caso el jugador del dispositivo), y gracias a esto se

pudo analizar que la necesidad que este juego género en los participantes fue ganar sin importar como se jugaba y cuáles eran las reglas del mismo, solo querían ganar.

Resulta indispensable a la hora de hablar de un objeto, analizar el comportamiento, la postura y la interacción del sujeto, puesto que este es el encargado de darle vida y utilidad al objeto; por este motivo se hizo necesario a través de la ejecución del dispositivo analizar no solo lo que los sujetos hacían con el objeto en este caso el juego, sino también la forma como se expresaban los sujetos a través del objeto es decir los gestos, las miradas, las posiciones corporales y los movimientos que hacían mientras jugaban.

Es importante no solamente tener de referencia lo que los sujetos expresan verbalmente (lenguaje oral) sino también lo que corporalmente se puede expresar (lenguaje simbólico) a lo que la mayoría de veces no se le da importancia como por ejemplo lo que los ojos hablan, lo que las manos expresan y lo que los gestos mencionan; aunque vale la pena resaltar que muchas veces lo que se percibe no es lo que el otro quiere dar a entender.

Para obtener un concepto de juego a través de la interacción de los sujetos con el objeto (el dispositivo) se centró el análisis desde tres clases de movimientos corporales los cuales son:

La interpretación de la postura: Esta no solamente habla del carácter de la persona a la cual se analiza sino también expresa la actitud y los sentimientos de la misma frente a un hecho, un objeto o una persona; es importante tener en cuenta que existen dos

tipos de interpretación de la postura la congruente que es la postura que una persona adopta cuando se encuentra a favor de la otra, piensa similar a ella o está de acuerdo con lo que postula, habla o propone; y la no congruente la cual establece entre los sujetos distancias psicológicas, esta postura por lo general se observa en un grupo de personas que no se conocen y que están siendo obligadas a estar cerca e interactuar se muestra una distancia considerable con la otra persona; cabe resaltar que esta postura no congruente no se evidencio en ninguno de los grupos en los cuales se intervino debido a que estas personas ya se conocen y comparten en varios de los espacios académicos.

En esta clase de movimiento se observó al ejecutar el juego: si la persona se siente a gusto con el juego, si interactúa con él, si lo manipula o por el contrario si muestra una postura no congruente con el mismo, de esta forma se pudo determinar si el juego tuvo aceptación y acogida en el grupo o no.

En los grupos en los cuales se ejecutó el juego, se evidencio que al entregarles el juego sin una explicación de cómo jugar y sin unas reglas específicas el juego se tornó interesante, desafiante y divertido; luego de diez minutos de juego aproximadamente los jugadores se empezaron a sentir frustrados, aburridos (esto analizado desde las posturas y los gestos), pedían que se les diera las reglas.

Gracias a la postura corporal de dos estudiantes se logra evidenciar rechazo por el juego ya que todo el tiempo estuvieron alejados y desinteresados con lo que los otros estudiantes hacían con el juego, esto también genero una serie de sentimientos y

emociones en los investigadores del proyecto pues se siente frustración al ver que pasen cosas que no se esperan al estar diseñando el juego.

En las siguientes imágenes se evidencian algunas de las posturas de los estudiantes en el momento de ejecutar el juego, se observan posturas que muestran el interés por conocer el dispositivo y otras de cansancio después de un tiempo de intentar descubrir las reglas y las instrucciones del juego y no lograrlo.



3

En esta imagen se observa que los estudiantes se encuentran de pie pero buscando apoyo sobre un objeto rígido con una de sus manos, todos están con la cabeza hacia abajo debido a que el juego está ubicado en una superficie que se encuentra a la altura de la cintura de los participantes.



En esta imagen se observan los jugadores de diferentes posturas; uno con los brazos cruzados, otro sentado en la mesa en la cual se encuentra ubicado el juego y otros dos estudiantes buscando apoyo en la superficie en la que se encuentra ubicado el juego.

En esta imagen se pueden descifrar

<sup>3</sup> Las fotografías que se encuentran en el presente documento son captadas de videos realizados, por este motivo no cuentan con una buena resolución.

Debido a estas posturas las investigadoras observan que hay un interés en el juego en conocer como está diseñado y en saber cómo se debe jugar.

dos situaciones: la primera de ellas es el desinterés por el juego, debido a que ningún jugador se encuentra manipulando el dispositivo y la segunda se puede analizar por las posturas, que ellos están analizando el juego y buscando nuevas formas de dar uso a los elementos.



En esta imagen se observa que los estudiantes decidieron buscar una superficie plana tanto para ubicar el dispositivo como para la postura corporal.

Algunos de ellos se encuentran en cuclillas y otros están arrodillados.

Todos tienen su mirada fija hacia el



Se logra identificar que los estudiantes buscaron una superficie plana para ubicar el dispositivo, pero también se observa que al hacer un círculo y ubicar el juego en la mitad de todos se puede evidenciar que el centro y el interés que los reunía a todos era el dispositivo.

<p>dispositivo lo que se logra identificar es que hay interés y afinidad con el juego; por otro lado se puede analizar que las cuclillas es una postura que cansa demasiado lo que se puede deducir es que parecieran que los estudiantes quieren terminar con el juego lo más rápido posible.</p>	<p>Todos están sentados con los glúteos en el suelo y esta postura los hace ver y sentir cómodos.</p>
--	---

La comunicación de los sentidos (el tacto): Es importante tener en cuenta que con la piel el ser humano puede reflejar diversas emociones tales como el miedo, el odio, la ira. Por medio del tacto las personas experimentan la proximidad con el otro.

A pesar de que los sujetos no tienen conciencia de lo que la piel puede generar en ellos, es importante tener en cuenta que este puede llegar a ser el más primitivo de los sentidos; la prueba de esto es el extraordinario tamaño de las áreas táctiles del cerebro las cuales son la sensorial y la motora.

Al sujeto hacer contacto con el juego se pudo observar las diferentes emociones que este experimenta con el mismo y de esta manera se pudo conocer si el juego genero

emociones positivas tales como alegría, interés y diversión y negativas las cuales fueron frustración, malgenio, aburrimiento y estrés; teniendo en cuenta que en un principio el juego se presenta sin reglas, sin condiciones y sin explicación alguna.

Todos los participantes querían tener un contacto con el juego, hasta tal punto que en dos de los grupos donde se ejecutó el dispositivo desarmaron las cajas para saber si había algo más adentro, para conocer de qué material era cada elemento del juego.

Antes de iniciar con la búsqueda del objetivo del juego, los estudiantes tocaron cada uno de los elementos del juego, los analizaron uno a uno por todas sus partes y luego le buscaron una utilidad a cada una de ella, esto da a entender que no solo el contacto con otra persona genera emociones y sentimientos, los objetos también hacen parte de la sensación de palpar, conocer e indagar.

En las siguientes imágenes se puede evidenciar tanto el contacto físico que tienen unos jugadores con otros, como el contacto con el juego al tratar de analizarlo, de conocerlo y de aprenderlo a manipular.



Se observa que los estudiantes tienen contacto físico tanto con el dispositivo como entre ellos mismos, lo que permite entender que al jugar en equipo siempre se va a requerir del contacto con el otro.



En esta imagen se puede evidenciar que los estudiantes tienen un contacto físico con el juego lo que permite analizar que hay curiosidad por conocer el juego y saber cómo ejecutarlo pues de lo contrario no lo abrían manipulado y lo dejarían a un lado teniendo en cuenta que esta también fue una opción.



Se observa que los estudiantes tienen contacto físico entre ellos y con el dispositivo, lo que permite que se incluya al otro; como se evidencia en la imagen cuando el jugador hace entrega de una ficha a otro lo está invitando hacer parte del juego.

posturas corporales:

cuclillas y arrodillados: estas posiciones fueron tomadas por algunos estudiantes durante un tiempo corto pues estas hacen que la personas se canse de manera más rápida y no puedan concentrar su atención en el juego todo el tiempo, estas posturas hacen cuestionar a los investigadores con preguntas como ¿al explicar el juego, los estudiantes consideraron que el juego era fácil y por esto tomaron estas posturas?, ¿los estudiantes solo querían mirar de que se trataba el juego y luego se irían?

De pie: en uno de los grupos los estudiantes desidieron ejecutar el dispositivo en esta postura, aunque mientras pasaba el tiempo el cuerpo lo ubicaban de forma erguida, o se hiban a sentar un rato y luego volvian, o inclinaban sus extremidades inferiores sobre la mesa, se evidencio que esta posición no fue tan placentera y cómoda para los jugadores.

Sentados y erguidos: esta fue una de las posiciones con las cuales los estudiantes mostraron sentirse más cómodos pues no tuvieron necesidad de interrumpir el juego una y otra vez para acomodar el cuerpo, como se evidencio en las otras posutras.

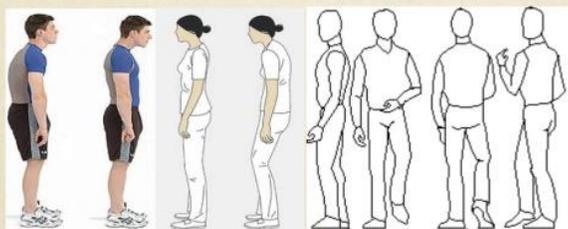
# POSTURAS CORPORALES.



## Cuclillas y arrodillados



## De pie



## Sentados y erguidos



Los gestos: aunque se dice que un gesto vale más que mil palabras, es importante tener en cuenta a la hora de deducir algo sobre un gesto lo siguiente: el contexto, la situación y el conjunto de gestos que vienen después; es decir un gesto no se puede leer ni entender solo, se necesita hacer un análisis de la cantidad de gestos que una persona haga en una situación específica para tener claridad de lo que se está dando a entender.

En cuanto a los gestos se menciona que estos muestran la verdad sobre los sentimientos y actitudes de quien los hace, es importante mencionar que la persona que hace la lectura de los gestos o la persona perceptiva debe hacer un análisis de lo que en este caso los estudiantes decían de forma no verbal (lenguaje simbólico) pero esto también se debe comparar con lo que ellos expresan por medio del lenguaje oral.

Debido a esto, luego de que los estudiantes interactuaran con el dispositivo se hacían una serie de preguntas acerca de cómo se sintieron a la hora de jugar ya con esta información no verbal y oral se esperaba dar una concepción de juego desde el lenguaje simbólico, dándole relevancia en este punto a lo que expresaban de forma no verbal.

Se observa en un principio gestos de intriga, suspenso y emoción ya que los estudiantes estaban experimentando utilizar el dispositivo sin instrucciones ni reglas, al paso del tiempo estos gestos se convertían en expresiones de aburrimiento, desespero y angustia de no saber qué hacer con el juego y que reglas ponerle al mismo, hasta tal punto que decidieron que todos habían ganado el juego porque lo habían intentado, debido a esto surgen preguntas como ¿lo único importante en un juego es ganar?,

¿estos estudiantes están acostumbrados a que les digan a la hora de jugar que hacer, como hacerlo y para que hacerlo?.

A continuación algunos de los rostros evidenciados a la hora de ejecutar el dispositivo.



**Confusión**

Esta imagen refleja confusión debido a la posición de la boca, la expresión de sus cejas una más arriba de la otra, lo que expresa que hay algo que no está claro en el juego.



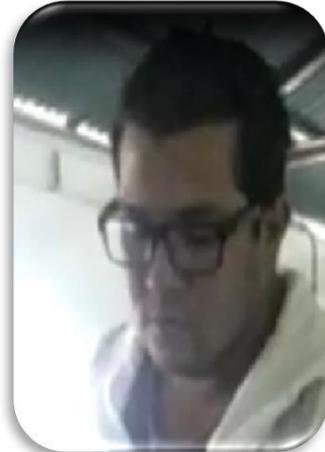
**Emoción**

Se evidencia esto por la sonrisa del participante reflejada en su boca la cual se encuentra semi abierta mostrando su dentadura y por sus ojos medio cerrados.



### **Satisfacción**

Se evidencia en esta imagen, la boca semi abierta, los ojos abiertos, este rostro surgió en el momento en el que los jugadores conocieron las reglas del juego y ganaron.



### **Pensativo**

Se observa una mirada fija, la boca cerrada su rostro demuestra seriedad, lo que se logra analizar de esto es que el juego es algo que requiere de seriedad y cuestionamiento.



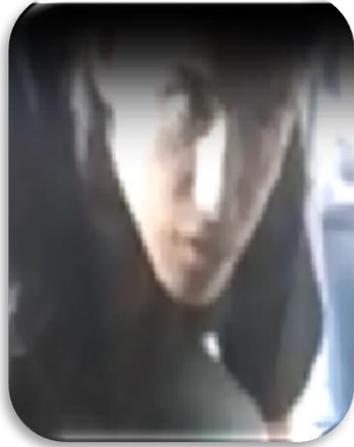
### **Cuestionamiento**

Su mirada refleja duda, se observa la boca como si el jugador quisiera hablar, la posición de las cejas arriba a la vez demuestran incertidumbre.



### **Burla**

Sus ojos semi abiertos reflejan picardía, su boca abierta la cual deja ver su dentadura es sinónimo de gracia, lo que refleja que disfruta del juego.



### **Aburrimiento**

En esta imagen se observa como si el estudiante no estuviera a gusto con algo en ese momento, esto lo dejan ver sus cejas fruncidas, los ojos mirando un punto fijo pero con mirada de seriedad y la posición de la boca estirada.



### **Alegría**

Se evidencia en el estudiante la alegría por sus mejillas elevadas y la posición semi abierta de la boca mostrando su dentadura, reflejando satisfacción y gusto.

Confusión: este gesto surgió ya que los estudiantes no tenían las ideas claras acerca de cómo jugar, es decir al no conocer las instrucciones y reglas del juego desde un principio ellos se sintieron confundidos y sin saber qué hacer.

Emoción: este gesto expresa un sentimiento positivo en el ser humano, se dio tanto al inicio del juego como al final; al principio los estudiantes estaban emocionados pues

el juego les exigía trabajar en equipo para descubrir o crear las reglas e instrucciones del juego y al final del juego se encontraban emocionados debido a que se les dieron las instrucciones para poder jugar.

Satisfacción: este gesto expresa el sentimiento de bienestar y placer, en los estudiantes surgió en el momento que se les dieron las explicaciones de como jugar; y también cuando lograban completar el nivel que estaban jugando.

Pensativo: estos gestos fueron tomados desde dos puntos de vista por los investigadores: el primero de ellos es que se encontraran así debido a la meditación que estaban realizando para poder descubrir como jugar y el segundo puede que los estudiantes estuvieran así por algún otro acontecimiento de su vida personal, académica o sentimental.

Cuestionamiento: los estudiantes se encontraron en dos momentos con este gesto el primero de ellos era preguntándose cuál era el fin con el que no se les habían dado las reglas e instrucciones y el segundo momento era cuando se preguntaban para que servía algún elemento del juego en todos los grupos se hizo este cuestionamiento con la pirinola. Burla: este gesto se evidencio en los estudiantes cuando estaban buscando para la función que cumplía cada uno de los elementos del juego pues ellos se sentían ridiculizados al no conocer si lo que estaban haciendo estaba bien o no.

Aburrimiento: estos gestos se vieron reflejados en los estudiantes después de 15 minutos de intentar jugar sin reglas e instrucciones pues decían que jugar sin saber cómo hacerlo se tornaba aburrido, pues no sabían ya que hacer con el juego.

Alegría: estos gestos surgieron en los estudiantes pues de alguna manera el juego fue una excusa para compartir con el otro, fue un momento de esparcimiento.



## **5. ¿Qué sobre juego nos puedes contar?**

Teniendo en cuenta que el lenguaje oral, la voz y el habla son el medio fundamental que le permiten al individuo expresar y comprender ideas, pensamientos, sentimientos, conocimientos y actividades; se buscaba tener una concepción de juego desde lo que los estudiantes expresaban por medio de este lenguaje, pues este es un tema que se estudia en algunas de las cátedras que se dictan en la Licenciatura en Recreación y Turismo, por este motivo fue importante desde lo teórico dejar un concepto basado en los conocimientos de los participantes del proyecto.

El concepto de lenguaje oral, que se tiene en cuenta en el presente escrito debido a la pertinencia del mismo es dado por Calderón (2004):

El lenguaje oral puede describirse como la capacidad de comprender y usar símbolos verbales como forma de comunicación, o bien se puede definir como un sistema estructurado de símbolos que cataloga los objetos, las relaciones y los hechos en el marco de una cultura. Al ser el lenguaje más específico de la comunicación, se afirma que es un código que entiende todo aquel que pertenece a una comunidad lingüística. (p.1)

Se toma a Calderón por la forma específica en la cual explica el lenguaje oral en su artículo, pues lo muestra como uno de los medios fundamentales de la comunicación en los seres humanos, es importante resaltar que al hacer uso de este lenguaje se debe tener en cuenta el contexto y la cultura en la cual se está utilizando, en el caso del proyecto fue importante tener en cuenta el término que se trabajó (juego) y que este

hacia parte del diario vivir de los participantes, que a pesar de que algunos indaguen más de este término que otros, casi siempre en la licenciatura este es nombrado.

Es importante resaltar que aunque el trabajo más fuerte en este proyecto se realizó desde el lenguaje simbólico, es imposible dejar de lado la información que los estudiantes dan desde lo que algunos llaman la forma más asertiva para transmitir una información, puesto que este lenguaje es el más utilizado en este caso en la academia para la transmisión y recepción de los mensajes de una manera más explícita y entendible.

Para obtener la concepción de juego desde el lenguaje oral se realizaron dos actividades diferentes la primera de ella fue un grupo focal, el cual será explicado más adelante y la segunda se trabajó con los grupos en los cuales se ejecutó el dispositivo, luego de que jugaran se les hacían preguntas tales como ¿qué es el juego? y ¿cómo se sintieron jugando?, teniendo en cuenta la euforia en la que se encontraban luego de media hora de jugar.

Los conceptos que se dieron por medio del lenguaje oral desde las dos actividades fueron completamente diferentes, pues luego del juego todavía los estudiantes estaban con la emoción, la euforia y la adrenalina, debido a esto los investigadores del proyecto notaron que con estas emociones casi intactas el concepto que dieron de juego era más puro y específico; pues los estudiantes estaban con estas emociones vivas ya que en un principio se les dio el juego sin reglas y luego de un tiempo se llegó a un consenso de dar las reglas para que se pudiera disfrutar verdaderamente del juego.

Desde el grupo focal el resultado que se obtuvo no fue el esperado pues se inició haciendo unas preguntas ya estipuladas y aunque se intentó hacer de una Lenguajes lúdico-creativos para imaginar, soñar y plasmar

Se da inicio a este apartado hablando de los lenguajes lúdico - creativos, los cuales son utilizados frecuentemente en el ámbito de la recreación junto con el discurso pedagógico como herramientas fundamentales para el desarrollo de la labor a emprender; se abordan estos lenguajes ya que pareciera que para los Licenciados en Recreación y Turismo sea usual que se utilicen y se nombren con frecuencia sin dar cuenta de lo que esto implica y del significado que esto tiene desde lo recreativo.

A continuación se menciona la postura que se tuvo para la elaboración de esta investigación sobre los lenguajes lúdico-creativos la cual es tomada desde Trujillo (2011):

*Los lenguajes lúdicos creativos actúan internamente en el individuo generando pensamientos, sentimientos, que dan paso a un pensamiento recreativo en el cual la persona hace uso de las funciones psicológicas superior*

*Es, en especial la imaginación creadora para generar un cambio en su interior, de esta manera está construyendo nuevos significados y sentidos. Una vez el individuo se ha apropiado de los conceptos, es decir los ha interiorizado, puede exteriorizar aquello que le ha pasado, la persona hace uso del habla para expresar sus sentimientos, pensamientos.*

*Los lenguajes lúdico creativos, aunque se valen del lenguaje verbal, difieren de éste no solo porque generan acciones distintas a las que se produce en las conversaciones sino también porque a través de ellos los recreandos se expresan de manera distinta a como lo harían usando el lenguaje verbal. (p.29)*

Trujillo con su tesis realizada en la Universidad del Valle- Colombia permitió dar cuenta de las percepciones de los estudiantes de la Universidad desde la recreación dirigida y los lenguajes lúdico creativos, allí se pudo evidenciar desde estos lenguajes que percepciones se pueden dar cuando un sujeto se enfrenta a diferentes acontecimientos tales como pintar, bailar, jugar, dibujar, actuar entre otros. Este autor es de importancia para este proyecto pues tiene en cuenta la mirada Colombiana y los avances obtenidos referentes al tema de recreación.

Es importante tener en cuenta que este autor se vale de lenguajes lúdico creativos para realizar en el individuo de manera interna una serie de procesos, los cuales surgen o son generados por una serie de actividades, en el caso del presente proyecto el jugar, y así de esta forma dejar ver por medio de este lo que se piensa y se siente; aquí entran en juego los lenguajes O y S pues estos fueron analizados desde los lenguajes lúdico creativos.

Aunque el autor nombra que se hace uso de la palabra en los lenguajes lúdico creativos para expresar lo que se piensa o se quiere dar a entender, en este proyecto se tuvo la postura y se consideró que es más interesante, expresivo y concreto lo que se puede decir desde el lenguaje simbólico.

Vale la pena resaltar que en el presente proyecto se tuvo en cuenta los lenguajes lúdico-creativos a la hora de ejecutar el dispositivo; ya que se pretendía evidenciar a través de las emociones, percepciones, sensibilidades, imaginaciones, sentimientos, pensamientos y creaciones de los participantes, para dar cuenta de las concepciones que se tenían acerca de la palabra juego.

Fue importante tener en cuenta el proceso interno por el que estaban atravesando cada uno de los estudiantes a la hora de jugar, pues así ellos podían exteriorizar de una manera más explícita debido al éxtasis en el que se encontraban por el juego lo que realmente estaban vivenciando y experimentando.

## **6. Buscando formas y encajando colores**

Para iniciar con la explicación del por qué, el cómo y el para qué del dispositivo es indispensable mencionar que el concepto de dispositivo se tomó desde la postura del comité de investigación, de la Licenciatura en Recreación y Turismo de la Universidad Pedagógica Nacional el cual dice que:

Un dispositivo (por ejemplo, un cuento, un juguete, un audiovisual, un performance, un taller o la proposición de un curso, entre otros) que tiene como fin intervenir un estado de cosas para modificarlo, o bien, dar cuenta de tal modificación ya hecha.

Este dispositivo fue tomado como un eje articulador del proyecto el cual fue utilizado para realizar el análisis al que se quiere llegar sobre el concepto de juego a través del lenguaje lúdico-creativo visto desde los lenguajes O y S.

### **6.1. ¿Por qué la idea de un dispositivo, para poder analizar?**

El interés por crear un dispositivo surgió a través de realizar ejercicios de observación, entablar diálogos con estudiantes de la facultad de Educación Física y hacer un análisis del documento del proyecto de grado “el juego: consideraciones y prácticas de los estudiantes de la facultad de Educación Física; un paso más hacia la

ludoteca móvil”<sup>4</sup>, en el cual se encontró información muy importante con respecto a los juegos, espacios y tiempos practicados, ya sea desde las cátedras, hasta en sus tiempos libres y de ocio, reflejando en cada una de ellas que él jugar es lo que más realizan en estos tiempos, pero que los juegos que más auge tienen son los de mesa, es por esto que se utilizó este tipo de juego (dispositivo) como estrategia para analizar las diferentes concepciones de los estudiantes de Recreación y Turismo en los lenguajes O y S.

Es necesario dar inicio con el concepto que dan los autores Murillo y Martínez (2010) los cuales dicen lo siguiente de la etnografía “Es quizá el método más conocido y utilizado en el campo educativo para analizar la práctica docente, describirla desde el punto de vista de las personas que en ella participan y aproximarse a una situación social” (p.4).

Partiendo de esto es importante resaltar que lo que se espera realizar por medio de este método es un análisis desde la academia sobre como se ve, se trabaja y se utiliza el juego, teniendo en cuenta que este es un lugar en el cual todos los días se observa y se vive el juego en todas sus manifestaciones, ya sean competitivas, recreativas y/o lúdicas.

Las herramientas que se utilizaron para el desarrollo del presente proyecto fueron las siguientes:

---

<sup>4</sup> Proyecto de grado realizado por el Licenciado en Recreación de la facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional Juan Miguel Duarte González, en el año 2013.

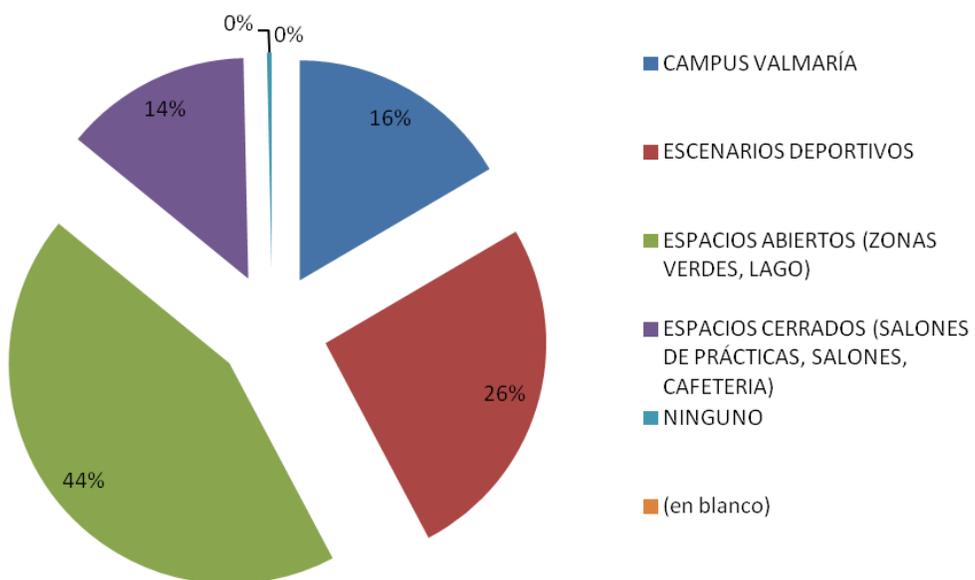
Fuente documental: por medio de esta herramienta se realizó un análisis de encuestas las cuales ya habían sido debidamente realizadas y tabuladas por el Licenciado en Recreación Juan Miguel Duarte González; ya que estas dan un referente de los gustos, juegos, conceptos y enfoques que tienen los estudiantes de la Licenciatura en cuanto a juego; esto con el fin de tener un punto de partida para la ejecución del presente proyecto.

Esta herramienta fue una de las principales y más importantes para la elaboración, ejecución y desarrollo de este proyecto pues en el documento anteriormente nombrado se encontraron una serie de encuestas y entrevistas tanto a los estudiantes de la facultad, como a una docente de la Licenciatura en Recreación y al decano de la facultad; con el fin de poder conocer los juegos que más practicaban y los espacios que más frecuentaban para la práctica del mismo, para así poder diseñar juegos para una ludoteca móvil que sería planteada por el mismo autor del proyecto.

Además de estas encuestas, también se realizó un análisis muy superficial al concepto de juego, ya que la tesis se enfocaba principalmente a las diferentes clases de juego que existen, los espacios y los participantes que formarían parte de la investigación.

A continuación se mostrará por medio de graficas e imágenes los resultados encontrados en la fuente documental, en donde se pueden evidenciar los espacios y juegos que practicaban y utilizaban los estudiantes de la Facultad de Educación Física en el II semestre del año 2013 y las concepciones de juego que tenían.

## Espacios físicos escogidos por los estudiantes para las diferentes prácticas de juego



5

<sup>5</sup> Tabulación tomada del documento "el juego: consideraciones y prácticas de los estudiantes de la Facultad de Educación Física; un paso más hacia la ludoteca móvil", del Licenciado en Recreación Juan Miguel Duarte Suarez.

**PRINCIPALES PRACTICAS DE JUEGO DE LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA(2013)**

**Juegos tradicionales**



**Juego espontaneo**



**Juego de mesa**



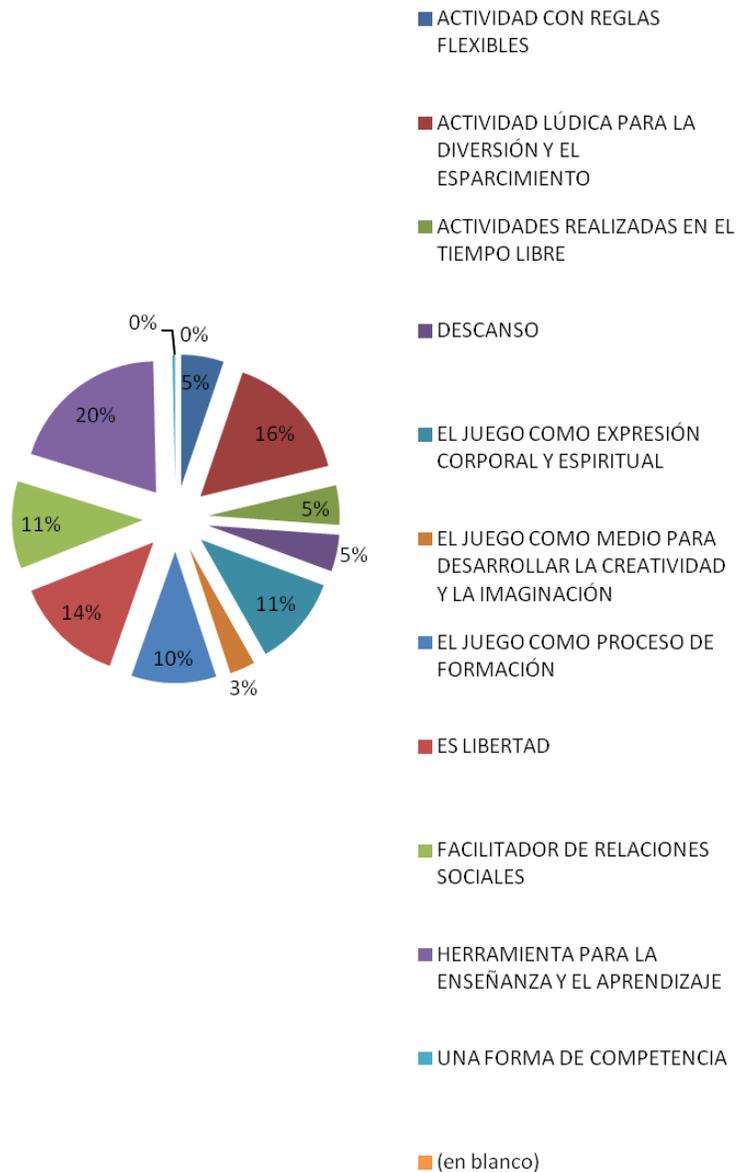
**Juegos propuestos por espacios académicos**



**Juegos deportivos**



## Concepción que tienen de los estudiantes sobre el juego



<sup>6</sup> Tabulación tomada del documento “el juego: consideraciones y prácticas de los estudiantes de la Facultad de Educación Física; un paso más hacia la ludoteca móvil”, del Licenciado en Recreación Juan Miguel Duarte Suarez.

Observación: esta fue utilizada por parte de los investigadores con el fin de detectar y asimilar la información de un hecho u experiencia, utilizando únicamente los sentidos como instrumento principal.

Esta observación se realizó en tres grupos diferentes:

- El primer grupo en el cual se ejecutó el dispositivo conto con 5 participantes de octavo semestre de la Licenciatura, en el espacio académico “diseño de juegos y juguetes”; en este grupo participaron activamente 3 estudiantes los otros dos solo observaban, iban y se sentaban mostrando desinterés por el dispositivo, luego volvían hacían preguntas referente al diseño del juego; debido a esto nacen preguntas tales como ¿no les llamo la atención el juego? o a estos dos participantes ¿no les gusta jugar?.
- El segundo grupo en el cual se ejecutó el dispositivo en un inicio contó con 25 estudiantes de primer semestre de la Licenciatura en el espacio “juegos y exploración plástica”, finalmente participaron 18 estudiantes.

Se dividió el grupo en dos, todos trabajaron para entender el juego, tratan de darle uso a todos los elementos como se les pidió en el inicio.

- El tercer grupo en el cual se ejecutó el dispositivo conto con 11 participantes del tercer semestre de la Licenciatura en el espacio “Bioética ambiental”, los cuales se dividen en tres grupos; debido a los análisis realizados en los dos grupos anteriores se toma la decisión de llevar 2 juegos de mesa a parte del

dispositivo diseñado con el fin de comparar la reacción de los jugadores al tener dos juegos los cuales son conocidos y el diseñado por los investigadores.

Al primer grupo se le dio el dispositivo diseñado, al segundo grupo se le dio el juego del uno y el tercero el rummy; la comparación que se pretendía hacer no se pudo realizar debido a que la mayoría de los estudiantes no conocían los otros juegos tampoco y los que se sabían las reglas las acomodaban a conveniencia propia según se desarrollaba el juego, por estas actitudes se dan las siguientes preguntas ¿lo realmente importante del juego es ganar sin importar lo toque hacer? Y ¿se siente la misma satisfacción ganar aun sabiendo que se ha hecho trampa?

Es importante resaltar que esta es una de las herramientas más importantes ya que a partir del lenguaje simbólico se pretende llegar a un concepto de juego desde la observación de las acciones y actitudes impartidas por los estudiantes.

Por medio de la observación se obtuvieron conclusiones muy importantes de lo que es el juego partiendo de que se analizaron posturas, acciones y sentidos, las cuales dijeron mucho del dispositivo, de las sensaciones, emociones y sentimientos de los participantes.

Grupo focal: Con esta herramienta se reunió un grupo de estudiantes de los diferentes semestres con el fin de hacer un estudio y análisis acerca del concepto de juego; este grupo se desarrolló a nivel del planeamiento como lo indica Mella (200):

A nivel de planeamiento, la cuestión central es encontrar la mejor forma de alcanzar un conjunto de metas. El estadio del planeamiento a menudo es una continuación de la exploración o identificación de problemas, con la diferencia que ahora el grupo de investigadores tiene a la mano un conjunto de metas, lo que les permite trabajar de manera más estructurada. El grupo de investigación somete las metas a la opinión de los participantes, los que pueden aportar sugerencias útiles acerca de cómo llegar hasta donde las metas señalan. Los participantes pueden así mismo indicar problemas potenciales que pueden existir respecto a alcanzar las metas. (p.4)

Las metas que se alcanzaron con esta herramienta estaban dadas a través de unas preguntas que fueron resueltas por los participantes del grupo focal, las preguntas fueron:

¿para ustedes que es el juego?

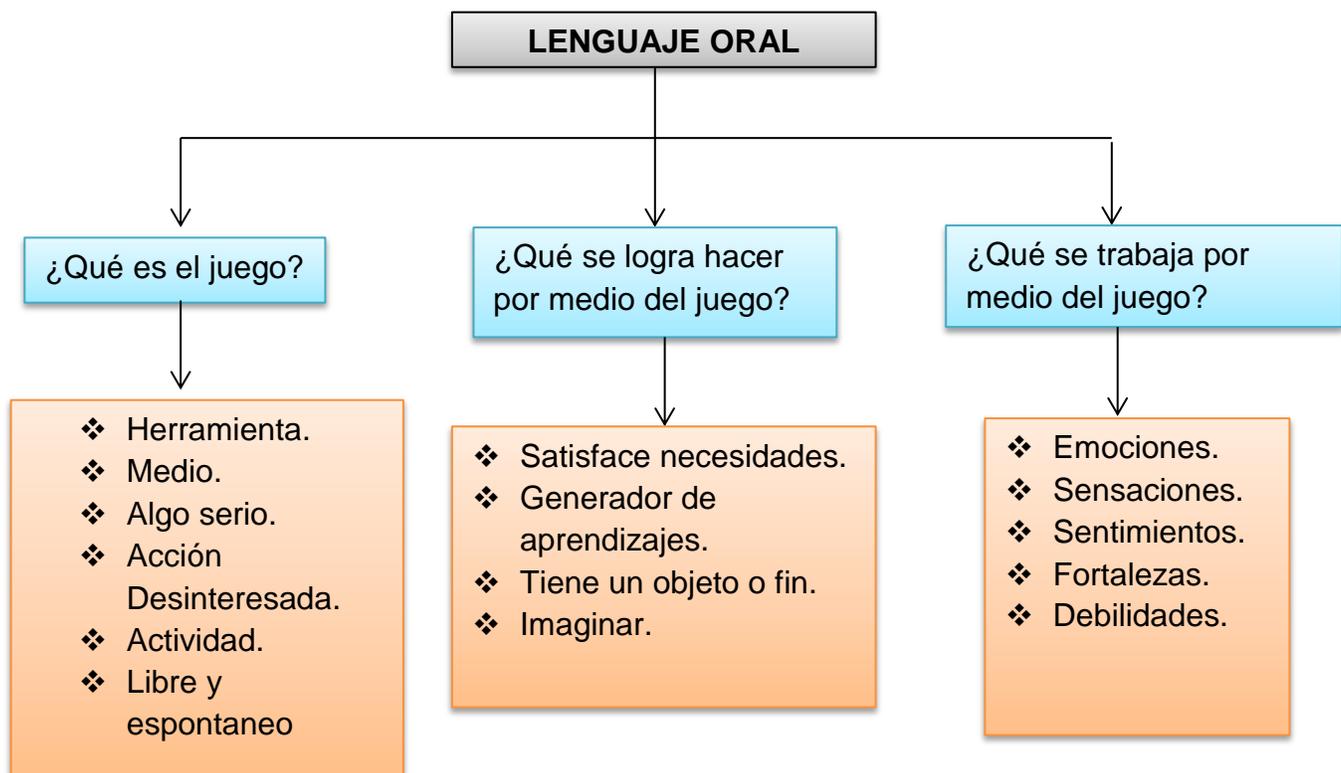
¿Cómo se sienten cuando juegan?

El concepto de juego al que se logró llegar desde el lenguaje oral, fue el resultado de un grupo focal que conto con 8 participantes; también se obtuvo este concepto de los aportes dados en los tres grupos en los cuales se ejecutó el dispositivo, donde luego de interactuar con el mismo se les preguntaba para ellos que era el juego.

El siguiente concepto surge a través de reunir las evidencias obtenidas en el trabajo de campo por medio de videos, audios y un diario, en estas se analizaban cada uno de los conceptos de juego que daban los estudiantes; se tomaron las palabras con las cuales más coincidían los estudiantes y al analizar este material se evidencio que los estudiantes con sus respuestas de conceptos de juego también

dieron respuestas a preguntas tales como: ¿que se logra hacer por medio del juego? y ¿que se trabaja por medio del juego?.

A continuación se muestran los resultados obtenidos por medio del siguiente mapa conceptual.



En cada una de estas herramientas fueron utilizados una serie de recursos los cuales fueron: videos, grabaciones de voz, fotos y un diario en el cual se escribirá la actitud de los participantes a la hora de jugar; los gestos, las emociones y las posiciones corporales, estas fueron utilizadas para hacer el análisis de todo lo que hace parte los lenguajes O y S anteriormente nombrados.

En este grupo focal participaron 8 estudiantes de diferentes semestres de la licenciatura, aunque el resultado de este no fue lo esperado, pues se realizaron dos invitaciones a más de 15 estudiantes y se dificultó cuadrar horarios y lugar de encuentro, por este motivo se realizó en un espacio académico cedido por una docente.

## **6.2. ¿Para qué verte jugar?**

El objetivo principal de este dispositivo era presentarlo en algunos de los diferentes semestres de la Licenciatura en Recreación y Turismo para que los estudiantes lo conocieran, interactuaran con él y lo pudieran jugar, el dispositivo fue mostrado y de igual forma se indicaron los elementos que lo componían, vale la pena aclarar que las reglas y las instrucciones del juego en un inicio las proponían cada uno de los jugadores, luego de un tiempo determinado se explicaban las reglas propuestas por los diseñadores del dispositivo si así los participantes lo requerían, el juego se utilizó para que los estudiantes interactuaran con él, le dieran el sentido y el uso que ellos quisieran y así se realizó el análisis desde el lenguaje lúdico creativo por medio de los lenguajes O y S.

Es importante mencionar que las reglas del juego que postularon los diseñadores del dispositivo fueron solicitadas por los tres grupos en los cuales se hizo la intervención, pues ellos decían que no tenía sentido jugar sin saber cómo se jugaba y para qué era cada uno de los elementos del juego.

Lo que los participantes no lograron identificar, es que sin las reglas dadas por las diseñadoras del juego, ellos estaban creando una nuevas y por este motivo también estaban jugando, con la diferencia que sentían que estaban jugando mal, esto se logró identificar por medio de los lenguajes O y S.

### **6.3. Elementos a utilizar para poder iniciar a jugar**

A continuación se enunciara como se construyó el dispositivo y los criterios que se tuvieron en cuenta para la ejecución y la elaboración del mismo; el juego principalmente nació de la idea de un juego llamado “IQ TWIST”<sup>7</sup>, aunque algunos de los elementos son los mismos, los objetivos y el diseño del dispositivo varían según la utilidad y creatividad de las investigadoras.

el juego por ser de mesa se ejecutó principalmente en las aulas donde los estudiantes de la Licenciatura se encontraban, esto no quiere decir que solo los que se encontraran en el aula lo podían jugar, también era posible implementarlo al aire libre, pero ningún grupo en los cuales se ejecutó el juego lo solicito, este dispositivo es una construcción de varios elementos que poseen juegos ya existentes, es decir está elaborado con reglas propuestas por los diseñadores, pero los elementos que posee son tomados de otros juegos; para ampliar un poco más la explicación a continuación se describe cada uno de los elementos que tiene dicho dispositivo:

Una caja: esta tiene como fin tener una mayor facilidad de traslado y permite ser el estuche de los otros elementos.

---

<sup>7</sup> Este juego es creado por la empresa americana “KEEP ON PLAYING SMART GAME”, un juego de Puzle diseñado para un solo jugador.

Para la elaboración de este elemento se tuvo de referencia principalmente los juegos de mesa que cuentan con un estucho permitiendo sostener el tablero y las fichas, como por ejemplo:

**Adivina quien**



**Damas chinas**



**Astucia naval**



**Astucia aerea**



<sup>8</sup> Imágenes tomadas de la página web <https://www.google.com.co/search?q=juegos+de+mesa&sa=X&hl=es&biw=1093&bih=514&site=img&tbm=isch&tbo=u&source=univ&ei=JwRdVeycDcOfggTe2oGoDQ&ved=0CBsQsAQ>

Los juegos arriba estipulados permitieron dar paso para escoger la caja como estuche y guardar los otros elementos para un mejor cuidado a la hora de trasladarlo y cuando se juega, material que cumple con estas características, dando como resultado final del dispositivo la siguiente caja:



Un tablero: este se tomó como idea principalmente de otros dispositivos donde la mayoría de los juegos de mesa tiene un tablero para poder desarrollar algún tipo de ejercicio y/o actividad y por este motivo fue importante incluirlo a este nuevo diseño ya que es una de las características que tiene los juegos de mesa.

Este elemento fue tomado como referencia de juegos que tienen tablero como por ejemplo:

**Bingo**



**Ajedrez**



**Escalera**



**Triqui<sup>9</sup>**



Para tener como resultado final del dispositivo diseñado el siguiente tablero; el cual fue diseñado con madera, lo cual le permite al jugador tener un mejor manejo del juego y este no se dañara con facilidad.

<sup>9</sup> Imágenes tomadas de la página web

<https://www.google.com.co/search?q=juegos+de+mesa&sa=X&hl=es&biw=1093&bih=514&site=img&tbm=isch&tbo=u&source=univ&ei=JwRdVeycDcOfggTe2oGoDQ&ved=0CBsQsAQ>



15 fichas: estas son uno de los elementos más importantes debido a que desarrolla la principal función para que el juego tenga una finalidad; estas fichas están representadas en cuatro colores los cuales son: azul, rojo, amarilla y verde, esta iniciativa fue tomada de los colores de las fichas del parques de 4 puestos, además porque son los colores básicos.

De igual manera cada una de las fichas cuenta con una estructura diferente las cuales se tuvieron en cuenta según la estructura del tablero para que encajaran, esta estructura permite ocupar todo el tablero teniendo en cuenta los niveles.

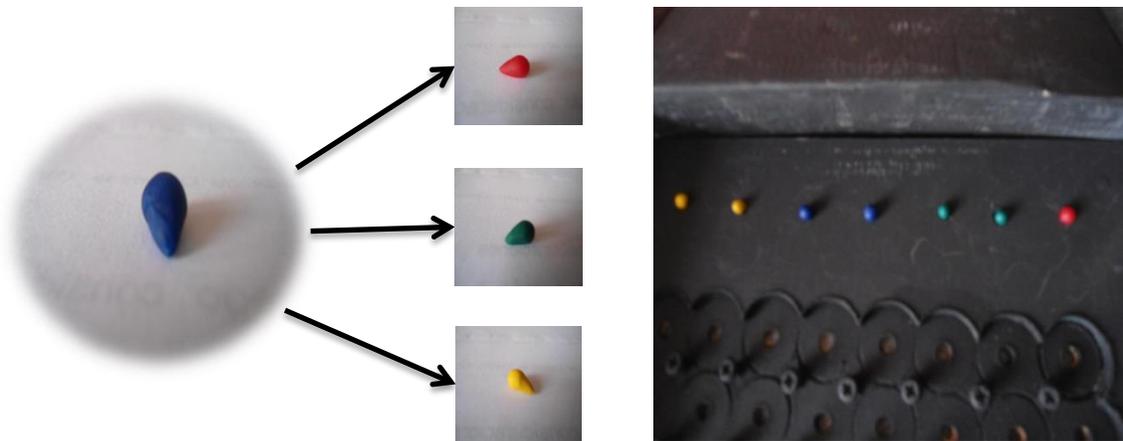
Estas fichas se encuentran divididas de la siguiente manera:

8 fichas elaboradas en madera teniendo en cuenta los juegos tradicionales los cuales son fabricados en este material, pero se enfocó primordialmente en fichas de rompecabezas las cuales encajaran en el tablero.



7 fichas pequeñas las cuales están elaboradas en Porcelanicron, estas se implementaron con los colores primarios con los mismos que cuentan las fichas anteriormente nombradas.

Estas fichas son ubicadas según el nivel del juego, fueron implementadas por las diseñadoras del dispositivo para que cubrieran los orificios pequeños que se encuentran en el tablero, según la especificación del nivel.

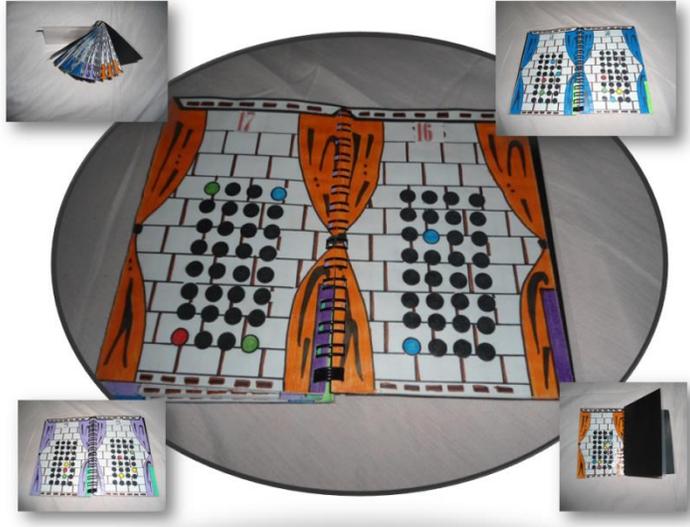


Dos cartillas:

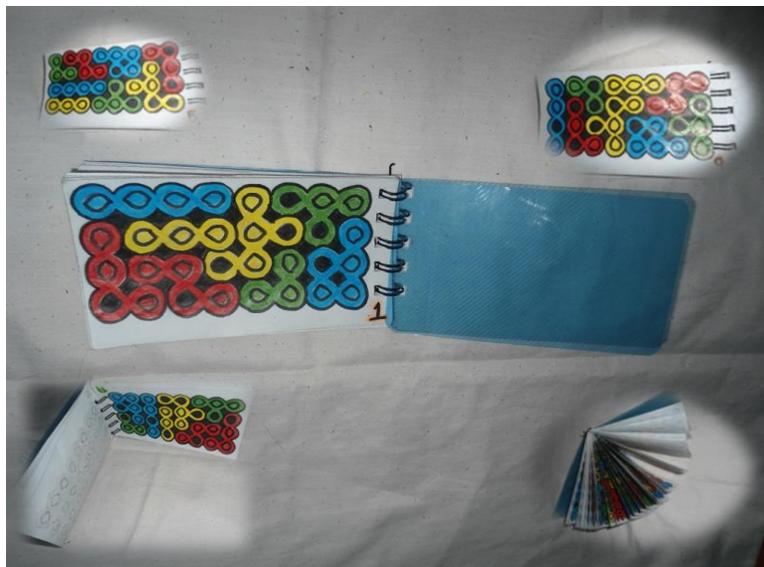
La primera es de niveles: esta es la encargada de darle la facilidad o la complejidad al juego, consta de 58 niveles divididos de la siguiente manera: del número 1 al 18 están caracterizados por el color naranja, estos son los niveles básicos de la cartilla, del número 19 al 38 se encuentran caracterizados por el color lila representa el nivel intermedio; y del nivel 39 al 58 caracterizados por el color azul representando el nivel más complejo.

El diseño de esta cartilla fue estipulado por las investigadoras, tomando como referente los juegos de mesa que tienen cartillas de instrucciones para jugar.

Los círculos de color negro que se encuentran en la cartilla son lo que representan el tablero y los círculos que se encuentran con color son los que estipulan la ubicación de las fichas diseñadas en Porcelanicron anteriormente nombradas; cabe la pena aclarar que estos niveles estipulados en la cartilla no tiene una secuencia, es decir que el participante puede iniciar a jugar desde el nivel que el desee.

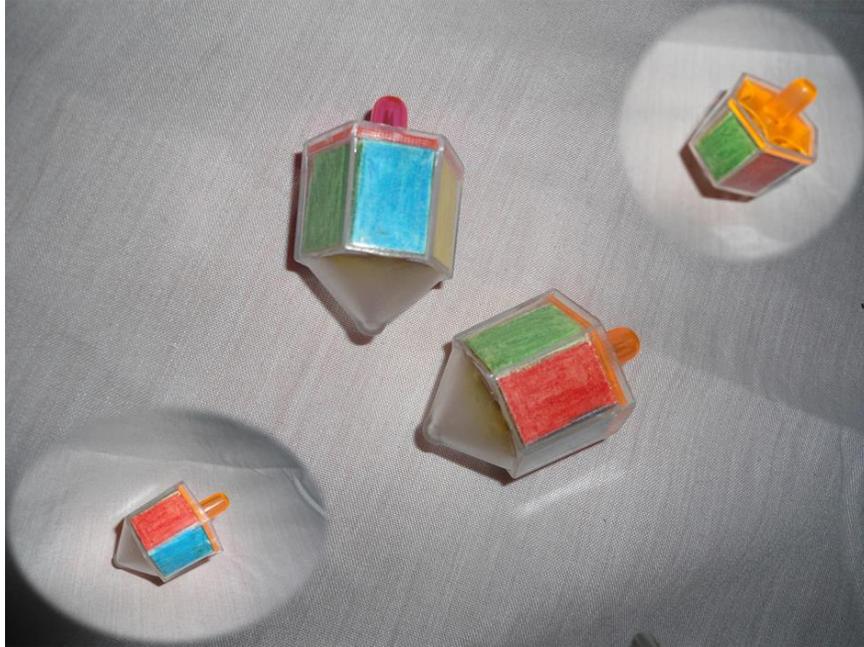


La segunda cartilla: esta cartilla representa las respuestas de los 58 niveles con los cuales cuenta el dispositivo, representando los colores y las formas como se deberán ubicar las fichas para poder pasar el nivel o darle fin al juego.



Una pirinola: esta se implementó principalmente por la trascendencia tradicional que posee, en este dispositivo su fin no es utilizarla para colocar una cantidad de objetos, sino para indicar un color, los cuales son verde, amarillo, azul y rojo, (los mismos de las

fichas del juego), indicándole al jugador que ficha deberá colocar en el tablero y cambiarla del lugar si así lo requiere.



En los tres grupos en los cuales se ejecutó el dispositivo, este elemento fue el que menos utilizaron los participantes, pues hacia que el juego se tornara aburrido, lento y no sabían en que momento utilizarla, por este motivo siempre la dejaban a un lado.

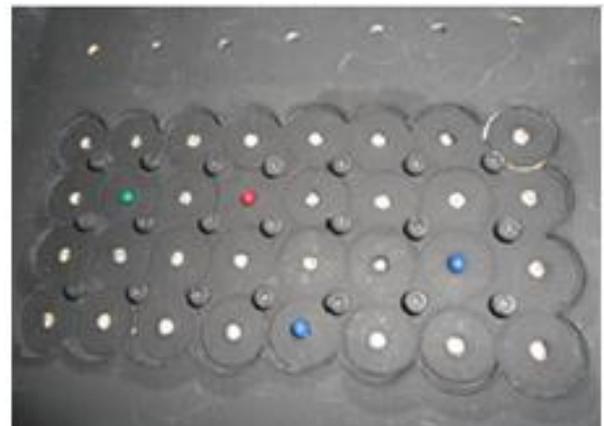
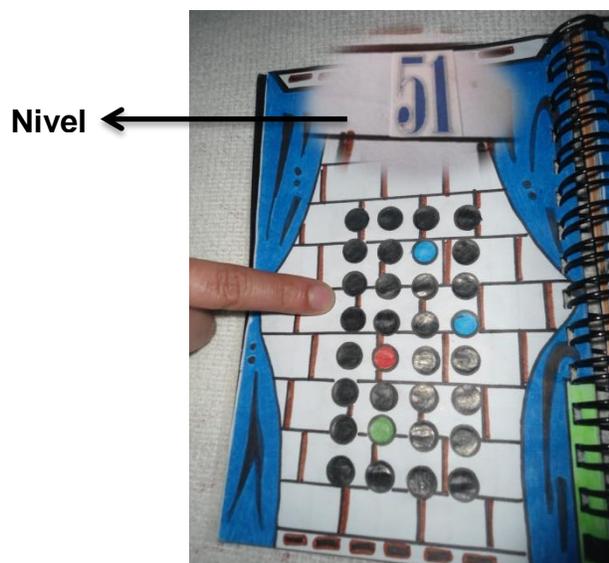
Para finalizar con este apartado es importante mencionar que se realizaron dos dispositivos teniendo en cuenta la cantidad de estudiantes por semestres y para que los estudiantes tengan más tiempo de interactuar con el dispositivo y la mayoría de ellos lo puedan manipular.

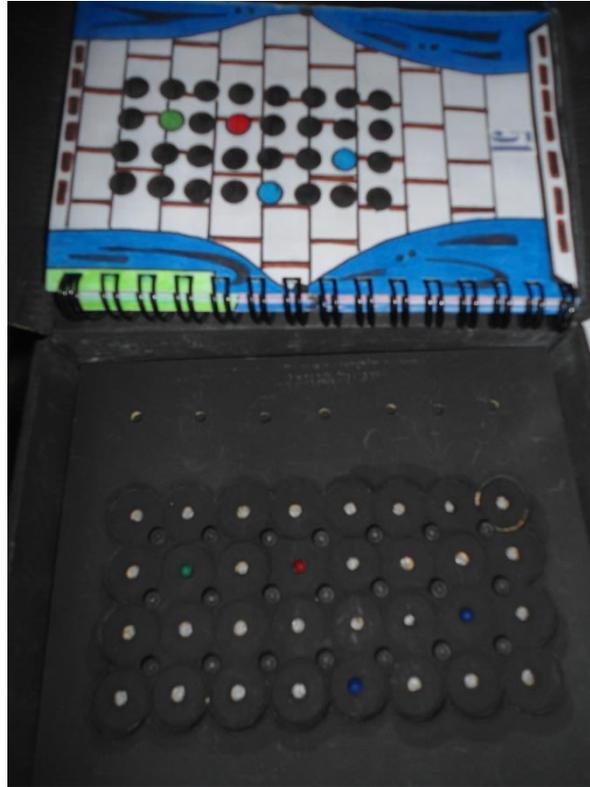
#### 6.4. Cómo jugar buscando formas y encajando colores.

Tome la caja y verifique que todos los elementos estén completos (puede buscar otro u otros jugadores si así lo desea de lo contrario puede hacerlo de manera individual).



Seleccione el nivel que desea jugar y ubique las fichas de Porcelanicron según lo indique la cartilla.

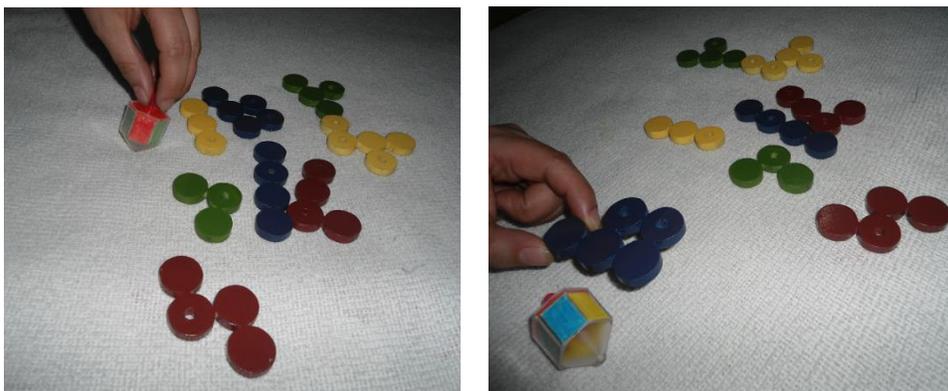




Inicie con la ubicación de las fichas de madera en el tablero, teniendo en cuenta que los colores deben coincidir con las fichas de Porcelanicron que ya se encuentran ubicadas en el tablero (amarilla de Porcelanicron con amarilla de madera así sucesivamente) recuerde que las fichas de madera deben quedar en su totalidad ubicadas en el tablero sin dejar espacios vacíos.



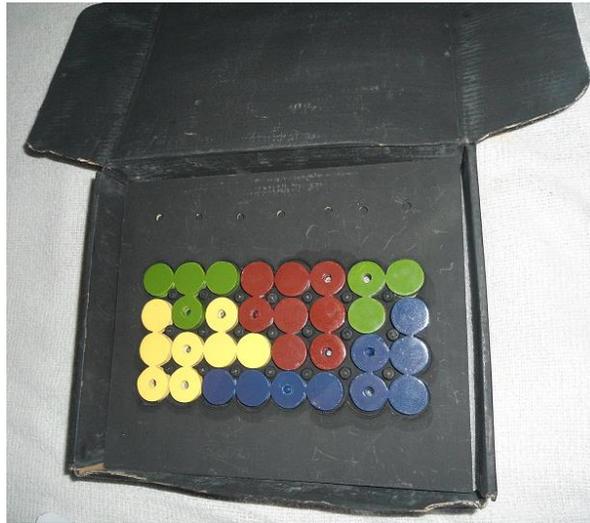
Ahora debe lanzar la pirinola, pues esta le indicara la ficha de madera que debe ubicar en el tablero (si el color de la pirinola se repite usted puede cambiar la ficha de posición en el tablero o dejarla como estaba ubicada anteriormente).



Si usted está jugando con más de dos personas, se debe encargar a una de ellas como la directora del juego, la cual debe tomar la cartilla de respuestas y verificar que fichas están mal ubicadas o que por alguna razón no haya encajado, esto servirá para aclarar el juego y poder darle continuidad hasta el final. (Si usted se encuentra jugando solo haga el mismo procedimiento del director del juego).



Cuando todas las fichas estén cubriendo completamente el tablero significa que usted ha ganado, ahora podrá escoger otro nivel hasta realizar toda la cartilla si así lo desea.



Si usted está jugando con dos o más personas, el juego está diseñado para que lo jueguen midiendo el tiempo (si así lo quieren) o por el jugador que más niveles desarrolle durante un tiempo determinado.

## **7. Para terminar, esto es lo que te podemos contar.**

Para finalizar con este proyecto es importante mencionar cuales fueron las conclusiones del análisis que se plantearon desde el inicio de la elaboración, ejecución, planeación y desarrollo del mismo, mencionando aspectos relevantes que se evidenciaron durante la observación y el grupo focal desde el análisis de los lenguajes O y S.

1. Se pudo evidenciar que los estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo pasan por dos momentos a la hora de jugar con el dispositivo: el primero de ellos es que no cuentan con una autonomía para darle reglas y/o normas al juego, reflejando frustración, mal genio, apatía y trampa, partiendo de que siempre se está sujeto a que las reglas estén presentes para que sea placentero y fructífero desde el punto de vista de los participantes y el segundo momento, es cuando se les dieron las reglas y se les explicaron las instrucciones del juego, ellos mostraron satisfacción y desafío al saber de qué forma jugar para divertirse y llegar a su fin, el cual siempre fue ganar ya que esto permite mostrar competitividad.
2. Se observó que el jugar de forma grupal e individual también influye mucho a la hora de interactuar con el dispositivo, ya que el trabajo en equipo dificultaba y hacía más complejo llegar al objetivo final del juego, se evidencio que cuando el

estudiante juega solo, los resultados son más prontos y claros; con lo anterior no se quiere decir que los estudiantes no saben trabajar en equipo y que solo individualmente se logran los resultados, por el contrario se demuestra que en los dos momentos se puede jugar, lo que lo hace diferente es la complejidad y la facilidad del juego.

3. Se logró observar que los estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo, cuando se les invita jugar prestan mayor atención, disponibilidad y gusto ya sea por aprender cosas nuevas o por explorar, pero cuando al estudiante se le invita a hablar de juego el resultado es completamente diferente ya que desde sus gestos, sus expresiones corporales y sus interpretaciones muestran rechazo, negativismo y aburrimiento.
4. La observación también permitió dar cuenta que los estudiantes son unos cuando juegan por que utilizan su cuerpo y sus gestos para hablar, y son otros al hablar de juego de manera conceptual; ya que en algunos casos resulto complejo poder expresar por medio del lenguaje oral todo lo que saben, lo que sienten o lo que quieren interpretar acerca de este término.
5. Se observó que los estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo de los primeros semestres se interesan más por el adquirir conocimientos referentes al concepto de juego por medio del lenguaje oral, es decir se preocupan por hablar y conocer acerca del concepto de juego y ponerlo en debate; por el contrario, los estudiantes de los últimos semestres muestran interés por gozar

con más plenitud el juego y desde el lenguaje simbólico se mostró el goce y el placer con el que se vivió cuando se les presento el dispositivo.

6. Se evidenció que al hacer las preguntas de ¿qué es el juego? y ¿cómo se sienten cuando juegan?, Tanto en el grupo focal, como en los tres grupos donde se ejecutó el dispositivo; las respuestas fueron completamente diferente desde el punto de vista argumentativo, ¿talvez sea por la manera en la cual se intervino en el grupo focal?, ¿talvez los estudiantes se sintieron presionados al ser de un semestre superior y presenciaron que se les estaba midiendo y por este motivo no fluyo el grupo focal?.

Lo anteriormente mencionado da cuenta del análisis de los lenguajes lúdico creativo, pues luego de que los estudiantes jugaran, realizaron un proceso interno a través de lo que sintieron, pensaron y recordaron; por este motivo fue más específico, real y conciso el concepto de juego que se logró luego de jugar.

7. El concepto de juego al que se llegó a través del lenguaje simbólico fue el siguiente:

El juego es el medio por el cual el ser humano experimenta sensaciones, emociones y sentimientos; cuando se cuenta con un dispositivo para jugar siempre se necesita de una serie de reglas e instrucciones para poderlo entender, pareciera ser que sin estas reglas el juego pierde el sentido, se torna aburrido, por este motivo al hablar de juego libre no se hace referencia a lo reglados sino a la capacidad que tiene una persona de decidir jugar o no.

Por otro lado es importante conocer las diferentes formas de jugar que hay, en este caso se habla específicamente del juego grupal o individual; por medio del lenguaje simbólico se pudo evidenciar las dificultades que se encuentran al tratar de jugar de forma estratégica, pues más allá de un objetivo académico o educativo, cuando se es jugador el fin principal es ganar, los aprendizajes que se adquieren a pesar de no ser evidentes en el momento se encuentran internamente en cada persona.

8. Partiendo de que los jugadores son estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo, es importante recalcar que en el momento de observarlos jugar se identifican frases, palabras y nombres de autores que han sido ya estudiados en la academia como por ejemplo: “en todo juego hay un tramposo”, “no sea tan aguafiestas” y “esto es lo que dice Huizinga en el libro que estamos leyendo”, esto quiere decir que la teoría de juego es posible evidenciarla y aplicarla en la práctica.
9. A la hora de jugar se evidencia que las personas que observan de forma detallada tanto el juego como a los que juegan, son los que más sentido le dan al juego y de una u otra forma pasan de ser espectadores a convertirse en jugadores.
10. A pesar de que en el marco teórico no se estudiaron autores como Caillois; en la ejecución del dispositivo si se evidenciaron algunas de las clasificaciones de juego que este autor postula como por ejemplo: la competencia, aunque los jugadores no tenían otro equipo contrincante si se medían contra ellos mismos al lograr establecer las reglas o las instrucciones del dispositivo y esto los llevo a

competir de una u otra forma con el mismo juego; por otro lado se observó la mímica pues en cada uno de los grupos existió aquel que quería mandar en el juego, dar las ordenes y decir cómo se jugaba y debido a este tomaban un rol de jefes o líderes del juego y para finalizar se observó el azar cuando ellos lanzaban la pirinola ya que esta era la que daba el color de la ficha que seguía para ubicar en el tablero.

**11.** No es posible analizar el juego solamente desde el lenguaje oral, escrito o teórico, hay que sentarse a jugar para también dar paso a una interpretación simbólica.

**12.** Para finalizar al analizar a los estudiantes que hicieron parte de esta investigación quedan las siguientes preguntas: ¿Cómo el licenciado en recreación va a terminar dando sus clases?, ¿será que a los estudiantes de la licenciatura se les dificulta generar procesos creativos?

## 8. Referencias bibliográficas.

Barthes, R. (1993) *la aventura semiológica*. Barcelona: Paidós.

Borja, M. (2000) *las ludotecas instituciones de juegos*. Barcelona: octaedro, S.L.

Calderón, M. (2004). Desarrollo del lenguaje oral. Espacio logopédico, volumen (1),1-9

Carreño, D. (2014) sistema de referenciación APA. *Programa de lectura y escritura académica lea en la UN*, (6) edición, 1- 26.

Carreño, J. (2008). Piensa, construye y escribe ¡no plagiamos, somos maestros iberoamericanos. I parte, 8 -12.

Carreño, J. Rodríguez, A., & Uribe, J. (2014) *Recreación, ocio y formación*. Bogotá: kinesis.

Constitución política de Colombia. (1991). *Artículo 52*. Medellín - Colombia: cometa de papel.

Duarte, j. (2013). El juego: consideraciones y prácticas de los estudiantes de la facultad de educación física; un paso más hacia la ludoteca móvil. (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

Foucault, m. (1976). *Vigilar y castigar*, Bogotá: siglo xx.

Huizinga, j. (1972) *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

Ley 181 de enero 18. (1995). título II “De la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación extraescolar”. Bogotá.

Mella, O. (2000) *grupos focales (“focus groups”)*. Técnica en investigación cualitativa. Chile: CIDE.

Moreno, E. (2002) concepciones de practica pedagógica. Revista de la facultad de humanidades, volumen (16), 121-152.

Murillo, J. y Martínez, c. (2010) métodos de investigación educativa en ed. Especial. *Investigación etnográfica*, volumen (3 ed. Especial), 1- 21.

Pease, A. (2010) el lenguaje del cuerpo: cómo interpretar a los demás a través de sus gestos. España: Amat editorial.

Trujillo, k. (2011). PERCEPCIONES ESTUDIANTILES SOBRE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE Por medio de la recreación dirigida y la práctica de los lenguajes lúdico-creativos en el marco del proyecto Tejer Desde Adentro. (Tesis de grado).Universidad del Valle, Santiago de Cali, Colombia.