

Conclusiones

Uno de los desafíos más difíciles para cualquier organización es perseguir dos objetivos en conflicto al mismo tiempo. Ser coherente y al mismo tiempo innovador.

La coherencia en los procesos le permite aprender a realizar la misma tarea mejor, más rápido y quizás más barato. La coherencia en los productos y servicios también les da a los clientes la seguridad de que tendrán la misma experiencia, ya sea en la misma ubicación o en una diferente.

Entonces, ¿cómo puede perseguir eficazmente ambos dentro de la misma empresa, al mismo tiempo, sin crear confusión o un lío terrible? Aquí hay algunas pautas:

1. Al igual que en una estación de tren, piense en términos de una plataforma estable junto con una acción dinámica. La apariencia del sitio web de Amazon y la forma en que navega por él es como una plataforma.

Amazon no puede arriesgarse a cambiarlo con demasiada frecuencia, pero los productos y los precios son totalmente dinámicos. Del mismo modo, el diseño de una tienda Walmart es como una plataforma. Sin em-

bargo, no debería cambiar con demasiada frecuencia lo que venden y a qué precios puede ser mucho más dinámico.

2. Cree entornos sandbox bien definidos para la experimentación. Phillips Exeter Academy, un renombrado internado, ha creado literalmente una sección llamada Sandbox Courses en el catálogo de su escuela. Aquí es donde la escuela participa en la innovación curricular, como cursos interdisciplinarios o cursos que integran el aprendizaje en el aula con actividades básicas o extracurriculares. Algunos de estos cursos experimentales pueden eventualmente convertirse en parte del catálogo de cursos regulares, otros pueden no.

5. Si las interconexiones entre varias unidades son débiles, considere separarlas organizativamente. Mire Alphabet Inc., la empresa matriz de Google. Alphabet es una colección de empresas, como Google, con sus propias subunidades: búsqueda, publicidad, maps, YouTube y Android.

3. Establezca reglas simples con respecto a cómo las personas asignan su tiempo entre las tareas rutinarias y la experimentación. 3M Corporation ha implementado durante mucho tiempo la política de que cada empleado debe sentirse en libertad de dedicar el 15% de su tiempo a proyectos de su propia elección.

4. Consideré la posibilidad de realizar experimentos en unidades que están geográficamente separadas de otras

unidades. De esta forma, minimiza la confusión entre el personal y los clientes. Además, cuando algunos experimentos fallan, como seguramente lo harán, minimiza el daño a tu negocio principal.

Por ejemplo, Uber o Lyft, en lugar de experimentar en todas las ciudades de la red de EE. UU., Podrían elegir algunas ciudades, como Atlanta, Miami y Denver, para probar nuevas ideas.

5. Si las interconexiones entre varias unidades son débiles, considere separarlas organizativamente. Mire Alphabet Inc., la empresa matriz de Google. Alphabet es una colección de empresas, como Google, con sus propias subunidades: búsqueda, publicidad, maps, YouTube y Android.

Esta separación organizacional permite que cada unidad persiga la experimentación enfocada dentro de su propio dominio. Como puede ver, fomentar el orden y el caos al mismo tiempo es como tocar jazz.

La creatividad junto con la armonía puede dar como resultado una música hermosa y una innovación más rápida en su empresa.



Bibliografía

<https://www.linkedin.com/learning/leading-with-innovation/how-to-nurture-order-and-chaos?pathUrn=urn%3Ali%3AlyndaLearningPath%3A5ea099a-d498e19bbdf4dd229>

<https://www.gartner.com/smarterwithgartner/5-emerging-technologies-explained-by-gartner-experts/>

<https://www.gartner.com/smarterwithgartner/how-to-look-for-the-right-digital-skills/>

<https://www.gartner.com/smarterwithgartner/4-imperatives-for-streamlined-strategic-planning-for-functional-leaders/>

<https://www.gartner.com/smarterwithgartner/gartner-top-10-strategic-technology-trends-for-2018/>

https://www.ey.com/es_co/innovation/las-companias-tienen-fecha-de-vencimiento

<https://www.gartner.com/smarterwithgartner/gartner-top-10-strategic-technology-trends-for-2019/>

<https://getpocket.com/redirect?url=https%3A%2F%2Fwww.america-retail.com%2Ftransformacion-digital%2Ftransformacion-digital-reactivacion-se-escribe-con-d-de-digital%2F>

<https://getpocket.com/redirect?url=https%3A%2F%2Fwww.america-retail.com%2Ftransformacion-digital%2Ftransformacion-digital-isbel-promueve-la-transformacion-digital-ciudadana-en-republica-dominicana%2F>

https://getpocket.com/redirect?url=https%3A%2F%2Fprofessional.mit.edu%2Fcourse-catalog%2Fbeyond-iot-sensory-intelligence-smart-technology%3Futm_source%3Dpe-fans%26utm_medium%3Demail%26utm_campaign%3Ddpp-biot-eng-2021

La pedagogía del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje

Ingrith Tatiana Ballesteros Guerrero

Resumen,

El presente escrito es resultado del proyecto de investigación que tiene como título "la pedagogía del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje" dicho proyecto hace parte de la línea de pedagogía de la maestría en Educación de la Universidad Santo Tomás. El objetivo de dicha investigación fue clasificar los tipos de juegos que emplean las docentes del Campo Saber Lengua Castellana durante las clases con los estudiantes de la Sección Infantil del Colegio Santo Tomás, Bogotá.

La metodología se desarrolló bajo un enfoque cualitativo a través de un estudio descriptivo-explicativo. La técnica utilizada para recoger la información fue la entrevista semiestructurada, la cual se hizo con la intención de profundizar en el campo temático de la pedagogía del juego. La entrevista se aplicó a tres docentes del Colegio Santo Tomás de Aquino, pertenecientes al Campo Saber de Lengua Castellana.

Como resultado de la investigación, se presentan los hallazgos y conclusiones sobre el tema la pedagogía del juego como herramienta fundamental en los procesos de aprendizaje, donde se hace especial atención al juego como una propuesta en la formación integral del ser humano.

Palabras clave,

Pedagogía y juego, didáctica, tipos de juego, enseñanza y aprendizaje.

Abstract,

This writing is the result of the research project entitled "The Pedagogy of Playing in the Teaching and Learning Processes", said project is part of the pedagogy line of the Master's in Education at the Universidad Santo Tomás. The objective of this research was to classify the types of games that the teachers of the "Campo Saber Lengua Castellana" use during the classes with the students of the Infant Section of the Santo Tomás School, Bogotá.

The methodology was developed under a qualitative approach through a descriptive-explanatory study. The technique used to collect the information was the semi-structured interview, which was carried out with the intention of delving into the thematic field of game pedagogy. The interview was applied to three teachers from the Santo Tomás de Aquino School, belonging to the "Campo Saber de Lengua Castellana".

As a result of the research, the findings and conclusions on the topic of game pedagogies as a fundamental tool in learning processes are presented, where special attention is paid to the game as a proposal in the integral formation of the human being.

Key words,

Pedagogía and play, didactics, types of play, teaching and learning.

Introducción

Dicha investigación se realizó en el Colegio Santo Tomás de Aquino de Bogotá. En la práctica educativa se evidenció en estudiantes de grado Primero, que demuestran poco interés por la lectura y escritura. Ahora, en el proceso de aprendizaje se identificó estudiantes con dificultad en la forma de aprender, debido a la consolidación de los procesos de lectoescritura. Se hace una indagación en el plan de estudios de Lengua Castellana donde se evidencia una propuesta clara por parte de la pedagogía del juego. Sin embargo, en las prácticas docente no es evidente. Ahora bien, aunque los docentes de Lengua Castellana realizan juegos estos no están definidos por edades o necesidades de aprendizaje de los estudiantes en las planeaciones de cada bimestre académico. Por tanto, surgió la siguiente pre-

gunta que rigió dicha propuesta investigativa ¿Cuáles tipos de juegos son empleados por los docentes de lengua castellana en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de la sección infantil del Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá?

Para dar respuesta a la pregunta se realizó la revisión de la literatura específicamente en la indagación de los antecedentes de este proceso investigativo sobre la pedagogía del juego, fue importante conocer los estudios y las publicaciones relacionadas con el tema; de manera que se hizo una revisión a partir del año 2012 hasta la actualidad sobre las investigaciones que se han realizado en torno a esto. En el material consultado se evidencia que existe en los investigadores el interés en resaltar la importancia de la recreación para

la enseñanza desde las distintas prácticas didácticas y pedagógicas en el aula de clase. Esto con la finalidad de presentar metodologías desde la pedagogía del juego. De modo que, son diferentes los estudios que hasta el momento se han realizado sobre esta pedagogía, entre ellos se han realizado investigaciones a nivel doctoral, maestría y pregrado.

Por otra parte, para fundamentar teóricamente la propuesta de esta investigación que aquí se plantea sobre la importancia de la pedagogía del juego como instrumento en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para ello, se abordan los siguientes componentes: I. Pedagogía y juego, II. Didáctica, III. Tipos de juego, IV. Enseñanza y V. Aprendizaje.

“...la pedagogía del juego como instrumento en los procesos de enseñanza y aprendizaje”

I. Pedagogía y juego

Es necesario establecer una distinción entre el concepto de juego y pedagogía. La palabra juego proviene del latín *iocari* que significa hacer algo con alegría. De modo que, el juego hace parte de la condición física e intelectual del ser humano. Mientras que la palabra pedagogía proviene del griego *paidos* que significa niño y *agein* que significa conducir, de modo que, pedagogía viene a figurar el que conduce a la persona. De esta manera, cuando hacemos uso de la expresión pedagogía del juego, nos referimos a la formación de todas las facultades del ser humano por medio del juego.

Entre los autores que han tratado el tema del juego como un instrumento de aprendizaje, podemos

señalar al pedagogo Johan Huizinga (2007). Este educador afirma que el juego constituye una de las actividades educativas esenciales y vitales para los niños o niñas en la escuela y en la cultura. Además, permite el desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la afectividad. De mismo modo, el juego permite al pedagogo conocer mejor a la persona para renovar los métodos de enseñanza que emplea a diario en las aulas educativas.

Por ende, el juego en la escuela está entendido en sentido pedagógico, para ello es importante, definir cómo se comprende la pedagogía desde el pensamiento de la doctora Olga Lucia Zuluaga, en su libro *Pedagogía e historia*, quien afirma que la pedagogía es “la disciplina que conceptualiza, aplica y experimenta los conocimientos referentes a la enseñanza de saberes específicos en las diferentes culturas” (1999, p. 10). Es decir, la enseñanza de un saber, desde el cómo se imparte, aplica y es llevado a la práctica. Entonces, cuando hablamos de pedagogía del juego, ésta podría considerarse como la articulación de dichas prácticas sujetas a los procesos de aprendizaje. En efecto, la pedagogía va en función y en relación al conocimiento de la cultura y la sociedad, también, se relaciona con otras disciplinas y ciencias de la educación, por lo tanto, en este campo pedagógico tiene la posibilidad de pensar en la forma cómo y el para qué se enseña.

II. Didáctica

La didáctica fue una disciplina que hizo parte de los planes de estudio para la formación de maestros para la educación básica en preescolar, primaria y secundaria, aun así, esta iniciativa se desarrolló en México durante el siglo XX. Así mismo, la didáctica no se enseña, es

un conjunto de estrategias pedagógicas que contienen una finalidad para que el maestro las pueda aplicar en el desarrollo de las jornadas escolares. Ahora bien, el pensamiento didáctico se origina en el siglo XVII con la obra de Juan Amós Comenio (*Didáctica magna*). El

enfoque clásico del pensamiento didáctico estaba centrado al contenido en cuanto la secuencia lógica para la comprensión de los mismos, 45 estableciendo una noción de orden de lo sencillo a lo complejo, para alcanzar una mirada centrada en los métodos de enseñanza.

III. Tipos de juego

El Ministerio de Educación establece en el documento número 22, que el juego es parte esencial en la primera infancia en el sentido que es una parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio (MEN, 2004) por lo tanto, el juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar.

Así mismo, para alcanzar estos elementos esenciales en la vida del infante emergen unos tipos de juegos, los cuales se pretenden mencionar en este apartado, sin llegar a profundizar en el tema, pero sí dar una compresión de estos tipos de juegos, para ello se podría mencionar por ejemplo, juegos de memoria, rompecabezas, adivinanzas, cuentos y relatos, figuras de plastilina, organización de



IV. Aprendizaje

El aprendizaje formalmente es entendido como la adquisición de nuevos conocimientos, pero si deseamos ir un poco más a la reflexión misma, el aprendizaje es aquel que permite comprender las distintas formas como el ser humano aprende respondiendo a las preguntas desde el cómo, qué y para qué, al final de cada

aprendizaje se espera que la persona tenga nuevas maneras de pensar y actuar. Según Carl Rogers, precursor de la psicología humanista, “al hablar de educación no nos referimos únicamente a la simple instrucción o trasmisión y conocimientos impartidos en las aulas de las instituciones

V. Enseñanza

consiguiente, todos debían aprender lo enseñado.

Sin embargo, a finales del siglo XIX e inicios del XX, emerge un interés por cómo se enseña y aprende, y es aquí, precisamente donde surgen propuestas nuevas con el objetivo de inspirar las corrientes pedagógicas contemporáneas, es preciso mencionar que estas prácticas tienen un primer interés por el infante, es decir, que a finales del siglo XX cuando socialmente hablando en relación a la escuela surge el interés por los procesos de enseñanza y de aprendizaje; y se tiene una especial atención en el infante,

educativas” (2006, p.43). Entonces, la educación está enfocada al desarrollo integral y armónico de la persona, busca reconocer las etapas evolutivas del ser humano para fortalecer las habilidades y destrezas, por esta razón educar es formar al ser en la integralidad para el servicio comunitario, hacia la sociedad.

pues anteriormente, todo aquél que se educaba en la escuela debía aprender de la misma forma, y es así como, hay un interés por la enseñanza en los niños.

En la época antigua la enseñanza se establecía de forma generalizada, no realizaban distinciones de edades para enseñarles a las personas, recurrián a un mismo lenguaje para todos los aprendices. Pero, a finales del siglo XX se interesaron en los procesos de aprendizajes en la forma como le podían enseñar a una persona adulta o a un infante, allí surgieron los modelos pedagógicos que aportaron avances en la educación hasta la actualidad.

Conclusiones

En cuanto a los hallazgos y conclusiones de dicha investigación se evidenció que las maestras que hicieron parte del proceso de las entrevistas reconocen los juegos como herramientas didácticas que sirven para motivar a los estudiantes a aprender de forma activa.

Ahora bien, durante el proceso de la entrevista se evidencia que las maestras que fueron entrevistadas desconocen cómo los distintos tipos de juegos pueden fortalecer determinadas competencias en el estudiante, y cómo estos pueden asociarse en la práctica del aula.

Cabe aclarar aquí, aunque no hay una fundamentación teórica del juego pedagógico, en las clases de lengua castellana si se emplean juegos, asociados a la pedagogía del juego, es decir, hay una intencionalidad en enseñar, aprender y aplicar en contexto, por ende, podría considerarse fundamentación teórica de la pedagogía del juego desde los syllabus y planes bimestrales de lengua castellana, podría hacerse una reflexión sobre el sentido de la pedagogía del juego, desde cómo esta herramienta metodológica genera impacto en la formación inicial.

Bibliografía

- Díaz, A. (2009). *Pensar la didáctica*. 1° ed. Buenos Aires: Amorrortu.
- Flórez, R. (1994). *Hacia una pedagogía del conocimiento*. Presencia S. A. Colombia.
- Huizinga, J. (2002). *Homo Ludens*. Historia. Alianza /Emecé. Madrid, España.
- Lobo, N & Santos, C. (2006). *Psicología del aprendizaje*. USTA. Bogotá.
- Peña, A & Castro Á. (2012). *Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil*. Bogotá: Cinde.
- Saegesser, F. (1991). *Los juegos de simulación en la escuela*. Visor.
- Vygotsky, L. (1991) *La formación social de la mente*. Martins Fontes S. Paulo, Brasil.
- Vásquez, F. (2013). *El quehacer docente*. Bogotá: Unisalle. Winnicott, D. (1982). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa. Zuluaga, O. (1999) *Pedagogía e historia. La historicidad de la pedagogía. La enseñanza, un objeto de saber*. Universidad de Antioquia. Medellín.