

Bertha Beatriz Analuisa-Medina; Jorge Gustavo Cuadrado-Vaca

[10.35381/cm.v9i1.1080](https://doi.org/10.35381/cm.v9i1.1080)

Espacios lúdicos y su importancia en la creación y recreación de aprendizajes

Playful spaces and their importance in creation and recreation of learning

Bertha Beatriz Analuisa-Medina
bertha.analuisa@educacion.gob.ec
Ministerio de Educación de Ecuador, Guayaquil, Guayas
Ecuador
<https://orcid.org/0009-0008-9006-9752>

Jorge Gustavo Cuadrado-Vaca
gustavo.cuadrado@educacion.gob.ec
Ministerio de Educación de Ecuador, Guayaquil, Guayas
Ecuador
<https://orcid.org/0009-0002-8942-6149>

Recibido: 15 de diciembre 2022

Revisado: 10 de febrero 2023

Aprobado: 01 de abril 2023

Publicado: 15 de abril 2023

Bertha Beatriz Analuisa-Medina; Jorge Gustavo Cuadrado-Vaca

RESUMEN

Las experiencias vividas por los estudiantes, dentro y fuera de los ambientes de aula son determinantes para la creación y recreación de aprendizajes, no solamente escolares, sino también, en torno a las perspectivas personales. En este contexto se presenta el siguiente artículo que se enmarcó en describir la importancia de los espacios lúdicos para la creación y recreación de aprendizajes, por cuanto es una manera diversa, creativa, divertida, pero también retadora de acercarse y apropiarse del conocimiento. En términos metodológicos, responde a una investigación de tipo documental, desarrollada a nivel descriptivo y guiada por un diseño bibliográfico. Finalmente, se puede enunciar que el juego debe formar parte de los recursos pedagógicos de todo docente, pues es instrumento potencializador del aprendizaje cognitivo, afectivo y social, que se caracteriza por ser significativo, funcional, útil, global y enraizado culturalmente, posibilitando una vinculación efectiva entre pensamiento y experiencia.

Descriptores: Espacios lúdicos, escenarios lúdicos, pedagogía lúdica, aprendizaje lúdico. (Tesoro UNESCO).

ABSTRACT

The experiences lived by the students, inside and outside the classroom environments are determinant for the creation and recreation of learning, not only at school, but also in terms of personal perspectives. In this context, the following article is presented, which was framed in describing the importance of playful spaces for the creation and recreation of learning, as it is a diverse, creative, fun, but also challenging way of approaching and appropriating knowledge. In methodological terms, it responds to a documentary type of research, developed at a descriptive level and guided by a bibliographic design. Finally, it can be stated that the game should be part of the pedagogical resources of every teacher, since it is an instrument that potentiates cognitive, affective and social learning, characterized by being meaningful, functional, useful, global and culturally rooted, enabling an effective link between thought and experience.

Descriptors: Playful spaces, playful scenarios, playful pedagogy, playful learning. (UNESCO Thesaurus).

Bertha Beatriz Analuisa-Medina; Jorge Gustavo Cuadrado-Vaca

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje es un componente inherente a la naturaleza humana. Es el proceso fundamental que direcciona y da sentido al hecho educativo, tanto que ha sido una de las categorías más estudiada por distintas ciencias como la psicología, la pedagogía, la didáctica, entre otras (Pérez y Hernández, 2014). Cabe destacar que no existe teoría alguna que sea abarcativa para definir el hecho de aprender en su totalidad, sin embargo, haciendo referencia a algunos autores se pueden destacar algunas conceptualizaciones en relación al aprendizaje. En tal sentido, James (2014), expresa:

Aprender es una forma de abrirse al mundo, es mucho más que saber, es un complejo proceso de transformación e incorporación de novedades por el que el sujeto se apropia de conocimientos que lo enriquecen. En sus intercambios con diversos contextos se pone en contacto con el sentido de los objetos, instituciones, costumbres y todo tipo de producciones socioculturales (p.211).

En este mismo tenor, y resaltando el enfoque centrado en el aprendizaje como transformación planteado por James, conviene referencia a González (1997), con su estudio realizado sobre las concepciones y enfoques de aprendizaje por el cual identifiqué cinco nociones en torno a él, y en la que se destaca, el aprendizaje definido desde una visión constructivista y profunda. Esta perspectiva, refiere al proceso de interpretar la realidad que conduce al conocimiento y apropiación de la misma. Es generador de cambios en la forma de ver dicha realidad, así como en las maneras de verse a sí mismo de los individuos, pues contempla el aprendizaje como transformación de las creencias y las formas de ser, actuar y comportarse que se tienen ante los diferentes fenómenos producto de las experiencias personales.

Siguiendo la idea de los autores mencionados y poniendo en perspectiva lo planteado, se tiene que las experiencias vividas por los estudiantes, dentro y fuera de los ambientes de aula son determinantes para la creación y recreación de aprendizajes, no solamente

Bertha Beatriz Analuisa-Medina; Jorge Gustavo Cuadrado-Vaca

escolares, sino también, en torno a las representaciones personales como conocimiento, devenido de los sentidos y significados que le otorga al mundo vivido. De allí que es necesario, que el docente asuma el poder que tiene para activar dichos procesos mediante la organización de estrategias y contextos de aprendizaje propicios para aprender y con ello, “originar cambios en la manera de percibir, actuar, sentir y pensar”, sobre todo en las primeras etapas escolares (Alonso, 2012; p.114).

En las primeras etapas escolares, estos contextos propicios y necesario para aprender, se interrelacionan con lo que se denomina escenarios y/o espacios lúdicos. En tal sentido, estos se entienden como mecanismos didácticos fundados en el juego y que invitan construir otras formas de relación con los conocimientos y saberes (Paredes y Villa, 2022). De allí que, implique una situación de enseñanza creativa, pensada y diseñada por el docente con finalidad pedagógica y que entrelaza enseñanza y aprendizaje con juego. El diseño de esta situación de enseñanza, está determinada por elementos a considerar como: el ambiente o escenario, el tiempo, el tipo de juego, el contenido de aprendizaje, y los materiales didácticos, los cuales deben invitar a todos los actores involucrados a crear y recrear aprendizajes y conocimientos a la vez que se juega (Barcos, *et al.*, 2017).

Con sustento en lo expuesto, se elabora el presente artículo a partir de cuestionar ¿Cómo los espacios lúdicos se constituyen en elementos de importancia para la creación y recreación de aprendizajes? A razón de esta interrogante, la investigación se enmarcó en describir la importancia de los espacios lúdicos para la creación y recreación de aprendizajes, por cuanto es una manera diversa, creativa, divertida, pero también retadora de acercarse y apropiarse del conocimiento.

Bertha Beatriz Analuisa-Medina; Jorge Gustavo Cuadrado-Vaca

METODOLOGÍA

En este apartado se describe la metodología asumida para el desarrollo del artículo el cual se enmarca en describir la importancia de los espacios lúdicos para la creación y recreación de aprendizajes. En este tenor, el artículo responde a una investigación de tipo documental y se desarrolló mediante un diseño bibliográfico a nivel descriptivo.

Parafraseando a Arias (1995), la investigación documental es un procedimiento científico, de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de la información o datos en torno a un determinado tema para construir conocimiento actualizado; en este sentido la investigación documental tiene la particularidad de utilizar como una fuente primaria de insumos, el documento escrito en sus diferentes modalidades, tales como documentos impresos, electrónicos y audiovisuales.

En lo que respecta a lo descriptivo, Sabino (1992), señala que este tipo de investigación se interesa por describir algunas características fundamentales del fenómeno estudiado. En lo que concierne al diseño de investigación, este refiere a la estrategia que delinea los procedimientos que se siguieron para la producción del nuevo documento de investigación. Por consiguiente, y considerando a Morales (2003), los procedimientos asumidos se determinan como:

1. Selección y delimitación del tema
2. Acopio de información o de fuentes de información
3. Organización de los datos y elaboración de un esquema conceptual del tema
4. Análisis de los datos y organización de la monografía.
5. Redacción de la monografía o informe de la investigación y presentación final

Para culminar, es importante saber que la selección de los documentos afines con el tema de investigación se procuró atendiendo a los criterios de que fueran producciones académicas e investigativas, mostradas en formatos de tipo libros, artículos de revistas,

Bertha Beatriz Analuisa-Medina; Jorge Gustavo Cuadrado-Vaca

informes corporativos y/o gubernamentales, conferencias, publicaciones académicas, páginas web, diarios, boletines, devenidos de fuentes electrónicas, en idioma español y/o traducciones.

RESULTADOS

Los Espacios Lúdicos

Investigar, trabajar y transitar en el campo de la educación, la infancia y el juego, demandan profundas reflexiones que a su vez deben ser continuas, colectivas y complejas. En este sentido, según Domínguez (2015), la lúdica ha estado presente en la historia humana desde la antigüedad y ha tenido múltiples significados, desde políticos hasta recreativos, siendo un proceso poderosamente culturizante; pero al observar la correlación que existe entre el juego y la infancia, se puede considerar como fundamental, el papel de ambos a lo largo de la historia, tanto en la construcción del individuo y la sociedad.

Actualmente todos los maestros en general, requieren adquirir conocimientos y habilidades lúdico-pedagógicas, necesarias para analizar y debatir los principales fenómenos que inciden en el proceso educativo, ya que se deben manejar, indistintamente, por apalancar conceptos como: calidad educativa, educación para todos e inclusión escolar, en virtud de que la noción de juego desempeña un papel importante en varios planos o aspectos de la vida humana, desde el punto de vista psicológico, antropológico, filosófico, pedagógico e incluso económico. Por lo tanto, incluir de manera intencionada actividades lúdicas como parte del quehacer pedagógico especializado es una responsabilidad latente para cada docente.

En este sentido, Domínguez (2015), referenciando a Jiménez, Dinello y Alvarado (2004), expresa que el término lúdico “constituye un calificativo que hace referencia a una capacidad simbólica o cualidad humana, haciéndose presente al articularse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar

Bertha Beatriz Analuisa-Medina; Jorge Gustavo Cuadrado-Vaca

acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos” (p.11)

Continuando con el mismo orden de ideas de la autora, suele ser vista como la capacidad innata del ser humano para reestructurar lo simbólico instaurado y proponer nuevos modelos de acción y pensamiento, proporcionando además felicidad mediante la diversión. En este sentido, referenciando a la misma Domínguez (2015), desde lo expresado por Winnicott (1994), el componente lúdico tiene la gran capacidad de autoordenar la psiquis humana. No obstante, el impulso lúdico suela ocupar los zonas transicionales o espacios de la conciencia que se sitúan entre las estructuras cognitivas, afectivas y emocionales, impregnadas de sensaciones tales como: confianza, distensión, goce y placer, entre otras, que propician la liberación y autonomía de pensamiento para todo acto de creación.

Por consiguiente, se presume que el desarrollo de esta capacidad no concluye con la infancia, al contrario, evoluciona con el tiempo y se puede ver evidenciada en actividades cotidianas como rituales, competencias deportivas, espectáculos, manifestaciones folclóricas y expresiones de arte, entre otros.

En cuanto a los espacios lúdicos como concepto, se tiene que, según Paredes y Villa (2022), estos aluden a:

Escenarios de juegos planificados, organizados y pensados para las infancias, que permiten la socialización y el dominio del cuerpo, el desarrollo de la creatividad, donde el hacer con otros pone de manifiesto toda posibilidad de transformar el mundo. Al fin y al cabo, el juego es un derecho humano (s/p).

En este tenor, Rueda (2020), citando a Fernández *et al.*, (2009), expresa que los espacios lúdicos son espacios de recreación con funcionalidad para el aprendizaje, indicando que estos espacios deben permitir cuatro experiencias de juego fundamentales como son: jugar, dejar jugar, jugar con y hacer jugar.

Bertha Beatriz Analuisa-Medina; Jorge Gustavo Cuadrado-Vaca

Al establecer una comparación entre el patio de la escuela y el aula, normalmente asociamos el patio como espacio de recreo que llama a la distensión y socialización, caso contrario del salón de clases, la cual muchas veces se asocia con espacios cerrados, donde se ejerce el orden y control. En este sentido, Pérez y Collazo (2007), señalan que los espacios lúdicos, al integrar múltiples elementos se constituyen en escenarios de interacción y comunicación. En virtud de esto, es menester sacar a los estudiantes del encierro de las aulas y darle un uso pedagógico al patio de la escuela, no solo como espacio de descanso y ocio en el intervalo de las clases, sino que se transformen en especie de laboratorios en tiempo real, para que favorezcan procesos de identidad personal, enculturación y socialización, permitiéndole al niño aprender reglas, normas, valores, actitudes y comportamientos sociales, facilitando con ello su interacción en el entorno escolar.

Los Espacios Lúdicos como herramientas de creación y recreación de conocimientos

Domínguez (2015), señala la irrupción del concepto de la pedagogía lúdica, la cual constituye una tendencia moderna en el ámbito pedagógico que surge a partir de 1948, donde autores como Dinello (2007), declaran que se refiere a la pedagogía de la expresión o metodología en pedagogía lúdica. Esta pedagogía lúdica, cuyo propósito se enmarca en apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje, va más allá de jugar, pues implica asumir el juego como un poderoso instrumento educativo, tanto individual como colectivo; generando innovadoras interrelaciones de manera creativa, sistemática e intencional entre los sujetos y los objetos de aprendizaje. A razón de ello, la práctica educativa y de formación se reorienta hacia la constitución de un clima generador de dinámicas de interrelación entre los ámbitos social, físico y contextual, siendo esto determinante en las situaciones de aprendizaje.

Bertha Beatriz Analuisa-Medina; Jorge Gustavo Cuadrado-Vaca

Plascencia, Corvalan y Linaza (2021), señalan que las niñas y los niños en su definición ontológica son esencialmente lúdicos. Aunque esta característica ha sido observada históricamente desde tiempos inmemoriales, no fue sino hasta el siglo XX donde el estudio del mismo adquirió importancia como discusión teórica. Asimismo, vale la pena destacar que el juego es un instrumento facilitador del desarrollo afectivo, al poseer una triple dimensionalidad de habituación lúdica: negativa, positiva y catártica. La condición del estado psicológico que provoca el juego en las personas influye de manera importante en sus emociones, al potencializarlas de manera natural y espontánea.

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje escolar, al ser uno de los vehículos más eficaces con lo que los estudiantes cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos. Por tanto, resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez.

Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del docente, que lo lleve a reflexionar sobre el valor pedagógico del juego, en el sentido de que genera aprendizajes de manera: a) significativa b) funcional; c) útil; d) global; y e) enraizado en la culturalidad; pues, la capacidad lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el cual contribuye de manera efectiva al desarrollo integral del hombre en cualquier etapa de su desarrollo, tal como lo precisa Domínguez (2015):

De igual manera, se ve desarrollada a partir de la articulación de las estructuras psicológicas globales, tales como cognitivas, afectivas y emocionales, provocando así contribuir al desarrollo de habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje; desbloquear aquellos conflictos que pudieran estar limitando su pensamiento, al crear nuevas rutas mneóticas hacia una solución adaptativa, es decir, provocar conexiones neuronales atípicas; y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos para convertirse en instrumentos más eficientes en el desarrollo de los procesos de aprendizaje, así como en la creación de un entorno gratificante (p.15)

Bertha Beatriz Analuisa-Medina; Jorge Gustavo Cuadrado-Vaca

Para finalizar este apartado se puede decir que resulta por demás imperante la formación de los docentes y de todo el personal escolar en torno a pedagogía lúdica, para encontrar en los espacios y ambientes escolares, la esencia de lo lúdico que lleva a la creación y recreación de aprendizajes a partir del juego.

CONCLUSIONES

Con el desarrollo del proceso de documentación que permitió examinar la importancia que tienen los espacios lúdicos en los procesos de creación y recreación de los aprendizajes, se puede enunciar que:

- El juego debe formar parte de los recursos pedagógicos de todo docente, para lo que debe formarse continuamente, lo cual significa la creación y aplicabilidad de diferentes estrategias didácticas propias de la pedagogía lúdica.
- El juego como instrumento potencializador del aprendizaje cognitivo, afectivo y social, se caracteriza por ser significativo, funcional, útil, global y enraizado culturalmente, lo que permite lograr una vinculación efectiva entre pensamiento y experiencia.
- Esto invita a promover la redimensión del salón de clase y los ambientes escolares como espacios lúdicos por excelencia para la recreación y creación de aprendizajes significativos.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A cada una de las instituciones educativas del Ecuador; por motivar el desarrollo de la Investigación.

Bertha Beatriz Analuisa-Medina; Jorge Gustavo Cuadrado-Vaca

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Alonso, I. (2012). Psicología. [Psychology]. Recuperado de <https://acortar.link/ielZNN>.
- Arias, F. (2012). El Proyecto de Investigación. [The Research Project]. Recuperado de <https://acortar.link/rOriWA>
- Barcos, et a. (2017). Propuestas de espacios lúdicos simultáneos: "Los cuatro elementos". [Proposals for simultaneous recreational spaces: "The four elements"]. *Escritos Pedagógicos del Normal*, 3(1). Recuperado de <https://acortar.link/slvW6D>
- Domínguez, C. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. [Playfulness: an underappreciated pedagogical strategy]. Recuperado de <https://acortar.link/fiBiXz>
- James, V. (2019). La escuela y el dilema del aprendizaje. [The school and the learning dilemma]. En S. Dubrovsky, P. Enright, N. Filidoro, C. Lanza, S. Mantegazza, B. Pereyra, B. y V. Rusler (Comps.), III Jornada de Educación y Psicopedagogía Encuentros y Desencuentros entre la Escuela y la Psicopedagogía (pp. 211-218). Recuperado de <https://bit.ly/3hagseo>
- González, R. (2014). Concepciones y enfoques de aprendizaje. [Concepts and approaches to learning]. *Revista de Psicodidáctica*, 4, 5-39. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/175/17517797002.pdf>
- Morales, J. (2003). Fundamentos de la Investigación Documental y la Monografía. [Fundamentals of Documentary Research and Monographs]. En N. Espinoza y A. Rincón (Eds.). Manual para la elaboración y presentación de la monografía, pp.20. Recuperado de: <https://acortar.link/FihnKf>
- Paredes, M. y Villa, M. (2022). Los escenarios lúdicos como dispositivos pedagógicos en la formación docente: una invitación a construir otros modos de relación con el saber a través del juego. [Playful scenarios as pedagogical devices in teacher training: an invitation to build other ways of relating to knowledge through play]. [Mensaje en Blog]. Recuperado de <https://acortar.link/YiwibB>
- Pérez, K. y Hernández, J. (2014). Aprendizaje y comprensión. Una mirada desde las humanidades. [Learning and understanding. A view from the humanities]. *Humanidades Médicas*, 14(3), 699-709. Recuperado de <http://scielo.sld.cu/pdf/hmc/v14n3/hmc10314.pdf>

Bertha Beatriz Analuisa-Medina; Jorge Gustavo Cuadrado-Vaca

- Pérez, L. y Collazos, T. (2007). Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas sedes Palo Sexto en el Municipio de Dos Quebradas. [Playgrounds as spaces for learning in the Palo Sexto educational institutions in the municipality of Dos Quebradas]. [Tesis de Pregrado]. Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia. Recuperado de <https://acortar.link/ytmdqf>
- Plascencia, M., Corvalan, F. y Linaza, J (2021) Espacios lúdicos y territorios para niños y niñas: ludotecas en zonas vulnerables. [Play spaces and territories for children: toy libraries in vulnerable áreas]. Revista Linhas Críticas, 27. Recuperado de <https://acortar.link/6yGzDP>
- Rueda, S. (2020). Importancia de los espacios y ambientes lúdicos y recreativos en los descansos de los estudiantes de Básica primaria. [Importance of play and recreational spaces and environments in the breaks of elementary school students]. [Trabajo de Maestría]. Fundación Universitaria Los Libertadores; Villavicencio; Colombia Recuperado de <https://acortar.link/ijeyBy>
- Sabino, C. (1992). El proceso de investigación. [The research process]. Disponible en <https://acortar.link/dev>