

## Lúdica Pedagógica: una Mirada-otra en el Nivel Primario del Sistema Educativo Venezolano. *Pedagogical Leisure: A Look-Another in The Primary Level of The Venezuelan Educational System.*

Autor: Miguel Israel Bennasar García, PhD.<sup>1</sup>

*Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña (ISFODOSU)*

*miguel.bennasar@isfodosu.edu.do*

### Resumen

La Investigación tiene como objetivo, analizar la Lúdica Pedagógica: Una Mirada-Otra en el Nivel Primario del Sistema Educativo Venezolano, en función de un aprendizaje compatible con los lineamientos generales del Currículo del Sistema Educativo Bolivariano, por la formación de un hombre nuevo, humanista, solidario y generador de sus propias soluciones en un contexto social-cultural al cual pertenece. Desde el punto de vista epistemológico, la investigación asumió una postura enmarcada en una visión científica humanista de la realidad estudiada. Se acudió a la hermenéutica como ciencia interpretativa para reflexionar sobre ella. Metodológicamente se definió como una investigación documental, en un nivel o alcance crítico-reflexivo. El estudio se basó en el análisis crítico-documental, el cual confluente en algunas reflexiones finales, que resaltan la importancia de la adecuación del diseño curricular educativo ante las necesidades planteadas por la sociedad y los desafíos del presente como el deterioro ambiental y el avance de la tecnología. Dentro de esa adecuación, se consideró la importancia de la lúdica como factor de la mente que activa la construcción de saberes en ambientes de creatividad e imaginación, donde el sujeto percibe el placer de aprender interactuando con su entorno, lo cual reclama nuevas competencias tanto en el docente, como en el ámbito de su aplicación, que atañe a cualquier edad o nivel educativo, enmarcado en la promoción del pensamiento crítico, la libertad, el compromiso social, la solidaridad, el respeto, y por ende, conlleve a la capacidad para aportar respuestas transformadoras en beneficio individual y social.

Palabras clave: Lúdica Pedagógica. Sistema de Educación Primaria. Investigación Documental.

### Abstract

The research aims, analyze the Pedagogical Ludica: A look-another in the level primary system educational Venezuelan's, according to learning compatible with the guidelines of the curriculum of the educational system Bolivarian, by the formation of a new man, humanist, solidarity and generator of their own solutions in a social context-cultural to which it belongs. From the epistemological point of view, the research assumed a posture under a scientific humanist of the studied reality view. He attended the hermeneutic as interpretative science to reflect on it. Methodologically was defined as a documentary research, a level or reach critical-reflective. The study was based on critical analysis-documentary, which converges in some final reflections, which highlight the importance of the adequacy of the educational curriculum design to the needs of society and the challenges of the present and the environmental deterioration and the advancement of technology. In this adaptation, considered the importance of the play as a factor of the mind that enables the construction of knowledge in environments of creativity and imagination, where the subject perceives the pleasure of learning interacting with their environment, which calls for new powers both the teacher and the scope of its application, which relates to any age or educational level, in the promotion of critical thinking, freedom, social commitment, solidarity, respect, and therefore may lead to the ability to provide processing responses at individual and social benefit.

Keywords: Pedagogical Ludica. Primary Education System. Documentary Research.

Fecha de Recepción: 26-02-2020

Fecha de Aceptación: 15-04-2020

Fecha de Publicación: 29-06-2020

<sup>1</sup> Doctor en Ciencias de la Educación. Magíster en Educación, Mención: Enseñanza de la Educación Física. Profesor, especialidad: Educación Física, Deporte y Recreación. Docente del Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña (ISFODOSU), Recinto Luis Napoleón Núñez Molina, República Dominicana.

## Introducción

El desarrollo de la sociedad forjado por la evolución del conocimiento, los adelantos en las tecnologías de información y comunicación, los cambios ambientales y la presencia de nuevos comportamientos que se unen a la cultura del hombre, obligan a que en todos los ámbitos de vida humana se mantenga un constante repensar y rehacer, en un camino que le conduzca a la creación de recursos, herramientas y posibilidades en función de su adecuación e impulso, en el marco de dicho desarrollo. Todo ello, le orienta hacia el cambio de paradigmas, como alternativa para abordar de manera positiva la realidad y evolucionar con ella. En este sentido, la educación tiene un papel protagónico, como proceso que fluye en varias direcciones, orientado a la transmisión de saberes, valores, costumbres y formas de actuar, a partir de una vinculación y concienciación cultural, moral y conductual, que permite a las nuevas generaciones, asimilar y aprender del conocimiento, manifestaciones y perspectivas de las generaciones anteriores, promoviendo, a partir de esta nuevos saberes y nuevas visiones acerca del mundo que tienen gran significación dentro del surgimiento de nuevos paradigmas.

Es por ello que los recursos generados por el desenvolvimiento y concreción del sistema educativo venezolano resultan de vital importancia en la generación de herramientas facilitadoras del aprendizaje, que atiendan a las necesidades planteadas por el mundo, lo que implica tomar en cuenta las características de cada contexto: En lo político, social, educativo, tecnológico y económico, a fin de estimar los requerimientos en el diseño y desarrollo de estrategias, iniciativas y posibilidades viables, que se ajusten a las expectativas de aprendizaje dentro de un mundo globalizado.

Dada las potencialidades intelectuales y físicas del niño, así como las limitaciones planteadas por los conflictos socioeconómicos, el desarrollo de la lúdica pedagógica se constituye en una realidad necesaria de ser abordada a profundidad en el nivel primario del país, dado que ella, como actividad inherente a la naturaleza humana es una actitud positiva y predisposición del ser frente a la cotidianidad, que genera una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión

---

que originan actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la danza, el sentido del humor, la escritura y el arte. Por lo tanto, el infante a través de este proceso educativo, será introducido al mundo de conocimientos, utilizando recursos que le son propios a su esencia, resultándole familiares. Es por eso que la lúdica nace con el individuo y siempre debe estimularse, por lo cual, resulta relevante profundizar en la búsqueda de estrategias lúdicas que contribuyan a la generación de un aprendizaje más efectivo en los niños. Desde esta perspectiva, todos los elementos que interactúan en el aula deben participar, a lo que la labor y conocimientos del docente, su creatividad, amplitud en la visión del mundo e iniciativas, marcarán la diferencia en los resultados.

Siendo la lúdica, un recurso intelectual capaz de activar distintas facultades de la vida humana, corresponde a las instituciones del Estado y al sistema educativo venezolano llevar a la práctica aspectos curriculares enmarcados en el ser, el hacer, el conocer y el convivir, mediante su implementación como estrategia desarrollada desde los proyectos de aprendizaje, planes integrales y clases participativas que permitan crear la condición y disponibilidad de aprender con libertad.

En correspondencia con este pensamiento, la lúdica pedagógica en el currículo educativo venezolano debe ser redimensionada, otorgándole una mirada-otra y un papel preponderante que le permita el derecho al niño de fomentar la creatividad, la innovación, la creación y la lógica, tomando en cuenta que a través de sus diferentes elementos como el juego, la danza, la poesía, la música, el arte y la recreación, se potenciar el desarrollo físico y psíquico de los estudiantes, por su poder estimulador del intelecto, así como del desarrollo de las capacidades motoras, del lenguaje, del comportamiento social, afectivo y emocional, creando estados de placer y satisfacción para la realización de las actividades, en intercambio de esfuerzos con otros, hacia los que desarrolla el respeto de su independencia y libertad.

Ante lo planteado, la lúdica pedagógica puede ser visualizada como una actitud personal frente a la vida, la cual está caracterizada por la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, rasgos que el individuo hace aflorar en las interacciones personales cotidianas, generándole

---

una perspectiva variada del mundo, que le facilita su integración placentera a los diversos espacios dentro de la sociedad con la cual interacciona. De allí que, el comportamiento y estado lúdico puede trascender a diversas actividades en las cuales las personas se comprometen, puesto que dentro de los eventos que permiten al individuo alcanzar dimensiones lúdicas, se menciona el juego como medio por excelencia, el cual está asociado a la diversión, a la alegría y el goce espiritual; además de contribuir en las diferentes culturas, a la transmisión de valores, establecimiento de normas de conducta, resolución de conflictos, educación de los jóvenes y desarrollo de las diferentes facetas de la personalidad. El juego, es coadyuvante por excelencia en la socialización del niño, y lo conduce al conocimiento, la adquisición y respeto a las reglas morales y a la imaginación simbólica, de manera creativa y espontánea.

### **Consideraciones teóricas acerca de la Lúdica Pedagógica. Antecedentes y Bases Teóricas.**

La lúdica se establece como la atmósfera motivacional que envuelve el ambiente pedagógico y se manifiesta en las emociones y el placer de los estudiantes para interactuar con el grupo y el entorno, convirtiendo las experiencias educativas en hechos significativos estimulados por la mediación del docente y la participación grupal, que hacen surgir situaciones espontáneas que producen el goce y la satisfacción. En ese marco del aprendizaje en el aula, se debe hacer que fluya la imaginación en el niño, expresada en simbolismos basados en representaciones de circunstancias, hechos, objetos o cosas, que se relacionan con los contenidos que el individuo aprende.

Payás, A. (2006:35), en su Tesis Doctoral intitulada: “La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea”, sostiene como aspecto fundamental para el análisis, que cualquier actividad escolar abordada desde una actitud lúdica puede asumirse como juego, y en sentido contrario, cualquier juego cuya acción no se asuma como tal, acaba por convertirse en fastidiosa, rígida y ausente de alegría, carente de motivación, es decir pierde su carácter lúdico.

Bajo esta perspectiva, el estudio resalta la capacidad del juego de actuar como fundamento, herramienta y fin de la educación integral. La investigación es de carácter histórico apoyada en

publicaciones pedagógicas y órganos de expresión docente más importantes de cada momento histórico estudiado. El recorrido por la historia, evidencia la aceptación de los beneficios de la actividad lúdica en el aprendizaje y su acción pedagógica en todas las dimensiones educativas, considerada desde antaño por los educadores, de máxima importancia y de uso oportuno en la acción pedagógica. Postura, ésta, de renovación que, a pesar de su consenso, no se concretó en la práctica educativa, dado que su propuesta teórica chocó con el enfrentamiento entre el juego (ocio) y el trabajo (negocio, negación del ocio). Sin embargo, está presente durante el siglo XX.

Frente a este escenario, permite que las distintas interpretaciones a través de las cuales se ha concebido la lúdica en el transcurrir del tiempo, coincidan en argumentar que ésta es parte de la interioridad del ser; como una dimensión del desarrollo humano que no es limitada por la edad. La lúdica, entonces, se expresa en una diversidad de manifestaciones de goce, de alegría, risa y relajación, por lo que no es exclusiva de la infancia, sino que trasciende a través de toda la vida, reafirmando la personalidad y la capacidad de respuesta de los individuos, expresada en el diario vivir y en actividades de la convivencia social; de allí la importancia de fomentar una actitud lúdica y de entender la necesidad de seguir jugando durante toda la vida.

Precisamente el juego como actividad lúdica se identifica con diversión, satisfacción, alegría y goce espiritual, y que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero esta no es toda su trascendencia, ella es mucho mayor, como lo señala **López, V. y Cols (2003:1)**, "... a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad".

Otros autores como **Gutiérrez, E. (2006:30)** agregan que: "con la socialización del niño por medio del juego se adquieren reglas o se adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad con contribuciones espontáneas... Son muchos los autores que bajo distintos puntos de vista han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo físico y psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. A través del juego el niño progresa descubriendo y percibiendo el placer de hacer cosas en intercambio de esfuerzo con otros. En esencia, el juego es uno de los medios más importantes que tiene el niño,

para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones, puesto que estimula la creatividad, actúa también como factor coadyuvante en la solución de problemas, el desarrollo del lenguaje y la representación de papeles sociales.

## El juego y sus posibilidades desde la Lúdica pedagógica

El juego se convierte en un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones no pueden ser aflorados directamente, por lo que constituye una estrategia pedagógica importante para el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que a través de su desarrollo, el docente garantiza que el educando rompa con el silencio que mantiene, mediante una actitud pasiva e indiferente ante los contenidos abordados y que no se presentan para él llamativos ni interesantes. Por lo tanto, con su aplicación y desarrollo, el juego pretende fomentar la imaginación, la creatividad y la espontaneidad, liberando de tensiones y preocupaciones al educando cuando se le presentan contenidos que consideraba difíciles de abordar.

De igual manera, es un factor determinante en la formación del ciudadano, haciendo hincapié en la importancia del respeto de sus normas como aprendizaje para una vida armónica, pues se considera un fenómeno social inherente al hombre, y mucho más, al niño, tomando en cuenta que es uno de los primeros lenguaje del infante y una de sus primeras actividades, a través del cual conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas, constituyendo un factor clave en la educación formal.

López, V. y Cols (2003:11), señalan: “tiene, entre otras, una importante función de ayudar al individuo a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. En ese sentido, pudiera pensarse que el juego es tiempo de ocio solamente, pero hay abundantes argumentos sobre superiores beneficios que en aplicado en el aula sirve para fortalecer los principios y valores inherentes en el educando, con los amigos y con el grupo que faciliten la

incorporación en la vida ciudadana. Mediante el juego, interiorizamos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos propios valores y actitudes, despertamos la curiosidad y el motor de aprendizaje.

De alguna manera, aquello que hemos aprendido y hemos vivido que este medio pedagógico es realmente nuestro, sedimenta y a la vez emerge, se transforma en experiencia y nos forma. Por lo tanto, el tiempo de juego es, en consecuencia, un espacio de libertad, mediante el cual se configuran los significados que luego inciden en la transformación social, en el crecimiento individual y colectivo, en la socialización y la participación. El juego posibilita a la persona su desarrollo integral, debido a que esta crece espiritual y emocionalmente, y se motiva para la acción.

Puede decirse, además, que, en el aprendizaje, el juego es el principal medio de conocimiento que tienen los niños, desarrollando a temprana edad gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego distintas maneras de solucionar un problema.

En el desarrollo del aprendizaje existen diversas categorías de juego, que el docente y la escuela venezolana han venido empleando para crear estados lúdicos en sus estudiantes, especialmente en el nivel inicial. Sin embargo, existen algunas otras propuestas, que, por su exigente organización y coherencia, se incluyen en este trabajo para la reflexión, como un aporte necesario.

### **La lúdica pedagógica promovida a través de la danza**

La danza, esta está muy ligada a la dimensión emocional del ser, de allí surgen los impulsos sensorio motriz de bailar, moverse rítmica y agradablemente, alcanzando niveles emocionales y de concentración tal que, los movimientos del cuerpo son impulsados por el deseo como manifestación emocional, pero también por la voluntad que, obedece al pensamiento flexivo, es decir, la razón de hacerlo. Por eso aparecen en el danzar, distintas capacidades mentales, como la concentración, la atención, el desarrollo de la memoria, la agilidad mental, la imaginación.

---



En este sentido, el docente debe ubicarse en la orientación pedagógica más que artística, como lo señala **Gadamer**, H. (1996:164), en los siguientes términos:

De lo que se trata es de poder tener, como una luz al frente, conciencia de lo que se pretende para poder así comunicarlo a los niños-niñas con quienes trabaja. Esta actitud del docente, da cuenta de un lugar que considera la importancia de establecer diálogo con la niña y el niño en el que ambos comparten intereses y se proponen otros nuevos.

Desde la perspectiva lúdica, la danza abre el espacio a una relación que permite romper las jerarquías entre el docente y los niños y las niñas, sin que se trate de que sean todos iguales, sino que, desde la comprensión, la esencia de cada uno, sea desde donde se produce el aporte al aprendizaje. Otro aspecto a considerar, son los distintos usos de la danza en la escuela, que no siempre están vinculados al hecho pedagógico, como la formación de un equipo de danza para las celebraciones escolares, o para satisfacer la afición de un grupo de estudiantes.

La danza como expresión lúdica en el aula, debe considerar ciertos aspectos del trabajo de puesta en escena, como parte de un proceso pedagógico en cuyo diseño corresponde al docente (**Díaz**, 2001:56). De acuerdo con esta posición, el docente ubicado en el eje curricular correspondiente, diseña conjuntamente con los alumnos las escenas, toda vez que promueve un comportamiento lúdico, de concentración, imaginación, creatividad, que cumple con las necesidades de placer en el niño-niña, pero que también cumple con aquellas de tipo reflexivo, todo ello en función de estar mejor motivado para aprender.

En este ámbito, **David**, A. (2006:1), refiriéndose al niño-niña, opina que: “La expresión plástica se vincula a su desarrollo y su cambio. Por medio del dibujo el niño cuenta, informa sus impresiones de los objetos a veces de forma más clara que verbalmente”. Es decir, la expresión plástica se convierte en un proceso que toma diversos elementos de la experiencia y les otorga un nuevo significado.

Entonces, cada experiencia significativa le aporta nuevos datos que se incorporan a las nuevas vivencias, y así hasta construir soluciones y formas de expresión con significado real. Es



aquí donde el arte interviene para contribuir al desarrollo, ya que se producirá aprendizaje en la interacción del niño y el ambiente.

**Serrada**, M. (2007:9), por su parte, al referirse al hecho lúdico, sostiene: “la actividad lúdica es una actividad placentera en sí misma, que permite al niño (a) explorar y comprender su mundo. Especialmente, estimula el desarrollo sensoriomotor, intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño”.

Cabe destacar que las alternativas de aprendizaje lúdico que permite la tecnología son muy selectivas en relación a su objetivo; con los avances científicos y tecnológicos es notable la incidencia que existe en la población que desde temprana edad están inmersos en un ambiente en el cual ya interactúan con computadoras y demás tecnología que esté a su alcance. En el mercado existen una variedad de juegos interactivos-educativos que facilitan el aprendizaje, algunos de fácil acceso para los estratos sociales y otros con un costo más elevado y menos acceso cuyos contenidos no son controlados y que atienden a los intereses del mercado.

Esas metodologías lúdicas, propiciadas mediante la tecnología, de una u otra manera se han popularizado en la población, especialmente la infantil, donde existe una marcada incidencia en los niños que desde temprana edad ya están inmersos en un ambiente en el cual interactúan con computadoras y otras nuevas tecnologías que estén a su alcance que le llega como un producto de mercado, para que sea incorporado en su comportamiento lúdico y como algo que ocurre en la actualidad. Este es el caso de la TV, el cine, con toda una gama de posibilidades, como videos juegos, música, celulares, cámaras digitales y otros, los cuales, a través de una conciencia lúdica son incorporados como parte de la vida, dejando atrás viejas formas de jugar, socializar, interactuar, divertirse ejercitarse y convivir que, a la postre les resultan monótonas y poco atractivas. Esta apreciación es reafirmada por Latorre, P. (2002:1) cuando plantea:

La revolución tecnológica, la globalización, el crecimiento desmesurado de las ciudades y el cambio de actitudes asociado a estos fenómenos, ha dado lugar a un cambio radical en el comportamiento lúdico de la población, por lo que es difícil observar en nuestros pueblos y ciudades "pandillas" de niños/as recreando las

actividades lúdico-tradicionales de siempre. No es de extrañar que se empiecen a observar evidencias de extinción de la riqueza lúdico-tradicional de los pueblos.

La escuela está llamada a insertarse, con sus recursos más expeditos, docentes, estrategias, ambiente, en el camino hacia la obtención de aprendizajes, que promovidos de manera creativa sean capaces de generar conocimiento reflexivo, crítico, libres, sin límites. Si no lo hace, dará cabida a su desaparición, dado que las alternativas insurgentes la colocarán en una situación de rezago en el aprendizaje. Cabe destacar que, en otros niveles del sistema educativo, aun cuando existe mayor maduración, las exigencias a nivel de conducta lúdica, son parecidas. Tanto el adolescente cursa la secundaria, como el estudiante universitario, han asumido comportamientos lúdicos acorde con la época; pero siguen siendo alternativas de aprendizaje signadas por la poca interacción y convivencia inculcada que le generan goce, placer y satisfacción.

Ese cuestionamiento de la pedagogía, ha permitido avanzar de los modelos exclusivamente constitutivos, que conciben el aprendizaje como producto del desarrollo de estructuras mentales, a enfoques que toman en cuenta esos procesos cognoscentes, pero también la realidad del sujeto que le es propia y que lo incluye. Esta reflexión es compartida por **Jiménez, C.** (2000:2), quien plantea que: “Se ha pasado de modelos eminentemente heteroestructurantes a modelos más totalizantes que incluyen no solo al sujeto cognoscente, sino a la realidad que le es propia y con la cual construye el conocimiento”.

A partir de esa dinámica, la tarea hoy, en busca del avance del conocimiento pedagógico, es necesaria tanto en el énfasis en el estudio de las realidades humanas como en la capacidad para manejar el vasto volumen de información disponible a través de las nuevas tecnologías de la comunicación e información, para ponerlos en función de la realización personal y social, a objeto de construir nuevos procesos y descubrir nuevos paradigmas.

### **Lúdica: Sus posibilidades desde la imaginación y libertad**

Dado el incuestionable valor de la lúdica, puede decirse que ésta, mejora el desempeño humano, pues optimiza la comprensión y el análisis, promueve el pensamiento crítico y la

motivación para la participación, el logro de objetivos e interacción social positiva. Desde esta perspectiva, resulta relevante profundizar la búsqueda de elementos que contribuyan a la generación de conocimientos, que permitan un aprendizaje efectivo, en término de significación, el cual no implique mayor uso de recursos y se adecúe al contexto social. En este sentido, ¿Puede ser el docente un motivador del proceso educativo en el nivel primario? Por otro lado, ¿Cuál es la posición del docente y de los padres acerca de la lúdica? ¿Cómo formar este principio y esperar que puedan ser portadores en su ser de su accionar cuando podemos afirmar que ello está relacionado con su formación inicial?

Es necesario acotar que, cualquiera sea el diseño bajo el cual se concebida la lúdica, ella ha de estar impregnada de imaginación, creatividad, de manera que pueda trascender y reproducirse en las generaciones futuras, como una expresión de libertad, independencia y convivencia, capaz de adecuarse a cualquier ambiente de aprendizaje, generando un clima propicio para el desarrollo de la confrontación de las ideas y del pensamiento crítico, del respeto, de la reflexión, de la participación y del goce como efecto de la satisfacción.

Dentro de la realidad del aula, como espacio abierto al aprendizaje, la lúdica puede convertirse en el epicentro, para el fomento de diversas estrategias en el que el docente coloque a disposición del proceso su capacidad para asumir nuevos paradigmas y evolucionar en correspondencia con las exigencias educativas. Del mismo modo, donde pueda crear los espacios para la imaginación, la fantasía y el disfrute de sus alumnos, promoviendo actitudes que orienten la conducta cotidiana. El aprendizaje, entonces, ocurre cuando se producen cambios conductuales o cognitivos en el individuo, como producto del procesamiento neurológico, de manera autónoma o estimulada utilizando recursos y una metódica de acción ante la expectativa de que los cambios sean duraderos en la conciencia, en relación con las experiencias y el entorno. En este sentido, los estados lúdicos, bien podrían ser tomados en cuenta por los distintos enfoques socio-históricos y experienciales, no solamente para los niños de primera edad sino en otros niveles de la educación.

Si a una persona se le da la oportunidad de jugar, en la infancia, sin que se asuma como algo poco serio, evitando el prejuicio que lo señala como pérdida de tiempo, es posible entenderla más allá del juego. Además de éste, se consideran otras actividades a través de las cuales se puede desarrollar la lúdica. Entre éstas, la danza, ligada a la dimensión emocional de la persona humana y a los impulsos sensoriomotores, pero también a la voluntad, que obedece a la razón de hacerlo; al arte o expresión plástica, que le permite expresar y comunicar vivencias y transformarlas en lenguaje del pensamiento. Otras formas lúdicas son la relajación corporal, la lectura, la escritura, el deporte, el espectáculo, la jocosidad e incluso la actitud positiva en la cotidianidad.

Es a partir de las experiencias adquiridas previamente como se desarrollan las estructuras cognitivas siguientes, en virtud de que el sujeto construye conocimiento tomando en cuenta la interacción con el entorno, la manipulación de objetos y el intercambio de experiencias, entre otros. De esta manera, el individuo se convierte en un ente transformador de su propia realidad, porque no sólo aporta información, sino que puede desarrollar estados emocionales y corporales que favorecen el desarrollo de los aprendizajes.

En el razonamiento anterior se destaca como, en la perspectiva constructivista, los niños construyen continuamente su propio aprendizaje, partiendo de experiencias que los acerca de la escuela, la familia, la comunidad, la sociedad. En este contexto, es pertinente pensar que las posibilidades experienciales del niño, se dimensionan en una diversidad de factores que comprenden, no sólo las relaciones sociales del entorno sino también los recursos, el docente y manifestaciones intelectuales, como el esfuerzo creativo y la imaginación, los cuales confluyen en el aula para que ocurra el aprendizaje significativo.

Por otro lado, la comunicación en el escenario lúdico es fundamental, entendiéndose que la interacción con otros facilita el aprendizaje. Así, en la medida que en la práctica diaria del maestro y el estudiante se maneja un discurso cargado de humanismo, de respeto, libertad, el acto de enseñar a aprender se concreta. Este criterio se apoya en **Vigotsky, L. (1973:46)**, quien refiere el empleo del lenguaje como: “elemento que favorece el aprendizaje. Este se consigue, en la medida que se comprende y desarrolla el lenguaje, mejorando las habilidades discursivas para

fortalecer las capacidades mentales...” Por lo tanto, el lenguaje empleado en la creación de los estados lúdicos, para establecer los ambientes de confianza y los límites de aprovechamiento, cuya condición es importante para la construcción de significados y el fortalecimiento de las facultades discursivas, la capacidad de hacer abstracciones más complejas, y ayuda en la codificación de información.

Con los aportes de las teorías, y las distintas corrientes, puede sustentarse el aprendizaje lúdico, puesto que, en alguna medida, todas han tenido y siguen teniendo influencia en el aula de clases. Así, en muchas manifestaciones escolares se aprecia actitudes conductistas en los docentes, aunque ellos mismos la creen superadas. Sin embargo, es posible encontrar otro universo importante de docentes que proporciona encuentros bajo la orientación constructivista, siendo esta corriente la que mejor se adecúa a los fines experienciales del sujeto que aprende. La experiencia lúdica como una dinámica en la que se crean los ambientes sociales, físicos y psicológicos, se asumen como convenientes para que los estudiantes desarrollen estados emocionales que contribuyen mejor a procesar la información y las experiencias de aprendizaje, estimulando nuevas virtudes, comunicacionales, interactivas, corporales, las cuales están relacionadas con las facultades humanas como razonar, interpretar, conocer, actuar, convivir.

Entonces, el conocimiento que el docente tenga sobre las formas de enseñar a aprender con libertad lo lleva a generar en el aula la práctica que va de lo científico a lo cotidiano y en consecuencia, el aporte de las teorías del aprendizaje constituyen un referente para el desarrollo de una enseñanza lúdica dentro de las actividades del aula, con el objetivo de aprovechar un potencial creativo, de interés, de exploración y placer en el cual se pone en acción habilidades motoras, percepciones, grado de socialización, desarrollo mental, además del intelectual y la imaginación.

Por lo expuesto anteriormente, es necesario que el docente como mediador de los aprendizajes, conozca algunos aspectos fundamentales dentro de la enseñanza lúdica, los cuales están relacionados con la etapa biológica por la que transita el individuo objeto de aprendizaje,

bajo el conocimiento de que lúdica es una facultad del desarrollo intelectual presente en todas las etapas de desarrollo humano.

Dentro de esas potencialidades, hay que valorar la importancia que tiene la imaginación en el aprendizaje porque ésta crea expectativa e interés en el pensamiento y en la acción del niño-niña, que, dada su naturaleza biológica y psíquica, posee un mayor nivel de conciencia corporal. En esta etapa, la lúdica invade los campos de la imaginación, facultad que ocupa el primer lugar de su vida mental, por tanto, el docente debe tener conocimiento y comprensión de como el niño interpreta y experimenta su mundo cognoscitivo, de fantasía, de lo contrario, correrá el riesgo de perder su atención.

El respaldo del acto lúdico como elemento fundamental en la educación es abrir los espacios para la búsqueda del conocimiento, es crear las condiciones humanas y materiales en el momento de enseñar para que el pensamiento y la acción se conjuguen y se pongan de manifiesto las potencialidades en el proceso cognitivo y organizativo en el acto de aprender. Con esta orientación se deben romper muchas barreras que acorralan el proceso dinámico de enseñar a aprender con libertad al niño. El principio de libertad, como valor que distingue el pensamiento humano, respalda el hecho lúdico, en el sentido de abrir espacios mentales en los que el individuo tiene la facultad de romper su orden simbólico y proponer nuevos modelos de acción; por ello, la lúdica es una manifestación espontánea, producto de una necesidad interna que se alimenta de las facultades mentales como el pensamiento y la imaginación, las cuales son atributos libres e infinitos. El docente debe tomar en cuenta, que estas manifestaciones ocurren si el sujeto se lo propone voluntariamente, de lo contrario será difícil que haya estado lúdico.

Desde la perspectiva que aquí se adopta, la ubicación de estrategias lúdicas que se fundamenten en los ejes curriculares, los cuales para la educación primaria venezolana están orientados al ser, conocer, hacer, y convivir; de manera que la pedagogía puede trabajar de manera sinérgica el factor lúdico, resolviendo la interconexión de las este principio que en uno u otro eje o nivel educativo contribuye a la construcción del aprendizaje. De esa manera, es pertinente pensar en una transformación curricular, fundamentalmente desde el punto de vista

del docente, cuyo objeto sería estimular estados lúdicos para otros niveles distintos al Nivel Inicial de la Educación en Venezuela; como por ejemplo en el nivel primario. En este sentido, el **Ministerio del Poder Popular para la Educación, Currículo del Sistema Educativo Bolivariano de Educación Primaria** (2007), resume un conjunto de características que son compatibles con el fomento lúdico al destacar aspectos como la flexibilidad, la integral, la promoción de la interacción social, la igualdad y la inclusión.

### Sistema Educativo Bolivariano

La Educación Bolivariana se concibe como un proceso histórico-social, integral y permanente; fundamentada en el preámbulo de nuestra carta magna. Esta se define como un proceso político y socializador que se genera de las relaciones entre escuela, familia y comunidad; la interculturalidad y la práctica del trabajo liberador. En consecuencia, la sociedad en su proceso dinámico de aprender- desaprender-aprender hace de la educación un proceso en permanente construcción, donde los niños, niñas, adolescentes, adultos y adultas son asumidos en su integralidad y complejidad; donde se consideran las experiencias educativas que conllevan al desarrollo de conocimientos, valores, actitudes, virtudes, habilidades y destrezas en cada una de estas (**Ministerio del Poder Popular para la Educación** (2007), Currículo Nacional Bolivariano, 2007:14). Por otra parte, el **Ministerio del Poder Popular para la Educación** (2007), a través del Sistema Educativo Bolivariano señala:

... constituye un elemento primordial para la construcción del modelo de la nueva República; en la medida en que está compuesto por un conjunto orgánico de planes, políticas, programas y proyectos estructurados e integrados entre sí, que orientado de acuerdo con las etapas del desarrollo humano, persigue garantizar el carácter social de la educación a toda la población venezolana desde la rectoría del Estado venezolano, ejercida por intermedio del Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE), en los siguientes subsistemas: Educación Inicial Bolivariana (niveles Maternal y Preescolar); Educación Primaria Bolivariana (de 1º a 6º grado)...

En alusión a lo antes expuesto, la integración de estos subsistemas permite crear, en el marco del proceso revolucionario, un modelo de equilibrio social que hace posible cumplir el



precepto constitucional de garantizar una educación integral para todos y todas, asegurando, desde las primeras edades, la atención de los niños y las niñas, hasta alcanzar su formación para la vida como seres comprometidos con la transformación de la sociedad en que se desarrollan.

El Sistema plantea dentro de sus objetivos la valoración del aprendizaje por medio de la realización de proyectos, en el que interactúan de forma participativa y protagónica educandos, educadores, la familia y la comunidad para consolidar la paz, la convivencia, la unidad, buscando soluciones a los problemas sociales y humanos. De igual modo, expresa:

... el Subsistema de Educación Primaria garantiza la formación integral de los niños y las niñas desde los seis (6) hasta los (12) años de edad o hasta su ingreso al subsistema siguiente; teniendo como finalidad formar niños y niñas activos, reflexivos, críticos e independientes, con elevado interés por la actividad científica, humanista y artística; con un desarrollo de la comprensión, confrontación y verificación de su realidad por sí mismos y sí mismas; con una conciencia que les permita aprender desde el entorno y ser cada vez más participativos, protagónicos y corresponsables en su actuación en la escuela, familia y comunidad. Asimismo, promoverá actitudes para el amor y el respeto hacia la Patria, con una visión de unidad, integración y cooperación hacia los pueblos latinoamericanos, caribeños y del mundo. Este subsistema, al igual que los otros, se sustenta en los Pilares de la Educación Bolivariana presentados en el CNB: Aprender a Crear, Aprender a Convivir y Participar, Aprender a Valorar y Aprender a Reflexionar...

Por lo plasmado, el subsistema desarrolla habilidades para el trabajo cooperativo, la autoestima y la solución de problemas sociales, afianzando sentimientos de amor y respeto por sí mismos y sí mismas, sus familias, escuelas, comunidades y Nación; como principios rectores de la conciencia colectiva para el ejercicio de la ciudadanía, sustentado en la corresponsabilidad, justicia social y el bien común, en defensa de la soberanía venezolana. Además, de participar en la búsqueda de soluciones a los problemas sociales y ambientales, a fin de formar un ser social integral con conocimientos, experiencias y conciencia ecológica, integrando a todos los actores: estudiantes, maestros, maestras, familias y comunidad en general.

## Bases Legales

La investigación se fundamenta en diversos artículos, sustentados por instrumentos legales, tales como: **Constitución de la República Bolivariana de Venezuela** (1999), **Ley Orgánica de Educación** (2009) y **Ley Orgánica de Protección al Niño, Niña y Adolescente** (2007).

**Constitución de la República Bolivariana de Venezuela** (1999), en su artículo 102 establece:

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal...

El artículo expresa el derecho de todo individuo a ser educado y, las características bajo las cuales se concibe este derecho como deber social, asimismo, destaca el máximo interés del Estado hacia la educación. La actividad lúdica como herramienta de aprendizaje se corresponde con la finalidad expresada por el artículo en referencia, tomando en cuenta que la misma se orienta al desarrollo de la creatividad, a través de actividades que generan goce y felicidad en acto de aprendizaje que se organiza como parte del desarrollo de la personalidad del individuo en un ambiente de libertad para la expresión, creación y la interacción con sus sentidos desarrollando en pro del desarrollo de su imaginación.

Así mismo, el artículo 103, sostiene:

Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las

instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas...

De acuerdo a lo expresado, la educación debe ser gratuita y obligatoria en forma integral para todos los ciudadanos sin ningún tipo de restricción, para que el individuo, alcance todas sus metas y anhelos y pueda satisfactoriamente, desenvolverse en su entorno familiar- escolar-comunidad- social. De igual manera, este precepto legal en su artículo 111, sostiene:

Todas las personas tienen derecho al Deporte y a la Recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El estado asume el Deporte y la Recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La Educación Física y el Deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado, con las excepciones que establezca la Ley.

En relación a lo anterior, los entes gubernamentales deben tomar conciencia de las actividades deportivas-recreativas de los niños, adolescentes y adultos, ya que esto cumple un papel fundamental en la vida del hombre, para poder tener una calidad acorde con la sociedad en la que vive. El estado debe aportar recursos necesarios para que se cumplan todas las actividades relacionadas con la Educación Física, el Deporte, la Recreación, la Salud, como medios lúdicos para todas las comunidades socioeducativas.

**Ley Orgánica de Educación (2009)**, en su artículo 3 señala:

La presente Ley establece como principios de la educación, la democracia participativa y protagónica, la responsabilidad social, la igualdad entre todos los ciudadanos y ciudadanas sin discriminaciones de ninguna índole, la formación para la independencia, la libertad y la emancipación, la valoración y defensa de la soberanía, la formación en una cultura para la paz, la justicia social, el respeto a los derechos humanos, la práctica de la equidad y la inclusión...

Este artículo expresa que el propósito fundamental de la educación es el desarrollo la personalidad del ser humano, capaz de formar personas con pensamiento crítico, democrático,

participativo, protagónico, culto y apto para convivir en sociedad, fortaleciendo valores ético-morales, sin discriminación de ninguna índole.

Asimismo, en su artículo 39, define:

El Estado a través de los subsistemas de educación básica y de educación universitaria diseña, dirige, administra y supervisa la política de formación permanente para los y las responsables y los y las corresponsables de la administración educativa y para la comunidad educativa, con el fin de lograr la formación integral como ser social para la construcción de la nueva ciudadanía, promueve los valores fundamentales consagrados en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela...

La formación docente se efectúa a través de programas y proyectos que garanticen en este actor educativo su formación plena, protagónica y participativa, desarrollando sus potencialidades, para la construcción de nuevos republicanas y republicanos, fundamentados en la innovación y creatividad de conocimientos.

En el mismo sentido la **Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente (2007)**, en su artículo 63, expresa:

Derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego. Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego (...) Parágrafo Segundo. El Estado, con la activa participación de la sociedad, debe garantizar programas de recreación, esparcimiento, y juegos deportivos dirigidos a todos los niños, niñas y adolescentes, debiendo asegurar programas dirigidos específicamente a los niños, niñas y adolescentes con necesidades especiales...

Todo niño, niña y adolescente tiene derecho al descanso, así como a realizar toda actividad deportiva y recreativa que le permita garantizar gozar de una buena calidad de vida hasta que finalicen sus estudios, con el objeto de que estos desarrollen el ejercicio pleno de sus derechos y su personalidad.

## Perspectiva de investigación

Desde esta visión, la metodología se suscribe en la concepción paradigmática cualitativa. Al respecto Martínez, M. (2006:66) la concibe como: “El estudio de un todo integrado que forma o constituye primordialmente una unidad de análisis y que hace que algo sea lo que es, permitiendo analizar profundamente una realidad y su relación con los elementos que la constituyen”. En cambio, Flores, R. (2014: 24) señala:

La investigación cualitativa se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de los seres vivos, principalmente los humanos y sus instituciones donde, (busca interpretar lo que va captando activamente) la praxis cualitativa postula que la realidad se define a través de las interpretaciones de los participantes en la investigación respecto de sus propias realidades.

Es por eso que, la docencia a través de la lúdica pedagógica cobra un real significado y que ha tenido individualmente a diferentes pensadores que han intervenido en su concepción, para obtener el conocimiento que se busca.

Como proceso, la investigación documental según **Arias, F.** (2012:26) permite, “la recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios”. Bajo esa orientación, se determinan las fuentes bibliográficas, impresas o electrónicas a partir de las cuales se pretende ampliar, profundizar o desarrollar conocimiento nuevo. Tal proceso, es entendido en una dinámica a través de la cual, fluye la praxis investigativa utilizando determinados tipos de fuentes, definidas como, “todo lo que suministra datos o información” (**Arias, F.** ob. cit; p.27). En este caso, dependiendo de su naturaleza, se refiere a fuentes secundarias.

En el **Manual de Tesis de Grado de Especializaciones y Maestría y Tesis Doctorales de la UPEL** (2016:20), se encuentra que la investigación documental es “el estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo, principalmente, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos”. En base a ello, el investigador puede utilizar sus propios razonamientos, reflexiones y pensamiento original, para poder comprender la magnitud de los

discursos y teorías que dan cuenta del proceso educativo, y en particular el formativo como elementos que explican la ciudadanía como hecho humano.

## Método de la investigación

La investigación se apoyó en la hermenéutica crítica, buscando desarrollar una argumentación sólida en relación con la aplicación de la lúdica en el ámbito del aprendizaje. Para ello, el pensamiento, las ideas, la crítica y la interpretación de la literatura encontrada, constituyó el esfuerzo intelectual objetivado, con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento acerca de la lúdica, como sendero de saberes en la complejidad del aula. Para ello, fue necesaria la consulta bibliográfica, la cual involucró, libros, revistas, documentos electrónicos, artículos, leyes. A través de los cuales, se logró el acceso a los contenidos, discursos y trabajos de investigaciones realizadas en torno al tema. Todas las fuentes fueron catalogadas como fuentes secundarias.

El método permitió hacer un planteamiento reflexivo y crítico que expresa de manera original, el requerimiento lúdico en la escuela, tomando en cuenta que esta constituye una temática de gran sensibilidad, dada sus potencialidades y familiaridad con los educandos sin excluir ninguno de los niveles formales de la educación; de allí surge el interés en reflexionar sobre ella como estrategia de aprendizaje. Por eso, este tipo de investigación se inscribe dentro de las particularidades de las revisiones críticas, que se apoyan en la hermenéutica y el estado del conocimiento que se tiene sobre el tema.

Para el **Manual de Tesis de Grado de Especializaciones y Maestría y Tesis Doctorales de la UPEL** (ob. cit.:15) esa particularidad metódica se refiere a la:

Integración, organización y evaluación de la información teórica y empírica existente sobre un problema, focalizando ya sea en el progreso de la investigación actual y posibles vías para su solución, en el análisis de la consistencia interna y externa de las teorías y conceptualizaciones para señalar.

La investigación documental se constituye en parte importante dentro de cualquier investigación que se realice dado que todas, en alguna medida, deben partir de un proceso de consulta de documentos sobre los cuales justificar o apoyar sus planteamientos teóricos-

conceptuales, inmersos en el tema tratado. Se procedió a la ubicación de diferentes fuentes, electrónicas e impresas, que abordaron el tema de la lúdica, las teorías del aprendizaje, el comportamiento lúdico, los parámetros que guían la educación primaria en Venezuela, leyes y demás documentos legales que rigen para la educación del país que fueron sujeto de intervención para la orientación y visualización de las diferentes aristas dentro del tema.

## Alcance de la investigación

En función del grado de profundidad con que se aborda la investigación, el alcance se puede apreciar en la medida que se visualiza como un estudio crítico-reflexivo en el que no se puede trazar límites en términos de espacios o sectores organizacionales sino ámbitos del saber, conocimiento plasmado en instrumentos documentales. En ese escenario, el investigador tiene nociones de cuánto ha avanzado, y será su propio convencimiento el que dictará las pautas de cuanto se quiere comprometer con la profundidad del tema.

Al respecto **Balestrini**, M. (2006:152), señala que: “el análisis crítico de un texto introduce su evaluación interna centrada en el desarrollo lógico y la solidez de las ideas seguidas por el autor mismo”. Desde esta perspectiva, la investigación de la Lúdica Pedagógica: Una mirada-otra en el nivel primario del sistema educativo venezolano, plantea la necesidad de recopilación, revisión y análisis de documentos bajo una visión reflexiva del estudio.

Con ello se pretende hacer reflexiones, que parten del comportamiento y expresión de ideas, teoría y fundamentos previos, los cuales van a proyectar una visión objetiva del problema, concretado en argumentos serios acerca del abordaje de la lúdica en el marco de la realidad del aula, en una aproximación a la utilización en forma de camino o estrategia para mejor conseguir los fines educativos.

## Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información

Una vez determinadas las fuentes, se procedió a la selección de las técnicas de investigación para realizar la lectura, interpretación y análisis reflexivo. Al respecto **Arias**, F. (2012:67), plantea que una técnica “es el procedimiento o forma particular de obtener los datos



o información". Esta precisión conceptual, orienta sobre la manera como se obtiene la información toda vez que su carácter determina la naturaleza documental; es decir, la técnica se escoge en concordancia con el tipo de investigación.

En esta investigación se utilizó la técnica de fichaje y el manejo de archivos digitales para el registro de fuentes y recopilación de la información a partir de las referencias documentales en torno al tema. En el plano digital, se manejó una base de datos a través de las cuales fue posible revisar diferentes archivos y documentos en línea para ser consultados e interpretados.

### Técnicas e Instrumentos de Análisis de la Información

Para **Balestrini**, M. (2006:169), "El propósito del análisis es resumir las observaciones llevada a cabo de forma tal que proporcionan, respuestas a las interrogantes de investigación". En consecuencia, se le atribuye significado al establecimiento de categorías, ordenamiento, manejo e interpretación de información, y para ello se necesita un método que representa el modo de establecer relaciones entre las dimensiones que presenta la realidad objeto de estudio. Al respecto el autor (ob. Cit:180), señala: También se deberá incorporar dentro del aspecto relativo al análisis e interpretación de los resultados, de manera tentativa, todo lo vinculado a las diversas técnicas que se consideran incorporar para la presentación de toda la información que ha sido recogida, en función de los propósitos del estudio.

En correspondencia con los criterios expresados, el análisis en esta investigación se basó en el examen crítico documental, que, de acuerdo con el espíteme, partió de la revisión y valoración de las diferentes fuentes y documentos publicados, primero para ser manejados como referentes teóricos de la investigación, y segundo para ser interpretados y enjuiciados desde el punto de vista teórico-conceptual y desde la perspectiva de su aplicación en el orden práctico.

### Conclusiones

Después de andar por los caminos o senderos durante las reflexiones sobre el estudio documentado en base a la configuración teórico-metodológica de la Lúdica Pedagógica: Una Mirada-Otra en el Nivel Primario del Sistema Educativo Venezolano, expresadas en párrafos

anteriores, se procede en esta última parte a abrir paso hacia una pedagogía y lúdica transpersonal que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje en el sistema educativo de educación primaria en Venezuela, dado que la lúdica puede ser utilizada en un marco humano que genere resultados positivos, la cual posea una carga de creatividad manifiesta en la atención a elementos del entorno que promuevan satisfacción y acentúe la espiritualidad y alegría transpersonal en el educando.

Los elementos señalados anteriormente, cuando se combinan en función de alcanzar un aprendizaje, logran que los resultados educativos tiendan a maximizarse, por lo que este ha de ser un reto diario del docente, es decir, que educar en la creatividad y libertad significa que la escuela debe repensar sus espacios para dar cabida a nuevas metodologías que permitan los niños aprender en ambientes alternativos que fomenten el compañerismo, lo afectivo, dinámico y socializador. Si esto no se fomenta por parte de los docentes, la escuela seguirá siendo el aparato de reproducción de las condiciones injustas generadoras de violencia.

Corresponde al docente entonces apropiarse de estrategias novedosas, acordes a las vivencias del educando, en pro de rescatar el papel de la educación primaria como protagonista y generadora de situaciones de aprendizaje, de lo contrario, los procesos de globalización cultural y tecnológica, seguirán ocupando los espacios de aprendizaje poniendo al alcance de los educandos actividades lúdicas que generan una situación de aprendizaje, en los contenidos que no son controlados o se contraponen a valores y necesidades de su entorno social. En función de ese acontecer pedagógico, se trata de configurar la función docente en las actividades del aula, en la concepción y aplicación de estrategias lúdicas, que generan en el alumno estados de goce cuando se encuentran realizando sus actividades académicas, como punto de partida para el logro de un aprendizaje libre, reflexivo, duradero.

Tomando en cuenta estas consideraciones, la pedagogía lúdica, se concentra en la realización social de la vida en las personas, se fundamenta en las necesidades, en la libertad en la generación de una nueva cultura, pero también la imaginación, en la creatividad y la actividad placentera. En todo caso, el docente es ante todo un promotor de experiencias innovadoras y

prospectivas del devenir de la experiencia pedagógica, es quien presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, pues sabe que en tal iniciativa estriba su habilidad intelectual y práctica para generar o estar atento a nuevas prácticas. El niño es quien, a partir de la aplicación de estrategias lúdicas, se apropia de los contenidos a través de un proceso de desarrollo de las facultades mentales y la experiencia previa, lo cual surge como producto de una educación sistemática e intencional, dado que quien educa es quien da intencionalidad a la propuesta lúdica que se configura en el contexto escolar.

De este modo, la reflexión en torno a las perspectivas de la lúdica pedagógica como estrategia de aprendizaje en el aula, parte de la idea de que el niño-niña, en la esencia de su desarrollo mental y psicológica, se encuentra predispuesto a la actitud lúdica, y por lo tanto, está sujeto a esa acción, la cual se manifiesta en el juego, la imaginación, la creatividad, y por esencia, el docente ha de valorar esta predisposición para estimar su aprovechamiento en la actividad pedagógica, ya no de forma circunstancial o en la rutina del programa sino desde la óptica de la razón y el convencimiento del apoyo lúdico en su clase.

De poco serviría, no obstante, una formación del docente sin que este tenga la más sutil intención para incitar, estimular la actividad lúdica en los y las estudiantes, debido a que éste requiere de una formación que no siempre recibe, por lo tanto se requiere de la creación de cursos específicos concernientes a estas actividades , como también la incorporación de contenidos lúdicos al currículo escolar en búsqueda de saberes en libertad, tal como lo expresa la Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela. Además de la adecuación de espacios especiales, acondicionados dentro del aula para que sea posible llevar a cabo cualquier dinámica pedagógica realizada dentro de la misma, es necesaria la intencionalidad docente orientada hacia la consecución de los grandes fines de la educación.

### Referencias

Arias, F. (2012). El proyecto de Investigación. (6ª. ed.). Caracas: Episteme.

Balestrini, M. (2006). Cómo se elabora el Proyecto de investigación. Quinta Edición. Editorial Consultores Asociados. Caracas

- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 5.453, Extraordinaria. Diciembre 15,1999).
- David, A. (2006) La expresión plástica, actividad lúdica en los niños pequeños. Debates. EID Plástica Publicaciones; documento en línea, disponible en: [www.edu\\_ar/ EID Plástica. Debates/Debate/ lúdica-en-los-niños-pequeños.htm...](http://www.edu_ar/EID_Plastica_Debates/Debate/lúdica-en-los-niños-pequeños.htm)
- Díaz (2001). Educación Sensoria motriz y Psicomotriz en las Primeras Etapas de la Infancia. Tema 10. Educación Física. INDE Publicaciones. España.
- Flores, R. (2014). Principios y enfoques metodológicos de la investigación-acción-participativa desde el ámbito social etnográfico cualitativo (2da ed.). Caracas: Ediciones Nueve 12, C.A.
- Gadamer, H. (1996). La Actualidad de lo Bello. El Arte como Juego: Símbolo y Fiesta. Barcelona, España.
- Gutierrez, E. (2006). Lúdica y Pedagogía. Documento en Línea: disponible en: [http://es.shvoong.com/humanities/405859-ludica-pedagog%/...](http://es.shvoong.com/humanities/405859-ludica-pedagog%/)
- Jiménez, C. (2000). Lúdica y Recreación para el Siglo XXI. Editorial Magisterio. Bogotá, Colombia.
- Latorre, P.A. (2002). Actividades Lúdico-Tradicionales de la Loma. Publicación en Prensa. Editorial Octaedro. España.
- Ley Orgánica de Educación (2009). Gaceta Oficial N 5.929. (Extraordinario), agosto 15, 2009.
- Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente (2007).
- López, V. y Cols (2003). Juego Físico vs Virtual: Un solo juego dos modos de interacción. Escuela Politécnica Superior de Albacete. Departamento de Informática Escuela Universitaria de Profesorado de E.G.B. Departamento de Psicología. Instituto de Desarrollo Regional. Universidad de Castilla-La Mancha, 02071 – Albacete.
- Martínez, M. (2006). Ciencia y Arte de la metodología Cualitativa. México: Trillas.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación (2007). Sistema Educativo Bolivariano Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana. Caracas.

- Payás, A. (2006). La Actividad Lúdica en la Historia de la Educación Española Contemporánea. Universidad Vasca. Facultad de Ciencias y Educación. España. Documento en línea. Disponible en: <http://www.Laactividadlúdicaenlahistoriadelaeeducaciónespañolacontemporánea.Htm>
- Serrada, M. (2007) Integración de Actividades Lúdicas en la atención educativa del niño hospitalizado. Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación, Departamento de Pedagogía Infantil y Diversificada. Artículo publicado por Educere V.11 n.39. Mérida, Venezuela.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2016). Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. UPEL. Caracas.
- Vygotski, L. (1973). Aprendizaje y Desarrollo Intelectual en la Edad Escolar. En: A. Luria, A. Leontiev, L. Vygotski y otros. Psicología y Pedagogía. Madrid: Akal.