

La ludoteca como espacio de entretenimiento y aprendizaje¹

Using the library as a space for entertainment and learning

La ludothèque comme espace de divertissement et d'apprentissage

Álvaro Ferney Soler-Rocha²
Ministerio de Educación Nacional
Colombia

Resumen

El presente artículo aborda los resultados de la investigación sobre la “ludoteca mundo mágico” como espacio de entretenimiento y aprendizaje en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Departamental Agroindustrial Santiago de Chocontá, sede rural Arizona. Constituyó un espacio físico apoyado en actividades lúdicas, con el fin de mejorar el aprendizaje en las áreas de matemáticas y lengua castellana, utilizando como soportes la normatividad educativa, es decir, los estándares de calidad para grado quinto, los lineamientos curriculares y fundamentos teóricos nacionales e internacionales acerca del tema en referencia. Durante esta investigación se tuvo en cuenta la información obtenida del diagnóstico realizado para la caracterización de los sujetos implicados y situación actual del entorno de aprendizaje de los estudiantes de grado quinto, esta fue el soporte para implementar la Ludoteca Mundo Mágico. De acuerdo con las dificultades encontradas se estableció un escenario físico, basado en actividades lúdicas que permitieron el desarrollo del pensamiento numérico y la interpretación de textos.

Palabras clave: ludoteca, pedagogía lúdica, juego y rendimiento académico.

1 El presente artículo es resultado de una investigación terminada y sustentada.

2 M. Sc. Contacto: fercho.jaiba@yahoo.es

Cómo citar este artículo: Soler-Rocha, A. F. (2015). La ludoteca como espacio de entretenimiento y aprendizaje. *quaest.disput*, Vol. 8 (17), 94-114

Recibido: 18/02/2015. Aprobado: 30/06/2015

Abstract

The present article approaches the results of the investigation about the “magic play center” as a space of entertainment and learning for 5th grade students at the Agroindustrial Education Department in Santiago de Chocontá, located in rural Arizona. The play center consists of a physical space with fun activities with the goal of improving learning in the areas of math and Spanish. This is used as a support with the normal educational standards for 5th grade including curricular guidelines and fundamental theories known both national and internationally. During the investigation it was taken into account that the information obtained from the research of the subjects and the actual learning environment of the 5th grade students were used as support for implementing the Magic Play Center. In understanding the difficulties found while establishing a physical stage based on learning activities the development of numeric thought and the interpretation of texts was permitted.

Keywords: playroom, pedagogical activities, games and academic performance.

Résumé

Le présent article aborde les résultats de la recherche sur la “ludothèque monde magique » comme espace de divertissement et d’apprentissage chez les élèves de la cinquième de l’institution éducative départemental agroindustriel Santiago de Chocontá, siège rurale Arizona. La constitution d’un espace physique appuyé dans des activités ludiques, avec le but d’améliorer l’apprentissage dans les disciplines

de mathématiques et langue castillane, en utilisant comme support la normativité éducative, c'est-à-dire les standards de qualité pour le cinquième degré de scolarité. Le curriculum et les fondements théoriques nationaux et internationaux sur le sujet en référence. Pendant cette recherche on a tenu compte l'information obtenue du diagnostic réalisé pour la caractérisation des sujets impliqués et de la situation actuelle de l'environnement d'apprentissage des élèves de cinquième degré, cela a été le support pour implémenter la ludothèque Monde Magique. Conformément aux difficultés rencontrées, on a établi un scénario physique, basé dans les activités ludiques qui ont permis le développement de la pensée numérique et l'interprétation des textes.

Mots clés: ludothèque, pédagogie ludique, jeu et rendement académique.



Introducción

La educación es considerada como el centro del desarrollo humano y social. Si bien la educación, por sí sola, no elimina la pobreza ni es capaz de forjar las condiciones del crecimiento económico y bienestar social, sigue siendo la base de crecimiento personal y factor generador de oportunidades para mejorar la calidad de vida. Por este motivo, todos los sujetos que se integran a la búsqueda constante que implica la vocación educativa, persisten en la lucha para transformar los espacios pedagógicos y didácticos tradicionales, que durante el transcurso del tiempo han hecho parte de las aulas de clase.

Cabe resaltar que en el ámbito educativo el proceso de aprendizaje requiere resultados que transformen al educando y lo lleven a desenvolverse en diferentes campos. Por ello, es importante que la escuela forme, a partir de los saberes de áreas fundamentales, tales como matemáticas y lengua castellana, puesto que éstas contribuyen en el desarrollo de habilidades comunicativas y cognitivas. Debido a que la población estudiantil de la Institución Educativa Agroindustrial Santiago de Chocontá, sede rural Arizona ha venido presentando niveles bajos en estas áreas.

Por eso, esta experiencia investigativa surgió como producto de la necesidad de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de la sede rural Arizona, en las áreas de matemáticas y lengua castellana, a través de la implementación de una estrategia didáctica diferente al aula tradicional “la ludoteca como espacio de entretenimiento y aprendizaje”.

Este trabajo de investigación se compone de cuatro capítulos. El primero de ellos plantea un tema a manera de problemática educativa y pedagógica que atañe a los maestros, que educan a través de estrategias lúdicas en espacios diferentes al aula de clase; asimismo, se presenta una breve reseña histórica sobre el origen del juego y su relación con el ser humano, pero en especial con la población infantil. Entonces, se aborda el problema de investigación con base en el diagnóstico realizado en la escuela Arizona, ubicada en el sector rural del municipio de Chocontá (Cundinamarca) y que hace parte de la Institución Educativa Departamental Agroindustrial Santiago de Chocontá.

Teniendo en cuenta la anterior, surgió el interrogante de proponer una estrategia didáctica, que permitió fortalecer y construir los saberes de las áreas de matemáticas y lengua castellana a través de la implementación de la ludoteca: “Mundo Mágico”; en consecuencia, se planteó un objetivo general y tres específicos que emergieron del contexto y que en los siguientes capítulos se desarrollaron con el propósito de identificar la utilidad de esta propuesta didáctica. De otra parte,

se realizó una justificación del por qué fue necesario investigar sobre esta temática, así como las expectativas que se generaron antes y durante el proceso investigativo y, del cual surgió la idea de implementar la 'ludoteca, Mundo Mágico'.

De igual manera, se presenta tres escenarios diferentes para fundamentar dicha investigación. El primero hace alusión, a un recorrido a través de un estado del arte muy puntual sobre algunas tesis de maestría y doctorado que definen inquietudes investigativas. El segundo se refiere al marco teórico; allí se proponen tres categorías, que a su vez, están basadas en subcategorías que respaldan el proceso investigativo de la siguiente manera: Ludoteca (ambiente escolar, entorno físico, entorno social); juego (Entorno de aprendizaje, juegos del contexto) y Currículo para Básica Primaria (Referentes básicos: Estándares Básicos de Competencias (EBC) y Lineamientos Curriculares (LC). El tercer acápite consta del marco legal que destaca la importancia de algunas normas de índole internacional y nacional sobre la necesidad del juego desde la niñez, como un derecho consagrado por la UNICEF.

El diseño metodológico de la investigación se menciona el tipo, el método y el enfoque de la investigación. En este sentido, esta investigación se circunscribió en la investigación cualitativa, siendo consecuente, tanto por el objeto de estudio (estudiantes de la escuela rural Arizona) como por la fundamentación teórica establecida. Así mismo, para la recolección y análisis de la información se utilizó el Método Etnográfico, cuyo tratamiento se enfoca en el estudio de forma directa a los alumnos de grado quinto de la Escuela rural Arizona.

Por otra parte, la población objeto de estudio son niños y niñas de grado quinto con edades entre 8 y 11 años, estos niños provienen de hogares funcionales donde la fuente principal de empleo es la ganadería y la agricultura. Posteriormente, se articularon los instrumentos con el fin de validar la propuesta y Finalmente, se dan a conocer los resultados obtenidos en cada una de las áreas y las conclusiones sobre la importancia de contar con una ludoteca escolar en una Institución Educativa Pública Rural.

Ahora bien, después de esta apuesta investigativa, se puede abrir la discusión hacia nuevas aventuras de carácter epistemológico, en la medida en que tenga un amplio espectro de lecturas, recomendaciones y debates, porque a partir de este texto se puede entrever multiplicidad de posibilidades para mejorar las condiciones educativas de los ámbitos rurales de nuestro sistema.

Marco teórico

En la fundamentación teórica establecida para esta investigación, se abordan sucintamente los postulados de: Jean Piaget, Johan Huizinga, Carlos Alberto Jiménez, María Borja y Jim Thompson entre otros. Quienes desde sus investigaciones y reflexiones permitieron una orientación acorde a las pretensiones investigativas acá planteadas.

El juego y sus fronteras en la historia de la humanidad

El juego ha sido considerado como una acción que, durante el transcurso de la historia, ha estado presente en los seres humanos. Según Thompson (2009), uno de los primeros juegos que se conocen según pruebas arqueológicas es un antiguo juego egipcio llamado *senet*¹, que tuvo su inicio en el año 3500 A.C.; no obstante aunque se tienen registros desde esa época de algunos juegos antiguos y que aún gozan de vigencia debido a su tradición como lo son: tres rayas, domino, ajedrez, damas, sudoku, bingo, sopa de letras, crucigrama y baraja francesa. Esta evolución del juego ha venido transformándose con el paso del tiempo, debido a varias razones, entre ellas: el cambio generacional del hombre y los avances tecnológicos que cada día presentan un producto innovador y diferente a las personas.

Por otra parte, la importancia del juego ha sido vital en el progreso de la humanidad en ámbitos relevantes como el desarrollo de actividades recreativas, acciones humanas encaminadas a salir de tensiones anímicas, provocación del olvido de la realidad por un lapso de tiempo en el que aparece la ficción y surge la construcción de la personalidad del hombre.

Uno de los planteamientos teóricos sobre el juego y que quizá ha perdurado, durante el transcurso de la historia, ha sido aquel que destaca la naturaleza del juego como una de las principales actividades libres y placenteras del ser humano, porque es a través de esta acción que el ser vivo irradia felicidad personal y grupal de la cultura a la cual pertenece. Por eso Huizinga (2001) afirma que el “juego es más viejo que la cultura: pues por mucho que entremos en el concepto de esta, presupone siempre una sociedad humana y los animales no han esperado que el hombre les enseñe a jugar”.

Influencia de la teoría piagetiana en el juego

El juego potencializa el saber y hacer que tiene el niño para desenvolverse en ambientes cambiantes para solucionar problemas nuevos, por ende se ha consi-

1 Senet: es un juego de mesa para dos personas ideado en el antiguo Egipto, donde cada jugador tiene en su poder cinco fichas y gana el que primero consiga sacarlas del tablero.

derado a este como una actividad irremplazable en el aprendizaje del niño. Para Piaget (1961), el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad, sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación; es decir, toma la función del juego dentro de la estructuración del pensamiento tomando como referencia la siguiente clasificación (ver figura 1).

Los juegos de ejercicio empiezan en el infante desde sus primeros meses y, posteriormente, en el segundo año surge el juego simbólico hasta la edad de los 10 años, cuando aparece el juego reglado. El juego es el producto de la asimilación, es decir cuando el niño repite varias conductas que no requieren un nuevo esfuerzo de asimilación, se concibe como un juego de ejercicio y, en la medida que se desprende de la acomodación sensorio – motora, hace su aparición la imaginación ficticia, en la que el niño imita y representa los objetos a través de la imagen.

El juego simbólico además de asimilar la realidad de los objetos, los incorpora y los domina en su quehacer. Este equilibra la asimilación con la acomodación y le da inicio a la socialización. Finalmente, los juegos de reglas combinan todas las habilidades adquiridas y le integran la competitividad bajo la regulación normativa o simplemente por acuerdos. Estos postulados de Piaget están adecuados, en realidad, de frente a un marco significativo o conceptual; sin embargo, es pertinente determinar que la comprensión de cualquier dimensión del juego, según esta propuesta, puede darse flexiblemente, en diferentes etapas del niño.

Historia sobre la ludoteca

Según Borja, M (1980), la palabra ludoteca deriva del latín ludos que quiere decir juego y del griego theke que significa cofre o caja; la ludoteca se considera como un lugar recreo cultural, dirigido a niños que pretenden desarrollar su personalidad por medio del juego, ofreciendo los materiales necesarios, así como orientaciones, ayudas y compañía que requieran para el mismo. Fue en Estados Unidos en 1934, donde se abrió la primera ludoteca, en la ciudad de los Ángeles California. Esta simulaba el sistema de una biblioteca de préstamo, dejando en lugar de libros, juguetes para utilizarlos en casa.

En Europa, la ludoteca surgió en Dinamarca hasta 1959; allí además de dar juguetes en régimen de préstamo, se permitió la colaboración de personas que ayudaban al usuario a escoger su juguete con el fin de compartir y reglamentar el uso y el tiempo de permanencia de cada uno de los objetos. Posteriormente en 1980, España inauguró en la ciudad Barcelona un proyecto educativo que incluía el programa de ludotecas con el propósito de crear espacios formativos para los niños y jóvenes.

El reconocimiento de la ludoteca se hizo evidente a finales del siglo XX, cuando la asociación internacional por el derecho del niño (IPA) publica el derecho del niño al juego, junto con esta publicación aparece en 1978 el primer congreso mundial de ludotecas realizado en la ciudad de Londres, Inglaterra, estos congresos se vienen realizando cada tres años en diferentes ciudades del mundo como: Estocolmo, París, Bruselas, Barcelona y Madrid, entre otras. Transcurridos estos años la (ITLA) Asociación Internacional de Ludotecas ha realizado doce congresos que han permitido organizar y difundir el concepto, la importancia y la necesidad de abrir nuevas sedes en diferentes lugares del mundo (Itla, 2011).

La ludoteca escolar en los últimos años se ha considerado como un espacio en donde sus participantes pueden llegar a su máxima expresión a través del juego y la lúdica (Ver figura 2). Por ende, según (Borja, 1980), es un lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un ludotecario o un animador infantil. Sin embargo, aunque el éxito de las ludotecas en varios países ha sido un furor, en Colombia diversos problemas como espacio físico, falta de recursos económicos y humanos han desplomado su funcionalidad como herramienta pedagógica. (Ver tabla 1)

Currículo para básica primaria

Los lineamientos curriculares constituyen un punto de partida para orientar a los maestros hacia un ideal del estudiante que se desea formar. Además, pretenden generar procesos de reflexión y análisis, con el fin de construir nuevos espacios que mejoren las condiciones de vida de los seres humanos. No obstante, aunque en los últimos tiempos la autonomía ha sido una constante en la educación colombiana, sin embargo en el año 2002 aparecen los estándares básicos de competencias, como una estrategia para juzgar si el estudiante, la institución educativa y, en general, el sistema educativo cumplen con unas expectativas mínimas de calidad (Vélez, 2006).

En la actualidad, es importante destacar el papel primordial que cumple el plan de estudios en las diferentes áreas fundamentales y optativas de una institución. No obstante, las áreas de matemáticas y lengua castellana aunque forman sus cimientos curriculares con autonomía institucional, también deben adaptarse a los parámetros dispuestos por el Ministerio de Educación Nacional, entre ellos: lineamientos curriculares y estándares básicos de competencias, que a su vez trascienden en la estructura del currículo como mecanismo que permite planear y organizar el proceso educativo, con el fin de lograr una educación de calidad que permita al educando fortalecer su formación integral. Así mismo, el calendario educativo dispuesto por la Secretaria de Educación de Cundinamarca, para el año

2013, es de 40 semanas, distribuidas en 2 semestres del año escolar. El primer periodo semestral comprende del 21 de enero al 14 de junio y el segundo, del 8 de julio al 29 de noviembre.

Metodología

Para comprender la caracterización metodológica de la investigación, resulta necesario y conveniente indagar por sus bases epistemológicas, de modo que se halle el sentido o la razón de ser de sus procedimientos para producir conocimiento. El abordaje del tipo de investigación en el terreno de las ciencias sociales busca establecer cuáles son las ópticas que se han desarrollado para concebir y mirar las distintas realidades que componen el orden de lo humano, así como también comprender la lógica de los caminos, que se han construido para producir, intencionada y metódicamente conocimiento sobre ellas (Casilimas, 2002).

El tipo de investigación que se emplea en el desarrollo de este trabajo es de carácter cualitativo, es decir que se estructura a partir de los sucesivos hallazgos que se van realizando durante el transcurso de la investigación. Del mismo modo la validación de las conclusiones se hacen a través de la interacción y las vivencias que se van concretando mediante consensos nacidos del ejercicio sostenido de los procesos de observación, reflexión, dialogo y sistematización (Briones, 1996).

Por otra parte y de acuerdo con Ruiz (2001), es necesario destacar que esta investigación no intenta ni tiene la pretensión de explicar el por qué, sino que se propone describir “qué es”, es decir, está orientada a evaluar ciertos atributos de la ludoteca física y contrastarlos con los resultados académicos, por lo tanto solo observa el objeto y lo describe teniendo en cuenta propiedades y características de mayor o menor relevancia de acuerdo con el problema.

De esta manera, la investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones. De aquí, que lo cualitativo no se opone a lo cuantitativo sino que lo implica e integra en donde sea importante (Martínez, 1998). Finalmente la influencia de la pedagogía lúdica en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la sede rural Arizona, requiere de una la reflexión sobre las prácticas que durante una década se han llevado a cabo en el sector rural del municipio de Chocontá, en donde se utiliza la Ludoteca Mundo Mágico como estrategia pedagógica para orientar el proceso de enseñanza aprendizaje, y cuya finalidad es fortalecer el pensamiento creativo de los educandos.



Diagnóstico: Panorama de los Estudiantes de la Escuela Rural Arizona

La fase I de esta investigación describe a través de un diagnóstico la situación actual de los estudiantes de grado quinto de la sede rural Arizona, respecto del uso de la Ludoteca Mundo Mágico y su relación con los resultados obtenidos en los últimos cinco años en las áreas de matemática y Lenguaje. Esta fase presentó dos etapas: la primera etapa se refiere a la caracterización de los estudiantes en tres momentos.

El primer momento tiene que ver con los espacios físicos, alusivos al agrado que manifiestan los educandos al ingresar a cada uno de los rincones de la Ludoteca (matemáticas, lenguaje, deportes, música y ciencias) los días designados por los docentes; así mismo, se destaca la satisfacción por la comodidad de los muebles y la cantidad de material didáctico, actualizado y entregado por entidades públicas y privadas para los diferentes rincones. Por otra parte, la ludoteca carece en los rincones de lenguaje y música de iluminación y ventilación natural o artificial, esta situación genera inconformidad en los estudiantes debido a que en horas de la tarde o época de verano no la pueden utilizar. Finalmente, la seguridad de este espacio es de admirar, ya que cuenta con un sistema de cámaras que permite monitorear los diversos espacios de esta ludoteca durante todo el año y además posee un registro de control diario que es elaborado por el ludotecario; sin embargo, un aspecto que requiere mejorar pronto este lugar es la señalización.

El segundo momento se refiere al entorno social, este ha permitido crear vínculos afectivos entre los estudiantes, padres de familia y docentes, en aquel lugar no importa la situación económica, la edad, el sexo o la religión, lo importante es compartir y generar un ambiente de alegría donde se promueve la identidad de la comunidad a través de actividades lúdicas donde se realizan juegos autóctonos de la región en los rincones de la ludoteca.

En el tercer momento se reflexiona sobre el entorno de aprendizaje de los estudiantes de grado quinto de dicha escuela, allí sobresale la variedad de material elaborado por los estudiantes con elementos de su contexto, con el fin de reforzar los contenidos vistos en clase. Este proceso se observa en el muro del progreso, donde cada niño tiene su espacio desde que ingresa hasta que finaliza el último grado en la escuela. Por otra parte, aunque los estudiantes manifiestan su interés por ingresar a la Ludoteca, también creen que las actividades que realizan en estos rincones ya los conocen debido a que llevan cinco años en esta sede rural, sin embargo, ellos creen que en este espacio logran participar y compartir con sus compañeros experiencias lúdicas que quizá en el aula tradicional no son permitidas por el docente.

La segunda etapa de la primera fase comenzó con el análisis de las estadísticas de los resultados en las diferentes áreas y en cada uno de los niveles de Básica Primaria. Allí se observó la tendencia que los 22 estudiantes matriculados en grado quinto de primaria en esta escuela rural, obtuvieron bajas calificaciones en los dos primeros periodos del año 2013, especialmente, en las áreas de matemáticas y lenguaje. Posteriormente, se observaron los registros de calificaciones de los cuatro años anteriores de cada uno de los estudiantes y allí se demostró la tendencia que a medida que los estudiantes avanzaban de grado sus calificaciones en las áreas de matemáticas y lenguaje eran más bajas, hasta llegar a la pérdida (Cf. Tablas 2 y 3).

Después de observar los resultados académicos de los estudiantes de grado quinto en los dos primeros periodos, se elaboró una prueba diagnóstica, con el fin de identificar las posibles falencias de los educandos de esta institución. En la prueba diagnóstica correspondiente al área de matemática se observó, que los estudiantes memorizan el concepto y el procedimiento de las operaciones básicas (suma, resta, multiplicación y división). Sin embargo carecen de comprensión a la hora de analizar y resolver problemas matemáticos.

Por otra parte, en la prueba diagnóstica aplicada en el área de lengua castellana se observó que los estudiantes tienen dificultades en la clasificación de palabras (agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas) y sus categorías gramaticales (sustantivos, adjetivos, verbos, preposiciones y verbos) además confunden los tiempos verbales (pasado, presente y futuro) al momento de escribirlos en un texto. Finalmente en cuanto a la comprensión lectora los estudiantes leen varias veces el contenido de la lectura pero no entienden la idea principal del texto.

Implementación de la Ludoteca Mundo Mágico

Después de conocer la situación actual de los educandos de grado quinto de la IED Agroindustrial Santiago de Chocontá sede rural Arizona, respecto al uso de la Ludoteca Mundo Mágico y sus falencias en las áreas de matemáticas y lenguaje, se logró implementar espacios físicos en la Ludoteca que permitieron fortalecer los contenidos de las áreas básicas. Posteriormente, se estableció un cronograma de ocho sesiones para desarrollar talleres relacionados en las áreas de matemáticas y lenguaje los días martes y jueves.

En la semana del 12 al 16 de agosto del 2013 se consultó en diferentes textos de básica primaria, talleres lúdicos que permitieran fortalecer el aprendizaje de las áreas de matemáticas y lengua castellana a través del juego. Sin embargo, aunque la variedad de actividades que se encuentran para desarrollar en espacios cerrados como la Ludoteca eran muchos, ninguno se ajustaba a los recursos y

entornos con los que se disponían en dicha escuela rural, por ende, la docente titular sugirió proponer juegos creativos con material de entorno.

En el transcurso de la tercera semana del mes de agosto, se realizó la planeación de las actividades lúdicas correspondientes a los rincones de matemáticas y lenguaje con juegos típicos de la región; si bien, estos juegos surgieron de algunas actividades realizadas por los miembros de la comunidad Arizona, el desarrollo de dichas actividades lúdicas de aprendizaje tenían algunas reglas diferentes y, a su vez, su nombre original fue cambiado por un nombre llamativo y acorde a los intereses de la población infantil.

Desde el 26 de agosto hasta el 04 de octubre se llevó a cabo el desarrollo de los talleres programados en los rincones de la Ludoteca Mundo Mágico de la Escuela Arizona. Finalmente, las actividades lúdicas de entretenimiento y aprendizaje del área de matemáticas y lenguaje en entornos físicos se realizaron los martes y jueves de 8 am a 10 am con una duración de 2 horas.

Resultados

En el marco de la implementación de la Ludoteca Mundo mágico, como propuesta lúdico – pedagógica, apoyada en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es de vital importancia realizar una reflexión en torno de la articulación que propone el MEN a través de los estándares y lineamientos curriculares para el grado quinto de primaria y lo que en realidad las instituciones educativas públicas de nuestro país ofrecen a los educandos.

La presente propuesta didáctica muestra algunas respuestas de la situación actual de los estudiantes de la Escuela Rural Arizona en las áreas de matemáticas y lengua castellana, debido a que en la actualidad se requiere la necesidad de pensar en una educación incluyente, donde haya espacio para la diferencia y la igualdad, porque en esencia, lo que existe en el actual ámbito educativo, es una realidad mucho más compleja de lo que hemos clarificado anteriormente, es decir, un espacio propicio de aprendizaje, en el que haya la posibilidad de la interlocución, la negociación y la concertación.

Esta investigación se realizó con el objetivo de diseñar una propuesta didáctica para fortalecer el aprendizaje de las áreas de matemáticas y lengua castellana en espacios físicos. Al plantear esta alternativa lúdico – pedagógica, se generaron nuevos espacios de aprendizaje. A lo que se refiere (Jiménez, 2003) con un lugar de encuentro y participación en donde se promueve el juego como agente dinamizador del aprendizaje en ambientes reales.

Abordar esta propuesta didáctica en el contexto vigente de la población rural es mostrar las expectativas y ventajas pedagógicas que surgen en el educando que utiliza espacios diferentes al aula de clase. Es importante reconocer que son múltiples las ventajas que el juego ejerce en el aprendizaje del ser humano; este empieza en los primeros meses de vida cuando surge la asimilación funcional y mental, posteriormente el niño desarrolla habilidades a través del símbolo y finalmente se construye el conocimiento con base a la interacción de objetos reales o imaginarios (Piaget, 1961).

Conclusiones

Los estudiantes de grado quinto de la Escuela Rural Arizona fortalecieron sus saberes en las áreas de matemáticas y lengua castellana a través de actividades de aprendizaje y entretenimiento en la Ludoteca Mundo Mágico, de acuerdo con los resultados obtenidos en el tercero y cuarto periodo del 2013 (ver tabla 4 y 5). Así mismo el mejoramiento en el rendimiento académico, implicó la efectividad del proceso investigativo, con base en la lúdica. Por ende, se espera que otras instituciones educativas adopten modelos de aprendizaje diferentes a los convencionales.

La estandarización y la monotonía en las actividades dentro del aula de clase, generaban en los educandos de grado quinto desinterés y bajos resultados académicos especialmente en las áreas de matemáticas y lengua castellana. Sin embargo, al implementar actividades novedosas en la Ludoteca Mundo Mágico de la Escuela Rural Arizona, se evidenció un cambio de actitud en el educando y posteriormente se reflejó en los resultados finales del cuarto periodo (ver tabla 4 y 5).

Por otra parte, se coincide con Piaget sobre la idea de que cualquier ser pensante construye sus propios conocimientos, a través de estructuras mentales básicas que cada quien posee genéticamente. Por ende, la Ludoteca Mundo Mágico, amplió el horizonte de observar las áreas de lenguaje y matemáticas en un espacio de entretenimiento y diversión donde el educando potencializa su aprendizaje autónomo a partir de su realidad.

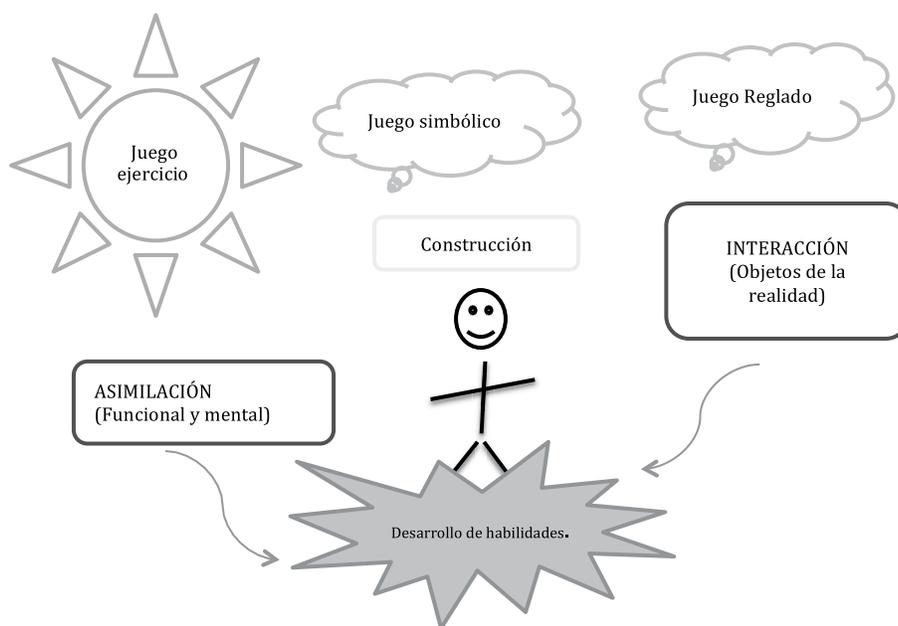
Con la Ludoteca Mundo Mágico no solo se redujo la brecha de espacios de entretenimiento entre sector rural y urbano, sino que además se logró mejorar los resultados académicos en las áreas de matemáticas y lengua castellana a través del juego. En realidad, si bien la apuesta tenía entre sus planes aumentar el rendimiento de los estudiantes, también se ubicó un importante espacio de comodidad, alegría para adecuarse al proceso y generar un cambio en sus procesos de pensamiento.

Después de la implementación de la ‘Ludoteca, Mundo Mágico’ como herramienta pedagógica, se puede concluir que tomó gran importancia en la adquisición y refuerzo de saberes en las áreas de matemáticas y lenguaje en los estudiantes de grado quinto de la Escuela Rural Arizona, porque a través de este recurso didáctico se logró establecer un vínculo entre el aprendizaje, el entretenimiento y la realidad.

Desde esa perspectiva, se puede asegurar que la implementación de esta propuesta de fortalecimiento del aprendizaje demostró importantes resultados, no solo desde una mirada académica, sino también a partir de los procesos de motivación y entretenimiento. Esto indica que el juego es un mediador fundamental del aprendizaje significativo, en un contexto mediado por complejidades de diversa índole, como la accesibilidad, el funcionamiento de los equipos, entre otras.

Anexos

Figura 1. Clasificación del juego según Piaget



Fuente: el autor basado en (Piaget, 1961)

Figura 2. Tipos de ludotecas





Fuente: el autor basado en (Itla, 2011)

Tabla 1. Relación juego, lúdica y ludoteca

Nombre	Propuesta pedagógica	Relación con la lúdica	Concepto de ludoteca	Visión del juego según el autor
Eliana Bianchi zizzias (Argentina)	Pedagogía lúdica	La lúdica es la expresión de felicidad que nace de la creatividad y la libertad del juego.	La ludoteca es una unidad didáctica, recreativa y cultural que tiene como objetivo el desarrollo de la personalidad del niño a través del juego y el juguete.	El juego es una actividad realizada con actitud voluntaria, placentera y recreativa, que se encuentra presente en todas las culturas.
Raimundo Dinello (Uruguay).	Pedagogía de expresión ludo – creativa	La lúdica es la manifestación de la imaginación y la fantasía de los niños.	La ludoteca es un espacio de expresión lúdico-creativa, en donde el niño se divierte con espontaneidad, libertad y alegría.,	El juego ofrece al niño varias posibilidades de placer y diversión a través de su quehacer cotidiano.
María Borja (España).	Pedagogía lúdica	La lúdica está presente en el conocimiento profundo que se tiene de los juegos y juguetes tanto tradicionales como actuales	Ludoteca: lugar donde el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y en el que puede jugar con ellos, con posibilidad de ayuda de un ludotecario.	La actividad principal del niño es el juego, pues es a través de esta acción que desarrolla sus capacidades y destrezas espontáneamente.
Carlos Alberto Jiménez Vélez (Colombia).	Pedagogía de la cotidianidad	La lúdica es una actitud que realiza el ser humano en frente a la vida, y frente a la cotidianidad.	La ludoteca es un sitio de encuentro y participación, en donde se promueve el juego sin restricción.	El juego como espacio de interacciones sociales, prácticas experimentales, prácticas ociosas y prácticas cotidianas.

Fuente: el autor basado en Bianchi (1995).

Tabla 2. Resultados de Matemáticas Primer Período

Aspectos Evaluados	RESULTADOS DE MATEMÁTICAS			
	BAJO	BÁSICO	ALTO	SUPERIOR
Adición y Sustracción	8	2	2	0

Resultados de Matemáticas Segundo Período

Aspectos Evaluados	RESULTADOS DE MATEMÁTICAS			
	BAJO	BÁSICO	ALTO	SUPERIOR
Multiplicación y División	9	1	1	1

ESCALA VALORATIVA I.ED. AGROINDUSTRIAL SANTIAGO DE CHOCONTÁ			
9	1	1	1
BAJO	BÁSICO	ALTO	SUPERIOR

Tabla 3. Resultados de Lenguaje Primero y Segundo Período

Aspectos Evaluados	RESULTADOS DE MATEMÁTICAS			
	BAJO	BÁSICO	ALTO	SUPERIOR
Multiplicación y División	9	1	1	1

ASPECTOS	RESULTADOS DE LENGUA CASTELLANA PRUEBA			
	DIAGNÓSTICA 2013			
	BAJO	BÁSICO	ALTO	SUPERIOR
TIEMPOS VERBALES	7	4	1	2
CLASIFICACION DE PALABRAS	6	5	1	
COMPRESION LECTORA	10	1	1	

ESCALA VALORATIVA I.ED. AGROINDUSTRIAL SANTIAGO DE CHOCONTÁ			
9	1	1	1
BAJO	BÁSICO	ALTO	SUPERIOR



Tabla 4. Matriz de Seguimiento de Lenguaje 2013
Estudiantes Grado Quinto Sede Rural Arizona

ASPECTOS APELLIDOS Y NOMBRES		TIEMPOS VERBALES				CLASIFICACION DE PALABRAS				COMPRESION LECTORA			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	ABRIL CASTAÑEDA ESTEVAN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2	ABRIL PEÑA LEIDY LORENA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3	BRICEÑO CARDENAS HAROL STIVEN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4	CASTAÑEDA AVENDAÑO ESMERALDA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5	CASTAÑEDA RODRIGUEZ SANTIAGO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6	LOZADA MATEUS VICTOR STIVEN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7	LOZADA MATEUS YULISAN DANIELA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8	MUÑOZ QUITERO PABLO ALFREDO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
9	REINOSO LOPEZ ASTRID COSTANZA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
10	RAMIRES REINA FABIAN CAMILO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
11	RODRIGUEZ GONZALEZ CRISTIAN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
12	SANCHEZ GALINDO SANTIAGO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
13	SEGURA MORENO ANGIE TATIANA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
14	SOSA MAHECHA DANIELA ELMIRA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
15	SUAREZ MEDINA NELSON FELIPE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
16	TORRES MEJIA DIANA MARCELA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
17	TORRES LOPEZ ALEXIS DAVID	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
18	TORO PADILLA CAROL LILIANA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
19	UMBARILA ABRIL JOSE FABIAN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
20	UPEGUI SANDOVAL MARIANA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
21	VALENCIA POSADA VALENTINA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
22	VALENCIA LIZARAZO SEBASTIAN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

ESCALA VALORATIVA I.E.D. AGROINDUSTRIAL SANTIAGO DE CHOCONTÁ			
BAJO	BÁSICO	ALTO	SUPERIOR

RESULTADOS LENGUA CASTELLANA												
TIEMPOS VERBALES					CLASIFICACIÓN DE PALABRAS				COMPRESION LECTORA			
PERÍODO	BJ	BS	AL	SUP	BJ	BS	AL	SUP	BJ	BS	AL	SUP
PRIMERO	11	10	1	0	11	10	1	0	11	10	1	0
SEGUNDO	17	3	2	0	17	3	2	0	17	3	2	0
TERCERO	1	15	5	1	1	15	5	1	1	15	5	1
CUARTO	1	7	6	8	1	7	6	8	1	7	6	8

Tabla 5. Matriz de Seguimiento de Matemáticas 2013

Estudiantes Grado Quinto Sede Rural Arizona

ASPECTOS		SUMA				RESTA				MULTIPLICACIÓN				DIVISIÓN			
		1P	2P	3P	4P	1P	2P	3P	4P	1P	2P	3P	4P	1P	2P	3P	4P
1	ABRIL CASTANEDA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2	ESTEVAN ABRIL PENA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3	LEIDY LORENA BRICENO CARDENAS	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4	HAROL STIVEN CASTAÑEDA AVENDAÑO ESMERALDA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5	CASTAÑEDA RODRIGUEZ SANTIAGO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6	LOZADA MATEUS VICTOR STIVEN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7	LOZADA MATEUS YULISAN DANIELA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8	MUÑOZ QUITERO PABLO ALFREDO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
9	REINOSO LOPEZ ASTRID COSTANZA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
10	RAMIRES REINA FABIAN CAMILO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
11	RODRIGUEZ GONZALEZ CRISTIAN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
12	SANCHEZ GALINDO SANTIAGO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
13	SEGURA MORENO ANGIE TATIANA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

14	SOSA MAHECHA DANIELA ELMIRA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
15	SUAREZ MEDINA NELSON FELIPE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
16	TORRES MEJIA DIANA MARCELA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
17	TORRES LOPEZ ALEXIS DAVID	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
18	TORO PADILLA CAROL LILIANA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
19	UMBARILA ABRIL JOSE FABIAN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
20	UPEGUI SANDOVAL MARIANA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
21	VALENCIA POSADA VALENTINA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
22	VALENCIA LIZARAZO SEBASTIAN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

ESCALA VALORATIVA I.ED. AGROINDUSTRIAL SANTIAGO DE CHOCONTÁ			
BAJO	BÁSICO	ALTO	SUPERIOR

RESULTADOS DE MATEMÁTICAS 2013																
PERÍODO	SUMA				RESTA				MULTIPLICACIÓN				DIVISIÓN			
	BJ	BS	AL	SUP	BJ	BS	AL	SUP	BJ	BS	AL	SUP	BJ	BS	AL	SUP
PRIMERO	16	2	4	0	16	2	4	4	15	3	4	0	16	2	4	0
SEGUNDO	1	17	3	1	1	17	3	1	2	16	3	1	3	15	3	1
TERCERO	1	0	21	0	1	0	21	1	5	2	15	0	3	0	19	0
CUARTO	1	0	12	9	1	0	9	12	2	0	7	13	3	0	0	19

REFERENCIAS

Bianchi, E. (1995). Ludotecas: espacios para jugar de la A a la Z. Buenos Aires: Fundación Educa.

Borja, M. (1980). El Juego Infantil, Organización de las ludotecas. Barcelona: OIKOS - TAU SU.

_____ (2001). Metodología de la ludoteca escolar. Barcelona.

_____ (2005). Las ludotecas: Intituciones de juegos. Barcelona: Octaedro.

- Briones, G. (s.f.). Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales. Bogotá.
- Casilimas, C.A. (2002). Investigación Social. Bogotá D.C.: ARFO Editores e impresores.
- Constitución política de Colombia. (1991). Bogotá.
- Dinello, R. (1993). La expresión lúdica en la educación. Montevideo: Universidad Santa Cruz.
- Dinello, R. (2003). Pedagogía de expresión lúdico recreativo. Montevideo: Magisterio.
- Huizinga, J. (2001). Homo ludens. Madrid: Alianza.
- Itla. (2011). XII Congreso Internacional de Ludotecas. Buenos Aires.
- Jiménez, C.A. (2003). Pedagogía lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones. Kinesis.
- Martínez, D. (2010). Fortalecimiento de las clases de educación física a través de la ludoteca. Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- MEN. (1998). Bogotá: Unión.
- MEN. (2002). Decreto 230, artículo 3. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- ONU. (2001). Informe sobre desarrollo humano.
- Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño. México: F.C.E.
- Ruiz, P.A. (2001). Metodología de la Investigación. Bogotá D.C.: Orion editores L.T.D.A.
- Thompson, J. (2009). Videojuegos Manual para Diseñadores Gráficos. Barcelona: Gustavo Gilli.
- UNESCO. (2005). Educación para todos. El imperativo de la calidad. Francia : UNESCO.
- Velasco, H., & Ángel, R. (2009). La lógica de la investigación etnográfica: Un modelo de trabajo para etnógrafos de la escuela. Madrid: Trotta.
- Vélez, C. (2006). Estándares básicos de Competencias. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional