

**LA DIMENSIÓN LÚDICA DESDE LA PERSPECTIVA CONCEPTUAL DE LOS
DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS
DE CARÁCTER PÚBLICO DE LA CIUDAD DE VILLAVICENCIO**

**KATHERYN LIZETH DIAZ ROJAS
JHON FERNANDO OLAYA OSORIO**

**UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE PEDAGOGÍA Y BELLAS ARTES
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACION FISICA Y DEPORTES
VILLAVICENCIO
2019**

**LA DIMENSIÓN LÚDICA DESDE LA PERSPECTIVA CONCEPTUAL DE LOS
DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS
DE CARÁCTER PÚBLICO DE LA CIUDAD DE VILLAVICENCIO**

KATHERYN LIZETH DIAZ ROJAS

Código: 148103403

JHON FERNANDO OLAYA OSORIO

Código: 148102723


**Trabajo de grado EPI como requisito para optar por el título de Licenciado(a)
en en educación física y deportes**

Director:

ANDRÉS FERNANDO BALCÁZAR VEGA

Especialista en pedagogías de la recreación ecológica

**UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE PEDAGOGÍA Y BELLAS ARTES
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LICENCIATURA EN EDUCACION FISICA
Y DEPORTES
VILLAVICENCIO
2019**

	UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS	CÓDIGO: FO-DOC-97
		VERSIÓN: 02 PÁGINA: 3
	PROCESO DOCENCIA	FECHA: 02/09/2016
	FORMATO AUTORIZACION DE DERECHOS	VIGENCIA: 2016

AUTORIZACIÓN

Nosotros, Katheryn Lizbeth Diaz Rojas y Jhon Fernando Olaya Osorio mayores de edad, vecinos de Villavicencio, Meta, identificados con la Cédula de Ciudadanía No. 1121946351 de Villavicencio y No. 1116787280 de Arauquita - Arauca, actuando en nombre propio en calidad de autores del trabajo de tesis, monografía o trabajo de grado denominado LA DIMENSIÓN LÚDICA DESDE LA PERSPECTIVA CONCEPTUAL DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CARÁCTER PÚBLICO DE LA CIUDAD DE VILLAVICENCIO, hacemos entrega del ejemplar y de sus anexos de ser el caso, en formato digital o electrónico (CD-ROM) y autorizo a la **UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS**, para que en los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia, con la finalidad de que se utilice y use en todas sus formas, realice la reproducción, comunicación pública, edición y distribución, en formato impreso y digital, o formato conocido o por conocer de manera total y parcial de mi trabajo de grado o tesis.

Los autores, manifestamos que el trabajo de grado o tesis objeto de la presente autorización, es original y se realizó sin violar o usurpar derechos de autor de terceros; por tanto, la obra es de mi exclusiva autoría y poseo la titularidad sobre la misma; en caso de presentarse cualquier reclamación o acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión, como autores, asumiremos toda la responsabilidad, y saldremos en defensa de los derechos aquí autorizados, para todos los efectos la Universidad actúa como un tercero de buena fe.

Para constancia, se firma el presente documento en dos (2) ejemplares del mismo valor y tenor en Villavicencio - Meta, a los 26 días del mes de Julio de dos mil diecinueve (2019).

LOS AUTORES – ESTUDIANTES

Firma

Nombre: KATHERYN LIZETH DIAZ ROJAS

C.C. No. 1121946351 de Villavicencio-Meta

Firma

Nombre: JHON FERNANDO OLAYA OSORIO

C.C. No. 1116787280 de Arauquita – Arauca

AUTORIDADES ACADÉMICAS

PABLO EMILIO CRUZ CASALLAS

Rector

MARIA LUISA PINZÓN ROCHA

Vicerrectora académica

GIOVANNY QUINTERO REYES

Secretario general

LUZ HAYDEÉ GONZÁLEZ OCAMPO

Decana de la Facultad Ciencias Humanas y de la Educación

BEATRIZ AVELINA VILLARRAGA BAQUERO

Directora de la Escuela de Pedagogía y Bellas Artes

ELKIN ORLANDO GONZÁLEZ ULLOA

Director del Programa de Licenciatura en Educación Física y Deporte

NOTA DE ACEPTACIÓN

Aprobado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad de los Llanos para optar al título de Licenciado(a) en Educación Física y Deportes En constancia de lo anterior, firman:

FREDY LEONARDO DUBEIBE MARIN

Director centro de investigaciones de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación

ELKIN ORLANDO GONZÁLEZ ULLOA

Director de Programa

**ALBERTO JOSÉ MANUEL VELÁZQUEZ
ARJONA**

Evaluador

ARMANDO ACUÑA PINEDA

Evaluador

ANDRÉS FERNANDO BALCÁZAR VEGA

Director de la opción de grado

Villavicencio, 26 de Julio de 2019

AGRADECIMIENTOS

Inicialmente queremos agradecer a Dios por permitirnos emprender este camino lleno de conocimientos y poder llegar al punto de culminarlo, por otro lado agradecemos infinitamente a nuestros padres y familiares más cercanos quienes con sus esfuerzos nos apoyaron para continuar con nuestra formación profesional y personal.

Ofrecemos profundos agradecimientos a los docentes que además de guiarnos en el ejercicio investigativo han contribuido principalmente a la formación académica, en primer lugar a Andres Fernando Balcázar director de proyecto, Edgar Alberto Talero y Gloria Stella Tabares como asesores vinculados al semillero de investigación GREEU con su experiencia y amplio conocimiento.

Finalmente queremos agradecer al licenciado y compañero Nicolás Guarnizo Carballo por su apoyo motivacional y académico constantemente en el desarrollo del proyecto e igualmente en la formación competitiva y personal.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	9
1. MARCO REFERENCIAL.....	11
1.1 MARCO TEORICO CONCEPTUAL.....	11
1.2 MARCO LEGAL.....	21
2. METODOLOGÍA.....	23
2.1 MÉTODO.....	23
2.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	24
2.3 MUESTRA.....	25
3. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	26
3.1 ENCUESTA, UNA MIRADA DESDE EL IMAGINARIO SIMBÓLICO DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA.....	26
3.2 REVISIÓN DOCUMENTAL.....	29
3.3 OBSERVACION DE LA LABOR DOCENTE.....	32
3.4 HALLAZGOS.....	33
4. CONCLUSIONES.....	38
5. RECOMENDACIONES.....	40
BIBLIOGRAFÍA.....	41
CIBERGRAFÍA.....	42
ANEXOS.....	43
RESUMEN ANALITICO ESPECIALIZADO.....	45

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Uso de la lúdica en el desarrollo de las clases.....	26
Tabla 2. Concepción del docente acerca de la generación de ambientes lúdicos en la clase a partir de, el juego, el deporte y las expresiones artísticas.	27
Tabla 3. Frecuencia con la que los docentes cuentan con autores frente a la lúdica en la malla.	27
Tabla 4. Deporte como medio didáctico para generar ambientes lúdicos.....	28
Tabla 5. La lúdica como dimensión del ser humano.	28

INTRODUCCIÓN

La presente investigación pretendió identificar la concepción de la dimensión lúdica de los docentes del área de educación física que ejercen en las instituciones educativas del municipio de Villavicencio y como está constituido el concepto de la dimensión lúdica en su discurso pedagógico.

Por consiguiente se acude a una metodología cualitativa de corte descriptivo, para lograr realizar un registro sistemático y puntual que permita acercarse a la realidad educativa, junto con sus respectivo análisis, para las técnicas de recolección de información se utilizarán la observación, el cuestionario y la revisión documental, esto con el fin de conocer si los docentes del área de educación física apropian el significado de la dimensión lúdica reflejándola en la planeación y ejecución de sus clases o simplemente proponen y generan actividades en base a desarrollar el eje temático de la clase.

El desarrollo de este proyecto permitirá el acercamiento a la realidad de las clases de los docentes de educación física en las instituciones educativas de la ciudad de Villavicencio. Pues la exploración de la dimensión lúdica en el aula permite crear ambientes que facilitan el aprendizaje en los estudiantes y su desarrollo integral.

De manera que desde la experiencia en la formación docente se podría decir que los juegos son una de las mejores formas de transmitir un conocimiento de manera significativa y agradable. Los juegos y las actividades recreativas estimulan la dimensión lúdica, la cual es capaz de trascender por las demás dimensiones, ya que por medio de los juegos, se despiertan emociones, se afianzan amistades y se adquieren aprendizajes; de ahí la necesidad de como docentes de educación física, poseen un conocimiento sobre la dimensión lúdica, teniendo en cuenta otras posibles estrategias didácticas para el desarrollo de dicha dimensión, su importancia en el aprendizaje y su forma de estimularla, este proyecto se enfoca en

la necesidad de dimensionar el conocimiento que poseen los docentes de educación física de las instituciones públicas del municipio de Villavicencio.

1. MARCO REFERENCIAL

1.1 MARCO TEORICO CONCEPTUAL

1.1.1 La dimensión lúdica vista desde un enfoque teórico

Para entender la lúdica desde el quehacer pedagógico de los docentes, es preciso conocer primero el origen etimológico de este concepto, entendiendo que su origen deriva del sustantivo latín Ludus, el cual tiene como significado “juego”, es decir que en el contexto de la educación física se debe tener como herramienta fundamental, sin permitir que se llegue a confundir el termino de lúdica con juego, dejando de lado la verdadera importancia que tiene en la formación integral de un individuo.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe mencionar que el juego y la necesidad de buscar el placer y la satisfacción que este genera en el hombre, ha llevado a múltiples autores a investigar este contexto, concluyendo con lo que se conoce como fenómeno lúdico.

“Con otras palabras, Freud, Malinwosky, Huizinga, Griaule, Bally, Duvignaud, Caillois, Piaget, Lévi-Strauss, Klein, Winnicot señalaron que el impulso por jugar, la orientación hacia el fenómeno lúdico, el ferviente deseo de placer, la emoción celebratoria, la necesidad de desahogo y relajación, acompañan al hombre desde antes que se propagará la semiosfera humana, esto es el recursivo mundo simbólico que habitamos”.¹

Por tanto, se convierte en una responsabilidad del docente, orientar este deseo o fenómeno lúdico en sus estudiantes, encaminándolo hacia un marco educativo,

¹ MARTINEZ José, El Fenómeno De Lo Lúdico, Revista Luciérnaga. Facultad de Comunicación Audiovisual. Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Año 3, Edición 5. Medellín, Colombia. 2011. ISSN 2027 - 1557

empleando para ello las estrategias didácticas necesarias para, no solamente estimular y desarrollar la dimensión lúdica en sus educandos, si no también generar un aprendizaje en pro de su formación integral.

Por tanto, se convierte en una responsabilidad del docente, orientar este deseo o fenómeno lúdico en sus estudiantes, encaminándolo hacia un marco educativo, empleando para ello las estrategias didácticas necesarias para, no solamente estimular y desarrollar la dimensión lúdica en sus educandos, si no también generar un aprendizaje en pro de su formación integral. Cabe resaltar que el juego aun teniendo la importancia que refleja históricamente, no es la única estrategia didáctica que permite crear ambientes lúdicos educativos.

Para ir conceptualizando la lúdica, primero hay que entender que existen múltiples significados que la rodean, convirtiéndola en un fenómeno complejo y antiguo, por tanto, su similitud no se refleja en la superficie de la palabra al ser relacionada con el juego, ahora bien, la identidad lúdica de los sujetos se expresa por medio del placer o la alegría como respuesta a un estímulo, como lo es en este caso en el contexto escolar que se habla de estrategia lúdica, sin embargo, lo que para unos es relevante o significativo de acuerdo a la experiencia individual, para otros no produce tal efecto, convirtiéndose en este sentido en una relatividad del sentido lúdico,² por otra parte, autores como, Héctor Ángel Díaz (2008), propone que se discuta el fenómeno lúdico, para expandir la visión de este concepto, de esta misma manera dice que “El fenómeno lúdico hace parte de los fenómenos sociales y culturales, el cual su conocimiento debe ser guiado por los procedimientos establecidos por las comunidades académicas”³.

La reflexión que hace el docente e investigador en pedagogía y educación Héctor Ángel Díaz Mejía parte de una investigación que implica hacer uso de del método científico para la comprensión del fenómeno lúdico y como este, por medio de la

² Díaz, H. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Bogotá: Magisterio, pág. 14

³ *Ibíd.*, pág. 13

imaginación simbólica permite entender el entorno social en el que un individuo interactúa.

Dentro de este orden de ideas la imaginación simbólica es indispensable para el desarrollo de la dimensión lúdica en el ser humano puesto que esta primera permite dar conciencia de un lugar o cadena de momentos experimentados para que la lúdica sea libremente expresada como lo afirma el autor a través de la función simbólica "Es necesario remontarse por el camino hermenéutico para comprender la diversidad lúdica en una dimensión única como la imaginación simbólica o, en otro sentido, en la función simbólica de la imaginación, para encontrar su esencialidad."⁴ Sin embargo postula el concepto de la razón como oposición a la imaginación pues la razón parte de realidades y la imaginación de símbolos, aclarando que el método ideal para investigaciones fenomenológicas sociales debe ser el cualitativo.

Ahora bien explica el hecho de que el fenómeno lúdico no es solamente una expresión sino además cumple una función en la búsqueda del equilibrio emocional en el ser humano dándole sentido a la vida en cuanto a salud mental es por ello que la dimensión lúdica se hace indispensable e inherente del ser humano. Siendo esta posición para el autor en cuanto al concepto más profunda ha como se ha venido tratando, entre otras palabras lúdica más allá del juego y el placer.

Como se precisó anteriormente el fenómeno lúdico se puede expresar y dicha expresión que hace el ser humano es simbólica puesto que nace de una emocionalidad junto con la imaginación lo cual tiene un sentido subjetivo y es por ello que su interpretación o reflexión debe ser crítica, el autor postula tres términos de lúdica que parecen ser sinónimos pero difieren en su forma como lo son; la expresión lúdica que hace referencia a un simple manifestación simbólica del ser humano ante el mundo, las acciones lúdicas que hacen referencia a los movimientos que permiten expresiones que va desde leer, declamar hasta practicar un deporte,

⁴ Ibíd., pág. 15

entre otras y por último están las practicas lúdicas que consisten en el grupo de acciones realizadas con sentido propio de un tiempo y lugar, un “contexto”.

Por último es conveniente señalar que el proceso humano de la imaginación simbólica es extremadamente complejo puesto que hace uso de múltiples estímulos que se codifican y se vuelven información para ello Héctor Ángel Díaz Mejía se apoya en la teoría de psicoanálisis de Freud quien postula cuatro principios fundamentales para entender la imaginación simbólica los cuales se desprenden de experiencias individuales junto con el desarrollo del ser humano y como construye así la identidad lúdica cada individuo, siendo esta última una expresión de la imaginación simbólica.

En primer lugar se encuentra el principio de incidentes psíquicos o filosóficos que entre otras palabras se refiere al mundo de pensamientos tan lógicos como el mundo material.

En segundo lugar está el principio de inconsciente psíquico en donde se almacenan todas las causas olvidadas.

En tercer lugar está el principio de causa de desvanecimiento o censura de prohibiciones sociales, olvido de sí mismo, lo cual causa un efecto neurótico.

Por ultimo está el principio que hace referencia la libido o tendencia sexual que es la respuesta a las censuras y prohibiciones.

De esta manera según dicha teoría mencionada anteriormente el ser humano concibe la noción o conciencia para imaginar a partir de sus experiencias e impulso psíquicos.

De acuerdo a lo anterior Héctor Ángel Díaz explica la importancia de estimular la dimensión lúdica al mencionar la transversalidad que esta ostenta en otras dimensiones al decir que

"El fenómeno lúdico es un hecho complejo porque no se le puede comprender bajo un solo factor causal, sino bajo un sistema de relaciones de varios factores, como la comunicación y la interacción; en tanto una acción lúdica es un acto de comunicación simbólica y a su vez, fundamento de la convivencia misma, con la cual el sujeto busca el reconocimiento de su yo, como expresión simbólica, donde se expresan tendencias del inconsciente, tanto de impulsos reprimidos como del deseo en busca de equilibración emocional y proyección de vida, etc"⁵

Mientras que Jiménez asocia la lúdica a un proceso humano que se despliega en un contexto cultural, de acuerdo con esto, en la medida en que sea correctamente estimulada en ambientes educativos esta puede desarrollarse apoyando la estimulación de otras dimensiones del ser humano, como lo son; la dimensión comunicativa, cognitiva, social, entre otras, contribuyendo a la compleja formación de un individuo, afirmando que "La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica."⁶, apoyando igualmente el argumento de Díaz acerca de la relación que posee la dimensión lúdica con otras dimensiones del ser humano, dando la importancia a la participación de la lúdica en procesos de enseñanza y aprendizaje.

1.1.2 Elementos de la dimensión lúdica en las clases de educación física

La dimensión lúdica en la actualidad ha tomado un papel importante en muchas áreas que estudian el comportamiento humano, ha sido objeto de innumerables

⁵ DIAZ, H. A. Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. Bogotá. Colombia. 2008. Pág. 26 y 27

⁶ JIMÉNEZ, C. La inteligencia lúdica. Editorial Magisterio: Bogotá. Colombia. 2005. Pág. 1

investigaciones y es foco de nuevas intervenciones que ven la dimensión lúdica como punto de inicio de muchas de las cosas que hoy conocemos. “solo en tanto el hombre es atraído a este juego y con ello puesto en juego, puede él verdaderamente jugar y permanecer en el juego.”⁷ en algunos casos la dimensión lúdica se ve como esa fuerza impulsadora para el ser humano, una fuerza para realizar cosas que tal vez no haríamos si no tuviera ese elemento lúdico, por otro lado como la forma en la que el ser humano, forma ideas concretas de las cosas abstractas, como por ejemplo el chico que aprende las vocales por medio de una canción o ronda, sin darse cuenta en esas notas musicales y en esa combinación de estribillos aprende una base fundamental para lo que va a ser su dimensión comunicativa para toda la vida y que si no se aprenden de manera adecuada será causante de problemas comunicativos y sociales, de ahí la necesidad de explotar lo que más se pueda, ese aspecto del ser humano para la educación y el aprendizaje, no solamente cuando se encuentra en el jardín de preescolar o la educación básica primaria, sino en todos los grados de la educación y todas las asignaturas.

Huizinga por un lado afirma que “el juego es más viejo que la cultura”,⁸ el lenguaje, la sociedad, la ciencia, etc., constituye la esencia de nuestra supervivencia, pues en ese espacio lúdico se enseñaba técnicas de combate, métodos de casería y hasta formación de una sociedad. Se puede resaltar la importancia del juego en nuestra estancia en este planeta, como base para la creación de sociedad y transmisión de conocimientos.

En la actualidad, se intenta encontrar la esencia del juego para la vida, así pues logran postular varias afirmaciones, del por qué el juego siempre ha sido una parte fundamental de la misma, algunos ejemplos son, que el juego es una descarga de un exceso de energía vital, también que satisface una necesidad de relajamiento y hasta que satisface deseos de nuestra vida que no pueden ser satisfechos en la

⁷ HOLZAPFEL, C. Crítica de la razón lúdica. Trotta. 2003.pág. 142

⁸ HUIZINGA, Johan.Homo Ludens: Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. s.l.: Alianza. Edición 2007. Pág., 11

realidad, ninguna de estas afirmaciones son necesariamente falsas, sino que son fruto de la búsqueda por la explicación de las cosas de cada ser humano. “La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano,..., como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.”⁹

En la obra de Mariano Algava habla del “papel del juego en la educación popular, una educación adoctrinada al sistema, en el que el cuerpo es agente de represión y sujeción, y visto como objeto utilizable no como nuestra esencia viva,”¹⁰ en la obra se propone un des aprendizaje de lo correcto e incorrecto, en el que el cuerpo tiene libertad de hacer cosas que siempre se han tildado de vergonzosas, como algunas prácticas físicas que implican interacción con el otro. Por otro lado, la obra da lugar al juego como una herramienta explotable en todos los momentos de la educación dándonos como paráfrasis la letra con juego entra, haciendo relación con la famosa frase ilustrada por el pintor Francisco de Goya en 1780 “la letra con sangre entra”.

Esta obra es una crítica al significado que se le ha dado al tema corporal y lo que podemos realizar con él, no solo como envase de nuestra mente sino como un elemento con el que somos capaces de relacionarnos con otras personas, con el que podemos conocer el mundo que nos rodea y hasta despertar sensaciones que nos hacen volar la imaginación. Tiene como fundamento impulsar prácticas corporales liberadoras totalmente expresivas, que van en contra de unos intereses políticos que uniforman y cuadrículan la educación popular con el fin de mantener las cosas tal y como están.

De una manera muy parecida Roger Caillois en su obra “los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo”, habla del juego como algo liberador, en el que la persona se desprende de las cosas y entra en un ambiente irreal de placer, llevándolo a un

⁹ BONILLA, C. B. Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. In Memorias VII Congreso Nacional de Educación Física y Recreación. 1998. Pág. 1

¹⁰ ALGAVA, Mariano Jugar y Jugarse. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Asociación Madres de Plaza de Mayo; Rosario: Ediciones América libre, 2006

ambiente de aprendizaje en el que no solo se pueden adquirir habilidades intelectuales sino formativas para afrontar nuevos retos. Caillois basa muchos de sus aportes en los escritos de Huizinga, como la denominación del homo ludens, parte esencial de la iniciación de la cultura, y aporta la división de los juegos según su criterio; AGON como todos los juegos en los que hay competencia, fútbol, ajedrez, beisbol, etc., ALEA todos los juegos que impliquen azar, como, por ejemplo, las cartas, cara o cruz, entre otros, MIMICRY, son aquellos que contienen un sentido de simulacro, muñecos, teatro, títeres, etc. Y por último el ILINX que son las actividades que impliquen vértigo, como por ejemplo la montaña rusa, sube y baja, etc.¹¹ Sugiere los juegos de azar y competencia como los más importantes en la conformación de la civilización dando apoyo a los escritos de Huizinga citado por Roger Caillois. “La palabra juego designa no solo la actividad específica que nombre, sino también la totalidad de las figuras, de los simbólicas o de los instrumentos necesarios a esa actividad o al funcionamiento de un conjunto complejo.”¹² De esta forma una interrelación o una conjunción entre lo simbólico y el juego, por lo tanto, se vuelven de total importancia para la vida cotidiana del ser humano.

Ya para terminar mirar el juego como una herramienta didáctica, desde el punto de vista psicológico, el juego y la lúdica, son el mejor vértice donde se unen el aprendizaje, la diversión y el placer, convirtiéndose en la mayor fuerza de transmisión de conocimientos formativos en todos los momentos de la vida, claramente con diferentes formas de manifestarse, no despierta la dimensión lúdica un niño de 10 años igual que un adulto de 40 años, para el niño lo lúdico puede ser jugar fútbol y allí puede aprender valores, aptitudes comunicativas, coordinación visopédica y muchas otras cosas, por otro lado para el adulto lo lúdico puede ser ver películas, donde se reflejen y adquieran variados conocimientos para la vida, es por eso que la variación de las edades y gustos permiten que lo lúdico se

¹¹ CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. México. 1986.

¹² *Ibíd.* Pág. 9.

conviertan en un aspecto subjetivo, ya que puede estar inmerso los gustos personales de los sujetos y como resultado se mira actores con gustos heterogéneos por estimular la dimensión lúdica

La lúdica se ha determinado como o asemejado con el juego, este se puede denominar como un elemento para la transmisión de la cultura la educación siendo esta una estrategia didáctica. la dimensión lúdica aun siendo objeto de investigación se lleva a un potencial en cuanto los procesos de enseñanza y educación, en nuestra cotidianidad el termino lúdica tiene a ser utilizado como sinónimo de juego en algunos autores se refiere más a las estrategias que usan los docentes para la enseñanza como (juegos y rondas) Es complejo definir el significado de juego, por ser una actividad que ha acompañado al hombre a lo largo de su historia y está inmerso en sus diferentes facetas tanto desde lo psicológico, afectivo, como social a lo cognitivo y pedagógico, el juego más allá de la definición de géneros de juego ya que todos los juegos poseen una determinada posición de orden y por lo tanto este se hace de la lúdica como un principio fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los niños, en la cual se disponen de espacios adecuados que enriquecen el aprendizaje. “Jugar en la escuela es difícil si lo que se pretende es que tenga un cierto carácter autotelico y educativo a la vez” ¹³

El docente de educación física tiene que tener definido el concepto de lúdica para ejecutar la clase de educación física, ya que esta se entiende como una dimensión del desarrollo del individuo, siendo parte fundamental de la enseñanza del ser humano este concepto es tan amplio que los docentes tienen la facilidad de indagar de crear herramientas para la ejecución de la clase de educación física, esta no es una ciencia ni una disciplina esta es una actitud una disposición del ser humano, el docente hace de esta aproximación a los elementos de enseñanza y aprendizaje, esta se ve reflejada como una necesidad de pensar la importancia del juego como ámbito del encuentro pedagógico para entender el sentido del juego es necesario

¹³ PAVÍA, V. Jugar de un modo lúdico. Noveduc Libros. 2006.

partir de una concepción que va relacionada con dinámica de la realidad. “La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.”¹⁴

Por otro lado atendiendo a la relatividad y la identificación del sentido lúdico es necesario pensar en que estrategias lúdicas se pueden implementar en el contexto educativo para generar ambientes que permitan estimular la dimensión lúdica de los estudiantes llegando a la conclusión de que para el área de educación física se podrían utilizar estrategias dinamizadoras como el juego, el deporte, las expresiones artísticas y las actividades de síntesis, dichas estrategias lúdicas nacen de la extensa reflexión y un ejercicio investigativo soportado en las teorías de Héctor Ángel Díaz Mejía como principal exponente de la identidad lúdica.

Así mismo deben tenerse en cuenta los estilos de enseñanza que los docentes deben manejar según lo requerido por cada contexto escolar, Onofre en su obra de “didáctica de la educación física” realiza una reflexión acerca de la evolución del termino estilo de enseñanza en relación con estrategia didáctica lo cual permitió identificar las estrategias lúdicas para el área de educación física, además menciona a Mosston quien dice que “el estilo se propone mostrar cómo se pueden usar deliberadamente para desarrollar la interacción maestro-alumno en el proceso de toma de decisiones y para definir el rol de cada uno en ese proceso”¹⁵ en ese orden de ideas el autor llega a identificar estilos de enseñanza como lo son: mando directo, asignación de tareas, enseñanza recíproca, grupos reducidos, programas individuales, descubrimiento guiado, resolución de problemas y creatividad.

¹⁴ ANDREU, M. D., & GARCÍA, M. Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. In M. Bordoy, A. van Hooft y A. Sequeros, I congreso Internacional de español para fines específicos (pp. 121-125). 2000.

¹⁵ Mosston, M La enseñanza de la educación física, Barcelona, 1982

1.2 MARCO LEGAL

1.2.1 Ley 115 de 1994

La ley 115 es la Ley General de Educación, por ende, acoge la educación en Colombia, de esta forma considera la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, teniendo en cuenta estos aspectos se debe considerar que dentro de la educación física también tiene en cuenta estos ámbitos educativos, no obstante se considera un Derecho y un Deber por parte del docente favorecer el desarrollo de estos puntos durante las clases, así como dice la ley, hay una concepción integral de la persona.

1.2.2 Artículo 22

En el artículo 22 de la Ley General de Educación comenta que en la educación básica debe haber educación física y práctica de la recreación, de esta forma se tendrían ambientes lúdicos dentro de las Instituciones Educativas, no obstante, también comenta que debe tener organización juvenil y una utilización adecuada del tiempo libre, dando como resultado varios componentes para la estimulación de la dimensión lúdica.

1.2.3 Artículo 23

Dentro del artículo 23 que está inmerso en la ley 115, comenta las áreas obligatorias y una de ellas es la educación física, por lo tanto, el docente de dicha área tiene una gran responsabilidad, ya que tiene que promover los buenos ambientes educativos durante la jornada de educación física, en este sentido tiene que observar como orientar las clase de una manera que no se vuelvan monótona, sino divertida y amena para los estudiantes y de esta manera generar ambientes lúdicos que le permitan el desarrollo del contenido curricular.

1.2.4 Artículo 35. Desarrollo de asignaturas

Es importante saber sobre la estructura organizacional que en esta recae, es decir, cuando se habla de normativas o leyes que puedan fundamentar el quehacer pedagógico de los docentes dentro de la Instituciones Educativas para que puedan ayudar a la formación de los estudiantes, el artículo 35 comenta sobre el desarrollo de asignaturas y allí permite la asignación horaria, intensidad y el contenido por el cual se señala el método de enseñanza durante las clases, en este sentido se fortalece varias estrategias didácticas para que haya diversas formas en el que el estudiante siga en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dándole la oportunidad al docente de apoyarse en su creatividad de formador y aplicar distintas estrategias dinamizadoras en el área de educación física.

En el artículo también se menciona que se debe aplicar métodos pedagógicos activos como exposición, la observación, la experimentación, la práctica, el laboratorio, el taller de trabajo, la informática educativa, el estudio personal y los demás elementos que contribuyan a un mejor desarrollo cognitivo, en este orden de ideas, existe una diversificación de opciones para poder guiar al estudiante en el proceso de aprendizaje significativo.

2. METODOLOGÍA

2.1 MÉTODO

Este estudio se desarrolla a partir de una metodología de tipo cualitativo ya que según Héctor Daniel Lerma “se refiere a los estudios sobre el quehacer cotidiano de las personas o de grupos pequeños. En este tipo de investigación interesa lo que la gente dice, piensa, siente o hace; sus patrones culturales; el proceso y el significado de sus relaciones interpersonales y con el medio”¹⁶

La investigación se implementa desde un enfoque descriptivo, en razón a que se pretende describir de modo sistemático como trabajan la dimensión lúdica los docentes de educación física de la ciudad de Villavicencio, según Abreu, José. “El método descriptivo busca un conocimiento inicial de la realidad que se produce de la observación directa del investigador y del conocimiento que se obtiene mediante la lectura o estudio de las informaciones aportadas por otros autores.”¹⁷ Se busca indagar la incidencia de las variables independientes como A) ¿Qué concepto tienen los docentes de educación física sobre la dimensión lúdica? B) ¿estimulan los docentes de educación física la dimensión lúdica, a partir de una argumentación conceptual o desde sus imaginarios simbólicos?

La unidad de análisis cubre a 100 docentes de Educación Física, Recreación y Deporte de la ciudad de Villavicencio.

Se considera que los sujetos muestrales que componen el universo de esta investigación deben, como criterio de inclusión, poseer una o algunas de las siguientes características:

¹⁶ LERMA, Héctor. Metodología de la investigación. Bogotá: Ecoe.2016

¹⁷ ABREU, José. El método de la Investigación. Daena, International journal of good conscience. 2014.

- Ser docentes con dedicación exclusiva o parcial a la enseñanza de la Educación Física, Deportes y Recreación de una institución pública de la ciudad de Villavicencio.
- Ser docente de educación física de básica secundaria
- Poseer vinculación de tiempo completo (planta de personal o nombramiento provisional).

2.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Este proyecto de investigación empleará entre otros las siguientes técnicas e instrumentos para alcanzar sus objetivos:

- **Diario de campo:** La Observación y el registro de la práctica cotidiana de los docentes en el lugar de trabajo a fin de registrar actividades y comportamientos que los mismos no efectúan en forma consciente o son incapaces de registrar; esto permitirá identificar dificultades específicas en la enseñanza por el empleo de modelos de enseñanza, pedagógicos y/o didácticos.
- **Revisión documental:** Los documentos facilitan información importante sobre los cuestionamientos realizados en el proceso investigativo. Información importante para el trabajo se puede encontrar en documentos como el PEI, la malla curricular, los planes de clase; en efecto cualquier relato escrito puede ser considerado un documento esencial para la revisión documental, los documentos proporcionan al investigador hechos relacionados con el objeto de la investigación.
- **Encuesta:** La encuesta utiliza cuestionarios, lo que quiere decir que se trata de un listado de preguntas que suprime el contacto cara a cara con el

investigador. Este tipo de técnica no observacional se da a partir del desarrollo de preguntas escritas que requieren respuestas, las preguntas formuladas en la encuesta pueden ser de naturaleza abierta o cerrada. La construcción del cuestionario se basó en la teoría de la escala de Likert.

2.3 MUESTRA

El proceso de obtención de la muestra, para el desarrollo de la presente investigación, se dio a partir de una muestra representativa no probabilística de 24 docentes. Es necesario aclarar que los individuos del muestreo por conveniencia se seleccionaron porque fácilmente se encontraban disponibles para el desarrollo del trabajo de la investigación.

Se integra el muestreo no probabilístico por conveniencia ya que según Iván Espinoza “Es la muestra que está disponible en el tiempo o periodo de investigación.”¹⁸

¹⁸ ESPINOZA, Iván. Tipos de muestreo. Recuperado de: <http://www.bvs.hn/Honduras/Embarazo/Tipos.de.Muestreo.Marzo.2016.pdf>

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados presentados son arrojados por las técnicas de recolección de encuesta, análisis documental y observación, fueron aplicadas a los docentes vinculados a instituciones educativas de carácter público de la ciudad de Villavicencio.

3.1 ENCUESTA, UNA MIRADA DESDE EL IMAGINARIO SIMBÓLICO DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA

En esta sección de la investigación se realizó una encuesta para determinar si los docentes de educación física que se encuentran laborando en instituciones educativas de carácter público de la ciudad de Villavicencio, tienen algún tipo de concepto frente a la dimensión lúdica, cabe recordar, que hubo un pilotaje previo a la implementación de esta técnica de recolección de información, por lo tanto, la descripción que se hará a continuación, estuvo expuesta con anterioridad y será aplicada a los 24 docentes que hacen parte de la muestra.

Tabla 1. Uso de la lúdica en el desarrollo de las clases.

¿Hace uso de la lúdica en el desarrollo de sus clases?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
54%	42%	4%	0%	0%

Fuente: Grupo de investigación EPI.

Durante la primera pregunta, se pudo evidenciar que el 54% dijeron que Siempre hacen uso de la lúdica, mientras que el 42% dice que Casi Siempre y un 4% comenta Algunas Veces, no obstante, hubo un 0% en las opciones de Rara Vez y Nunca. Siendo la lúdica parte importante de la base de procesos de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 2. Concepción del docente acerca de la generación de ambientes lúdicos en la clase a partir de, el juego, el deporte y las expresiones artísticas.

¿Concibe usted que el juego, el deporte y las expresiones artísticas, generan ambientes lúdicos en la clase de educación física?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
96%	4%	0%	0%	0%

Fuente: Grupo de investigación EPI.

En cuanto a la segunda pregunta, se dio una respuesta significativa, puesto que el porcentaje de respuesta estuvo en la opción de siempre con un 96%, mientras que el casi siempre fue de un 4%, dando por entendido que, en las opciones de algunas veces, rara vez y nunca hay un 0%.

Es importante tener en cuenta que esta pregunta fue orientada a las estrategias dinamizadoras que tiene el docente de educación física para desarrollar su clase, para que en este sentido pueda estimular la dimensión lúdica y generar aprendizajes significativos.

Tabla 3. Frecuencia con la que los docentes cuentan con autores frente a la lúdica en la malla.

¿La malla curricular de su institución cuenta con autores, que abordan estrategias lúdicas para el desarrollo de la clase?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
33%	21%	25%	13%	8%

Fuente: Grupo de investigación EPI.

Esta pregunta, tiene gran relevancia dentro del estudio, ya que cuestiona la utilización de referentes para el constructo teórico frente al concepto de lúdica, puesto que en ocasiones existe una gran confusión con el juego, relacionándolo directamente como un sinónimo y no un aspecto fenomenológico enfocado en el ser humano.

Se pudo evidenciar que un 33% manifiestan que siempre, un 21% dicen que casi siempre, un 25% algunas veces, el 13% mencionan que rara vez y el 8% nunca.

Tabla 4. Deporte como medio didáctico para generar ambientes lúdicos.

¿Acude usted al deporte como medio didáctico para generar ambientes lúdicos en las clases de educación física?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
44%	28%	28%	0%	0%

Fuente: Grupo de investigación EPI.

Por otro lado esta pregunta hace referencia a el uso de solo uno de los dinamizadores de la dimensión lúdica el cual es el deporte, se logra identificar que el 44% responde que siempre hace uso del deporte, casi siempre un 28% y algunas veces un 28%, lo cual nos indica que los profesores en su totalidad siempre tienen o han tenido presente para la preparación de las clases en deporte como medio didáctico.

Tabla 5. La lúdica como dimensión del ser humano.

¿Cree usted que la lúdica puede ser desarrollada como dimensión del ser humano?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
79%	21%	0%	0%	0%

Fuente: Grupo de investigación EPI.

Finalmente esta pregunta se hace en relación al fenómeno lúdico con el ser humano, dejando en este sentido que el docente de educación física tiene como concepto la lúdica como aspecto propio de las personas o como dimensión.

Teniendo en cuenta los resultados es oportuno decir que el 79% dice que Siempre, mientras que el 21% fue establecida por Casi Siempre, no obstante, dentro de las opciones de Algunas Veces, Rara Vez y Nunca fue de 0%, ahora bien, se pudo

analizar que los docentes parcialmente presentan claridad sobre el concepto de la dimensión lúdica.

3.2 REVISIÓN DOCUMENTAL

Dentro de las clases especialmente del área de educación física es fundamental tener en cuenta la estimulación de la dimensión lúdica, puesto que permite desarrollar placenteramente la temática acorde a la práctica para la formación de los estudiantes, por ello es importante trabajar con base en teóricos en esta área para construir formas de enseñanza que tengan un proceso ideal para lograr un fin concreto.

Para el análisis documental se solicitó a las 17 instituciones educativas las mallas curriculares a las cuales se revisaron los cuatro periodos académicos y a los 24 docentes sus respectivos planes clase, teniendo en cuenta estos documentos como guía fundamental de apoyo para el desarrollo de las clases.

3.1.1 Malla curriculares

En primer lugar se encontró cuatro (4) mallas curriculares citando dentro de su construcción leyes acerca de la educación física, del deporte, la recreación y decretos que mencionan los criterios de reestructuración del sistema educativo y administración curricular refiriéndose a esta; a la intensidad horaria, materiales, estrategias, etc., y tres (3) mallas curriculares que presentan autores como Cajigal, Piaget, Pestalozzi, Carlos Bolívar y Giualiano, en donde su discurso pedagógico está basado en diferentes teorías que generan ambientes educativos y lúdicos enfocados al cuerpo y el deporte.

Sin embargo no se evidencia la existencia en estos documentos, de autores que argumenten la importancia de la dimensión lúdica, ni de los dinamizadores de la educación física tales como juego, deporte, expresiones artísticas y actividades de síntesis, dejando como conclusión que la planeación y desarrollo de las clases que

son guiadas por los docentes recaen en imaginarios simbólicos del mismo, acerca de ¿qué trabajar? y ¿cómo debe ser la clase?, sin tener claro el objetivo de cada dinamizador y que estímulo motriz que se logra con cada uno de ellos en los ambientes de enseñanza y aprendizaje.

Dejando en evidencia a catorce (13) mallas curriculares sin algún tipo de sustento teórico para su planeación. Lo cual representa una deficiencia partiendo del punto en que el diseño curricular es una guía para el desarrollo de las clases de un profesor pues en este se apoya para la planeación adecuada de secuencias didácticas para cada sesión.

En segundo lugar en las mallas curriculares se plantean una serie de estrategias para abordar las competencias en las clases del área de educación física, identificadas como estrategias dinamizadoras y clasificadas bajo las categorías de juego, deporte, expresiones artísticas y actividades de síntesis, de acuerdo a la revisión documental.

De acuerdo con lo anterior expuesto se logró identificar que en la totalidad de las mallas curriculares está presente el deporte como tema central, sin embargo el dinamizador más empleado son las actividades de síntesis reflejadas en consulta de reglamentos, historia y fundamentación de deportes populares como lo son: el fútbol, el baloncesto, el voleibol, gimnasia y atletismo, también cabe agregar que estos dos dinamizadores se encuentran con mayor preferencia en la construcción de algunas mallas curriculares en partes iguales.

En segundo lugar se encuentra la estrategia dinamizadora del deporte y aunque todas las mallas lo mencionan se identificó (8) que hacen uso de deportes alternativos como balonmano, tenis, ultimate y el bádminton, ofreciendo la posibilidad de tener un aprendizaje con experiencias motrices nuevas y situaciones que aportan en el desarrollo de dimensiones como la social, cognitiva y comunicativa en las clases.

En tercer lugar se lograron identificar (8) mallas que además de usar el deporte, actividades de síntesis y el juego en su construcción, finalmente se halló (3) mallas

además de hacer usos de los dinamizadores mencionados anteriormente, incursionan en actividades artísticas, proponiendo muestras culturales, folclóricas y zumba, que permiten estimular la dimensión lúdica de la mayoría de estudiantes junto con otros dinamizadores nombrados anteriormente teniendo en cuenta la relatividad del fenómeno lúdico, el cual explica que cada estudiante o ser humano construye su realidad de acuerdo a las experiencias vividas logrando formar un carácter y gusto diferente al de cada uno de los demás individuos.

3.1.2 Planes clase

Parte de la revisión documental, se realizó a ocho planes clase solicitados a veinticuatro (24) docentes del área de educación física de las instituciones educativas públicas del municipio de Villavicencio con el fin de determinar cuál es la concepción del docente acerca de la dimensión lúdica, como y que estrategias emplea para desarrollar dicha dimensión en cada uno de sus estudiantes dentro el ambiente educativo, según la planeación para cada clase que presenta cada uno de los docentes.

A los veinticuatro (24) docentes se les solicito la preparación de las clases o planes clase del área, solo siete (7) realizaron la respectiva entrega del documento, mientras que diecisiete (17) docentes restantes no realizaron entrega del documento solicitado, a lo cual se excusan y explican afirmando que, no se hace uso del plan clase en la institución, o simplemente que no realizan dicho documento, en consecuencia es difícil identificar y dar respuesta a los objetivos que se plantean en el proyecto.

Sin embargo en la revisión realizada a las siete (7) entregas realizadas, dos (2) solo hacen entrega de documentos distintos a la planeación de clase los cuales contienen información acerca de una preparación de clase denominados marco teórico de plan de clase y plan anual.

De acuerdo a lo anterior se puede plantear que el 71% de los docentes no realiza una preparación adecuada o por lo menos respaldada en un documento oficial que le permita tener a la mano la guía para ejecutar estratégicamente cada uno de los dinamizadores para crear ambientes lúdicos que le permitan estimular la dimensión lúdica de la mano de la enseñanza y aprendizaje, en cada uno de sus estudiantes.

Sin embargo el análisis realizado al 21% restante permite identificar que según las propuestas plasmadas de los docentes, las clases de educación física fueron pensadas para ser deportivizadas puesto que un 45% de las entregas efectuadas, planteo fundamentos deportivos en el desarrollo para lograr el ambiente lúdico, un 27% propuso actividades síntesis para el aprendizaje en el aula como; consultas, exposiciones, pero nuevamente orientadas hacia un deporte en específico, por otro lado un 18% de los docentes presentó el juego como dinamizador en la clase haciendo uso de juegos tradicionales y finalmente se pudo identificar un 10% que expuso las actividades artísticas como componente didáctico para sus clases tales como; la danza folclórica, las danzas contemporáneas y la zumba, saliéndose un poco de la clase de educación física cotidiana en donde el deporte representa un papel más importante según el registro que se ha venido identificando.

3.3 OBSERVACION DE LA LABOR DOCENTE

En la observación se tuvieron en cuenta cuatro (4) sesiones de clase de cada uno de los 24 docentes del área de educación física en las instituciones educativas de carácter público del municipio de Villavicencio observados, para el proyecto de investigación titulado, la dimensión lúdica desde la perspectiva conceptual de los docentes de educación física en las instituciones educativas de carácter público de la ciudad de Villavicencio, donde en el contexto escolar se pudo analizar la preparación y ejecución de las clases y poder contrastarlo con los planes de clase y mallas curriculares viendo si se alcanzan los objetivos planeados, con el fin de dar respuesta a cada uno de los objetivos planteados en el proyecto de investigación, respetando la metodología y el tipo de estudio de este mismo.

Es importante aclarar que para dichas observaciones se tuvieron en cuenta las propuestas didácticas de los docentes dentro de las categorías de dinamizadores de la dimensión lúdica y el grado de participación, motivación e interés de los estudiantes en cada sesión del área.

Por consiguiente se estableció que el deporte en las clases de educación física tenía un 37% de prevalencia sobre otros dinamizadores al observar el uso constante de deportes convencionales como el fútbol, el baloncesto y el voleibol, seguido se encuentra el juego con un 27% de aplicación de juegos tradicionales, juegos lúdicos y juegos pre deportivos con la incursión en deportes alternativos como lo son; el ultimate, el tenis y el balonmano.

De igual manera se evidenció que un 19% hace uso de actividades artísticas para dinamizar las clases de educación física con danzas folclóricas y practicas contemporáneas a la actualidad como la zumba y finalmente se encuentra un 17% de docentes que para sus clases plantean consultas y exposiciones didácticas.

Por otro lado en cuanto a estilos de enseñanza se logró establecer que el 93% de los docentes hacen uso de mando directo y asignación de tareas dejando en evidencia los estilos tradicionales marcados en la mayoría de instituciones educativas públicas de la ciudad de Villavicencio.

3.4 HALLAZGOS

Para el análisis de los resultados de la investigación se realizó la triangulación de información a partir de los instrumentos aplicados en las salidas de campo, estos instrumentos fueron el diario de campo, la revisión documental de los docentes participantes y una encuesta; los datos encontrados se confrontaron, cabe agregar que dichas respuestas son dadas con la muestra de docentes de educación física que tiene las instituciones educativas de la ciudad de Villavicencio.

Una de las metas más importantes de la clase de educación física es “aportar a la formación del ser humano en el horizonte de su complejidad”¹⁹ según el Ministerio de Educación Nacional, en este orden de ideas, el área debe contribuir al desarrollo de habilidades para la toma de decisiones y entre estas habilidades ya especificadas se encuentra la lúdica entendiéndola de esta manera como fenómeno lúdico, el cual no es solamente una expresión sino que además cumple una función en la búsqueda del equilibrio emocional en el ser humano, dándole sentido a la vida en cuanto a salud mental es por ello que la dimensión lúdica se hace indispensable e inherente del ser humano. Para Héctor Ángel Díaz el concepto de la palabra lúdica, tiene un sentido más profundo, como se ha venido tratando, entre otras palabras, la lúdica va más allá del juego y el placer.

Por consiguiente, el proyecto busca identificar cual es la concepción acerca de la dimensión lúdica de los docentes del área de educación física, de modo que son ellos quienes argumentan, planean propuestas didácticas y guían en las clases los procesos de enseñanza y aprendizaje, por medio de estrategias dinamizadoras en clase.

De acuerdo con las preguntas realizadas en la encuesta, donde hay que recalcar que fue dirigida hacia solo a los docentes de educación física, la lúdica es concebida como una dimensión, que genera ambientes educativos, es por ello que es oportuno mencionar que para estimular dicha dimensión se debe utilizar estrategias dinamizadoras como el juego, el deporte, las expresiones artísticas y las actividades de síntesis, ahora bien, de acuerdo con lo último, son estrategias teóricas que el docente hace para nutrir la dimensión del saber, pero que también puede crear ambientes lúdicos, puesto que los docentes mencionaban que a través de diversas actividades pueden fomentarlo.

¹⁹ MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte. 2010. Recuperado de: https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-241887_archivo_pdf_evaluacion.pdf

Pregunta No.1 ¿Hace uso de la lúdica en el desarrollo de sus clases?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
54%	42%	4%	0%	0%

Fuente: Grupo de investigación EPI.

Durante la primera pregunta, se pudo evidenciar que el 54% de los docentes dijeron que siempre hacen uso de la lúdica, mientras que el 42% dice que casi siempre y un 4% contesta que algunas veces, no obstante, hubo un 0% en las opciones de rara vez y en las de nunca.

De acuerdo al análisis documental, se halló que solo cinco de veinticuatro docentes hicieron la respectiva entrega de las secuencias didácticas, en ese mismo orden tanto en las secuencias entregadas como en las mallas curriculares, se encontró que la lúdica se orienta exclusivamente a actividades bajo un enfoque técnico deportivo de la educación física, ya que se recurre al juego exclusivamente para la calistenia o para actividades pre-deportivas, cabe mencionar que solo 3 de las 17 mallas curriculares cuentan con actividades de tipo artístico; además al hacer los análisis del diario de campo se observaron los mismos datos arrojados por la revisión documental, pues se identificó que la concepción de la dimensión lúdica se orienta a actividades que parten de deportes estandarizados (futbol, baloncesto, voleibol, atletismo) estos permean el currículo basados en una tradición de tipo cultural en las instituciones públicas del municipio de Villavicencio. En ese orden de ideas al confrontar los datos obtenidos en los tres instrumentos se determinó que el deporte es la estrategia dinamizadora más empleada por los docentes para estimular la dimensión lúdica de sus estudiantes.

Pregunta No.2 ¿Concibe usted que el juego, el deporte y las expresiones artísticas, generan ambientes lúdicos en la clase de educación física?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
96%	4%	0%	0%	0%

Fuente: Grupo de investigación EPI.

En cuanto a la segunda pregunta, se dio una respuesta significativa, puesto que el porcentaje de respuesta estuvo en la opción de siempre con un 96%, mientras que el casi siempre fue de un 4%, dando por entendido que, en las opciones de algunas veces, rara vez y nunca hay un 0%.

En cuanto a lo encontrado en las secuencias didácticas y las mallas curriculares se observó que de las 17 mallas curriculares sólo 3 recurren a actividades artísticas y que prevalecen en las mallas curriculares el juego y las actividades de síntesis como recursos orientados a fortalecer en el enfoque técnico deportivo y no como estrategias dinamizadoras orientadas a descubrir la identidad lúdica de los estudiantes, cabe agregar que en las observaciones se comprobó lo mismo que arrojaron los datos obtenidos en la revisión documental; es por esto que al cotejar los datos obtenidos en los tres instrumentos se identificó que aunque los docentes aseguran que el juego, el deporte y las expresiones artísticas generan ambientes lúdicos, no es coherente, ya que tanto la revisión documental como en las observaciones se detectó que el desarrollo de los contenidos solo se enfocan a actividades orientadas a fortalecer la técnica y táctica de deportes estandarizados culturalmente en los currículos de las instituciones educativas de carácter público del municipio de Villavicencio.

Pregunta No.3 ¿La malla curricular de su institución cuenta con autores, que abordan estrategias lúdicas para el desarrollo de la clase?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
33%	21%	25%	13%	8%

Fuente: Grupo de investigación EPI.

Se pudo evidenciar que un 33% de los docentes del área de educación física del municipio de Villavicencio manifestaron que sus mallas curriculares cuentan con autores que abordan estrategias lúdicas, un 21% dicen que casi siempre, mientras 25% mencionan que algunas veces, otro 13% responden que rara vez y un 8%

nunca, teniendo esta pregunta gran relevancia en el estudio, debido a que cuestiona el respaldo teórico del argumento de los docentes acerca de las estrategias lúdicas. Al hacer el análisis de la revisión documental esta arrojó que en las diecisiete mallas solicitadas, no se encontraron referentes bibliográficos orientados al desarrollo de la dimensión lúdica, sólo se hallaron cuatro en las que solamente se citaban leyes acerca de la educación física, el deporte y la recreación. Al indagar en las observaciones del diario de campo se determinó que al no contar las mallas curriculares con autores, es difícil determinar cómo estas orientan las secuencias didácticas de los docentes. Al contrastar los datos obtenidos en la revisión documental, se observó que los docentes no relacionan con lo que responden en la encuesta, puesto que, en lo segundo, veintidós (22) docentes de los veinticuatro afirmaron que en sus mallas curriculares cuentan con autores que trabajan la dimensión lúdica.

Pregunta No. 4 ¿Acude usted al deporte como medio didáctico para generar ambientes lúdicos en las clases de educación física?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
44%	28%	28%	0%	0%

Fuente: Grupo de investigación EPI.

La pregunta en este apartado hace referencia a una sola estrategia de las dinamizadoras de la dimensión lúdica, se logra identificar que el 44% responde que siempre hace uso del deporte, casi siempre un 28% y algunas veces un 28%, lo cual indica que los profesores en su totalidad siempre tienen o han tenido presente para la preparación de las clases el deporte como un fin y no como un recurso didáctico para el desarrollo de la motricidad, contrastando esta información con los resultados de la revisión documental y la observación se determinó que el docente no está teniendo en cuenta la identidad lúdica de los estudiantes.

4. CONCLUSIONES

De acuerdo con la investigación dada se pudo concluir en tres aspectos fundamentales respecto a la concepción de dimensión lúdica que poseen los docentes del área de educación física del municipio de Villavicencio, de acuerdo a los resultados arrojados por los instrumentos de recolección de información, para realizar el ejercicio investigativo descriptivo que permitió dar respuesta a los objetivos planteados en la investigación.

- Se detectó que las teorías en las que se soporta el constructo argumentativo de los docentes con relación a la dimensión lúdica en las clases de educación física son basadas en un imaginario simbólico carente de fundamentación teórica, puesto que no es evidente el apoyo en ningún autor para llevar a cabo el discurso conceptual.
- Se determinó que las propuestas didácticas implementadas para el desarrollo de las clases de educación física están principalmente apoyadas en la estrategia lúdica del deporte con la incursión en nuevas tendencias deportivas, con relación a la estimulación de la dimensión lúdica en los estudiantes desconociendo de esta manera la relatividad del sentido lúdico.
- Se comprobó que la manera en que los docentes orientan las clases de educación física, está directamente relacionada a la estrategia dinamizadora de la dimensión lúdica más empleada, acudiendo a la enseñanza tradicional, teniendo en cuenta que se identificaron estilos de enseñanza basados en la asignación de tareas y el mando directo durante el desarrollo de las clases.

De acuerdo a lo anterior expuesto el que los docentes tengan en cuenta solo un dinamizador para el desarrollo de la lúdica, permitió establecer que aunque este

último sea medio para crear ambiente lúdico de aprendizaje, no desarrolla en su totalidad el objetivo principal que es estimular la dimensión lúdica de todos los individuos en la clase, pues al no hallar un sustento teórico acerca del fenómeno lúdico se establece que el docente no tiene en cuenta la relatividad de esta dimensión y como actúa en los individuos en cuanto al interés por distintas experiencias motrices en clase, pasando por alto la importancia de los demás dinamizadores como los son, el juego, las expresiones artísticas, las actividades de síntesis.

5. RECOMENDACIONES

El proyecto EPI denominado “La dimensión lúdica desde la perspectiva conceptual de los docentes de educación física en las instituciones educativas de carácter público de la ciudad de Villavicencio”, se ha interesado por identificar cual es la concepción acerca de la dimensión lúdica de los docentes como principales participantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje con base en la aplicación de estrategias lúdicas para el área de educación física, por consiguiente se sugieren algunas recomendaciones que buscan mejorar la calidad de dichos procesos en el aula:

- Creación de espacios académicos que permitan actualizar, recordar e interpretar la amplia argumentación teoría acerca de la dimensión lúdica, realizando una reflexión crítica que se ajuste al contexto actual educativo en cuanto su aplicación e importancia en el desarrollo de competencias en el aula, vinculando a los docentes de centros educativos públicos a ser parte de la construcción argumentativa fortaleciendo su apropiación teórica.
- Es pertinente sugerir un registro sistemático de las secuencias didácticas planteadas por los docentes, en coherencia con las mallas curriculares y el modelo pedagógico respectivo de cada institución, para facilitar no solo el ejercicio de reconocimiento de propuestas educativas para el aula, sino también para cumplir con el propósito de ser una herramienta útil para el desarrollo de competencias motrices dándole claridad al ejercicio de enseñanza del docente al tener a la mano una guía que le permita visualizar las posibles de experiencias nuevas en la clase brindadas por estrategias lúdicas como el juego, el deporte, las expresiones artísticas y las actividades de síntesis teniendo en cuenta la identidad lúdica de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

ABREU, José. El método de la Investigación. Daena, International journal of good conscience. 2014.

ALGAVA, Mariano Jugar y Jugarse. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Asociación Madres de Plaza de mayo; Rosario: Ediciones América libre, 2006

CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. México. 1986.

DÍAZ, H. Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. Bogotá: Magisterio. 2008

HOLZAPFEL, C. Crítica de la razón lúdica. Trotta. 2003.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. s.l.:Alianza. 2010.

LERMA, Héctor. Metodología de la investigación. Bogotá: Ecoe.2016

MOSSTON, M La enseñanza de la educación física, Barcelona, 1982

PAVÍA, V. Jugar de un modo lúdico. Noveduc Libros. 2006

CIBERGRAFÍA

ANDREU, M. D., & GARCÍA, M. Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. In M. Bordoy, A. van Hooft y A. Sequeros, I congreso Internacional de español para fines específicos (pp. 121-125). 2000.

BONILLA, C. B. Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. In Memorias VII Congreso Nacional de Educación Física y Recreación. 1998.

ESPINOZA, Iván. Tipos de muestreo. Recuperado de:
<http://www.bvs.hn/Honduras/Embarazo/Tipos.de.Muestreo.Marzo.2016.pdf>

JIMÉNEZ, C. La inteligencia lúdica. Editorial Magisterio: Bogotá. Colombia. 2005.

MARTINEZ José, El Fenómeno De Lo Lúdico, Revista Luciérnaga. Facultad de Comunicación Audiovisual. Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Edición 5. Medellín, Colombia. 2011.

ANEXOS

ENCUESTA DIMENSIÓN LÚDICA

A continuación, se presenta un cuestionario de preguntas y afirmaciones referidas a los conceptos que tienen los docentes de educación física del municipio de Villavicencio sobre la dimensión lúdica, por favor conteste a todos ellos con sinceridad, no existen respuestas adecuadas, buenas, inadecuadas o malas. Marca con una (X) en el espacio que corresponda lo que usted siente, piensa o hace:

Siempre S Rara vez RV


Casi siempre CS Nunca N


Algunas Veces AV

No	<i>Preguntas Y Afirmaciones</i>	<i>Respuestas</i>				
		S	CS	AV	RV	N
1.	¿Hace usted uso de la lúdica en el desarrollo de sus clases?					
2.	¿Acude usted al deporte como medio didáctico para generar ambientes lúdicos en las clases de educación física?					
3.	¿La malla curricular de su institución cuenta con autores, que abordan estrategias lúdicas para el desarrollo de la clase?					
4.	¿Las actividades lúdicas desarrolladas en sus clases se abordan desde el juego?					
5.	¿Se basa usted en algún autor a la hora de preparar actividades lúdicas para sus clases?					
6.	¿Concibe usted que el juego, el deporte y las expresiones artísticas, generan ambientes lúdicos en la clase de educación física?					

7.	¿Utiliza alguna propuesta didáctica para estimular la dimensión lúdica en la clase de educación física?					
8.	¿Utiliza el juego como componente lúdico en el preparador o planeador de sus clases?					
9.	¿Considera usted que sus clases caen en la monotonía?					
10.	¿Cree usted que la lúdica puede ser desarrollada como dimensión del ser humano?					

¡Gracias por su colaboración!

	UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS
	FORMATO DE ANALISIS REVISIÓN DOCUMENTAL
	GUIA PARA RELIZAR LA REVISIÓN DOCUMENTAL
PROYECTOS FINANCIADO: Institucionalizado NOMBRE INSTITUCIÓN EDUCATIVA: DOCENTE: JORNADA:	

	UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS
	FORMATO DE DIARIO DE CAMPO

Colegio:	Grado:	Fecha:
Docente:	Jornada:	Tema:
Observación	Análisis	

RESUMEN ANALITICO ESPECIALIZADO

A. TIPO DE DOCUMENTO OPCIÓN DE GRADO	TRABAJO DE GRADO MODALIDAD EPI
B. ACCESO AL DOCUMENTO	UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS, BIBLIOTECA.
1. TÍTULO DEL DOCUMENTO	LA DIMENSIÓN LÚDICA DESDE LA PERSPECTIVA CONCEPTUAL DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CARÁCTER PÚBLICO DE LA CIUDAD DE VILLAVICENCIO.
2. AUTORES	Díaz Rojas, Katheryn Lizeth; Olaya Osorio, Jhon Fernando.
3. LUGAR Y AÑO DE PUBLICACIÓN	Villavicencio, 2019.
4. UNIDAD PATROCINANTE	Universidad de los Llanos
5. PALABRAS CLAVES	Dimensión lúdica, fenómeno lúdico, identidad lúdica, estrategia dinamizadora
6. DESCRIPCIÓN	El presente documento contiene información acerca del análisis de planeaciones didácticas y prácticas educativas del área de educación física, acerca de cómo es concebida la dimensión lúdica por los docentes de instituciones públicas.
7. FUENTES	<p>ANDREU, M. D., & GARCÍA, M. Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. In M. Bordoy, A. van Hooft y A. Sequeros, I congreso Internacional de español para fines específicos (pp. 121-125). 2000.</p> <p>BONILLA, C. B. Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. In Memorias VII Congreso Nacional de Educación Física y Recreación. 1998.</p> <p>CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. México. 1986.</p>

	<p>Díaz, H. Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. Bogotá: Magisterio. 2008</p> <p>HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. s.l.:Alianza. 2010.</p> <p>MARTINEZ José, El Fenómeno De Lo Lúdico, Revista Luciérnaga. Facultad de Comunicación Audiovisual. Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Edición 5. Medellín, Colombia. 2011.</p>
<p>8. CONTENIDOS</p>	<p>La dimensión lúdica vista desde un enfoque teórico.</p> <p>Elementos de la dimensión lúdica en las clases de educación física.</p> <p>Resultados y análisis</p>
<p>9. METODOLOGÍA</p>	<p>Este estudio se desarrollo a partir de una metodología de tipo cualitativo desde un enfoque descriptivo, en razón a que se pretendio describir de modo sistemático como trabaja la dimensión lúdica los docentes de educación física de la ciudad de Villavicencio.</p> <p>Se considera que los sujetos muestrales que componen el universo de esta investigación deben, como criterio de inclusión, poseer una o algunas de las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ser docentes con dedicación exclusiva o parcial a la enseñanza de la Educación Física, Deportes y Recreación de una institución pública de la ciudad de Villavicencio. • Ser docente de educación física de básica secundaria • Poseer vinculación de tiempo completo (planta de personal o nombramiento provisional). <p>Para las técnicas e instrumentos se hizo uso de la técnica de observación y como instrumento un diario de campo, en segundo lugar la técnica de revisión documental y se emplea el intrumento de</p>

	formato de análisis documental y por ultimo se realizo la técnica de encuesta con un cuestionario estructurado.
10. CONCLUSIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Se detectó que las teorías en las que se soporta el constructo argumentativo de los docentes con relación a la dimensión lúdica en las clases de educación física son basadas en un imaginario simbólico carente de fundamentación teórica, puesto que no es evidente el apoyo en ningún autor para llevar a cabo el discurso conceptual. • Se determinó que las propuestas didácticas implementadas para el desarrollo de las clases de educación física están principalmente apoyadas en la estrategia lúdica del deporte con la incursión en nuevas tendencias deportivas, con relación a la estimulación de la dimensión lúdica en los estudiantes desconociendo de esta manera la relatividad del sentido lúdico. • Se comprobó que la manera en que los docentes orientan las clases de educación física, está directamente relacionada a la estrategia dinamizadora de la dimensión lúdica más empleada, acudiendo a la enseñanza tradicional, teniendo en cuenta que se identificaron estilos de enseñanza basados en la asignación de tareas y el mando directo durante el desarrollo de las clases.