



PONIENDO LOS PUNTOS SOBRE LAS ÍES: UNA DILUCIDACIÓN CONCEPTUAL

Aristóteles Alexander Álvarez Correa

Licenciado en inglés. Aspirante al título de Magíster en Educación.

Correo electrónico: aristoteles.alvarezco@amigo.edu.co

Filiación institucional: Universidad Católica Luis Amigó. Medellín, Colombia.

Código ORCID: 0000-0001-5783-4995

Estéfany Álvarez Estrada

Licenciada en Educación Preescolar. Aspirante al título de Magíster en Educación. Universidad Católica Luis Amigó. Medellín, Colombia

Correo electrónico: estefany.alvarezes@amigo.edu.co

Filiación institucional: Universidad Católica Luis Amigó. Medellín, Colombia.

Código ORCID: 0000-0001-8987-2769

Andrés Felipe Mejía Castro

Filiación institucional: Universidad Católica Luis Amigó. Medellín, Colombia.

Correo electrónico: andres.mejiaca@amigo.edu.co

Filiación institucional: Universidad Católica Luis Amigó. Medellín, Colombia

Código ORCID: 0000-0002-7602-3060.

Sonia Ruth Quintero Arrubla

Docente investigadora, tutora semillero de investigación educación, infancia y cultura, adscrito al grupo de Investigación educación, infancia y lenguas extranjeras (EILEX) de la línea educación, infancia y familia en la universidad católica Luis Amigó, Medellín, Colombia.

Correo electrónico: sonia.quinteroar@amigo.edu.co

Filiación institucional: Universidad Católica Luis Amigó. Medellín, Colombia.

Código ORCID: 0000-0003-4835-2593

Estudio derivado del proyecto de investigación "Estrategias pedagógicas implementadas para potenciar el pensamiento lógico matemático y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje en la infancia a partir de las experiencias de práctica en la Licenciatura en educación infantil durante el periodo 2018-2019", asociado a la línea de investigación 'Educación, infancia y familia', adscrito al Semillero de investigación 'Educación, infancia y familia' de la Universidad Católica Luis Amigó, sede Medellín.

Como citar:

Álvarez-Correa, A., Álvarez-Estrada, E., Mejía-Castro, A., & Quintero-Arrubla, S. (2022). PONIENDO LOS PUNTOS SOBRE LAS ÍES: UNA DILUCIDACIÓN CONCEPTUAL. *Revista Sinergia*, 1(11), 102-108. Recuperado a partir de <http://sinergia.colmayor.edu.co/ojs/index.php/Revistasinergia/article/view/1162>

DOI: 10.54997/rsinergia.n11a8

Enviado: 25 de febrero de 2022
Aceptado: 20 de mayo de 2022

Publicado: 23 de junio de 2022

Correo principal: aristoteles.alvarezco@amigo.edu.co

RESUMEN

Bien es sabido que cada concepto denota, a la vez que connota, un significado. Sea que se tome desde su definición aislada (denotación), o bien, desde uno de los constructos que un grupo social humano haya hecho del concepto en cuestión (connotación), no ha de haber duda alguna sobre que el optar de manera concienzuda por uno u otro concepto importa. Se hace hincapié sobre este asunto debido a que algunos conceptos (estrategia, lúdica, juego y actividad), estaban siendo utilizados indistintamente hasta el punto de confundir unos con otros. Por esta razón, en este artículo reflexivo se hace un esclarecimiento de cada uno de los vocablos mencionados y se realiza una relación entre estos desde sus implicaciones en la educación.

PALABRAS CLAVE: *juego, lúdica, actividad, estrategia.*

DOTTING THE I'S: A CONCEPTUAL ELUCIDATION

ABSTRACT

It is well known that a concept denotes, as well as connotes, a meaning. Either it is taken from its isolated definition (denotation), or from one of the constructs that a human social group has made of the concept in question (connotation), there must be no doubt that choosing conscientiously for one or other concept matters. This matter is emphasized because some concepts (strategy, ludics, game, and activity) were being used interchangeably to the point of confusing one another. For this reason, this reflexive article clarifies each of the words mentioned and makes a relationship between them from their implications in education.

KEYWORDS: game, ludics, activity, and strategy.

INTRODUCCIÓN

Las estrategias están soportadas por preconcepciones ideológicas y serán divergentes en la medida en que las concepciones del mundo de los individuos que las proponen son igualmente diferentes (Briceño-Moreno, 2008), además de la influencia del desarrollo físico, intelectual y emocional de quien la propone y ejecuta (Álvarez & Santa, 2017). Toda estrategia amerita de una necesidad que la precede y la dota de sentido. Dicha necesidad constituye la razón de ser de la estrategia a ser implementada. Además, esta está intencionada al logro de un objetivo planteado con anterioridad y se sirve de *tácticas* para alcanzarlo (Marín & Mejía, 2015). La estrategia se relaciona con la solución de una situación, posiblemente problemática, o la facilitación para hacer algo más. Adicionalmente, Valencia y Galeano (2005), cuando utilizan el vocablo "estrategia" acompañan el término con preposiciones como "de" o "para", lo cual conlleva a inferir que es un medio para algo más. Por lo tanto, una estrategia no es un fin en sí misma, sino que se relaciona más con un medio a través del cual se logra algo (Rubio, 2012).

LÚDICA

La vida es un fenómeno que se presenta ante el ser humano, entre otras cosas, a través de situaciones, y este responde a dichas situaciones con su postura al respecto. La lúdica consta de eso, es una postura eminentemente positiva ante una situación. Como bien lo expresan Quintero, Ramírez & Jaramillo (2016) "La lúdica se entiende como una actitud favorablemente positiva frente a la vida, una disposición para crear, expresar, divertir, relacionar, explorar, que combina además alegría, entusiasmo, y disfrute" (p. 162). En este sentido, "los procesos lúdicos son una serie de actitudes y predisposiciones [...] en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique acciones simbólicas e imaginarias como el

juego.” (Velásquez, Remolina, & Calle, 2010, p. 334). Sin embargo, por más que el juego posibilite la lúdica, en tanto involucra las mencionadas actitudes y predisposiciones, “no todo lo lúdico es juego” (Marín & Mejía, 2015, p. 11).

JUEGO

El juego, sea intencionado o no, se erige como una actividad fundamental en el desarrollo de la vida humana. Así pues, “El juego se manifiesta como una actividad placentera que genera satisfacción y goce”. Sin embargo, últimamente, “los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.” (Marín & Mejía, 2015, p. 11). El juego puede apreciarse desde su dualidad, por un lado:

Los juegos, en general, ayudan a que los niños entren en el orden social y cultural. Una de las características del juego es que lleva implícitas reglas que varían de uno a otro y que cuando el niño se auto-representa como un jugador, las asume y respeta siendo observado y regulado por el grupo desde su cumplimiento. Esto hace que cada niño, en tanto jugador, se autorregule y asuma la regla del grupo con respeto y compromiso individual y colectivo. (Quintero et al., 2016, p. 164).

Por otro lado, también puede concebirse como posibilitador de la libertad que la realidad inmediata restringe, es decir, el juego permite superar las barreras limitantes de la realidad.

ACTIVIDAD

De acuerdo con Lantolf (2000), citando a Leontiev, “La actividad [...] no es simplemente hacer algo, es hacer algo motivado por una necesidad biológica [...] o una necesidad culturalmente construida” (p. 8)¹. Por ejemplo, “Entre las actividades culturalmente motivadas están incluidas el trabajo, la educación, la acumulación de riqueza, el juego y similares.” (Lantolf, 2000, p. 13). A partir de esto, se puede inferir que una actividad conlleva acción, aunque, según el argumento del autor, dicha acción debe estar motivada por una necesidad. Sin embargo, el hecho de que una actividad (acción) aparente ser la misma no implica que lo que la motiva sean los mismos objetivos, igualmente, de la interpretación de un objetivo distintos sujetos pueden desarrollar diferentes actividades (Lantolf, 2000, p. 8).

MEZCOLANZA DE CONCEPTOS

Gran parte de los artículos que hablan sobre cómo favorecer el desarrollo del pensamiento lógico-matemático utilizan algunos conceptos indiscriminadamente y sin detenerse a manifestar qué es lo que significa tal o cual concepto desde su perspectiva, ni desde qué autor están soportando el uso de estos. Algunos autores lo asumen como un axioma que no requiere esclarecerse, lo que termina, o en un mal uso del concepto, o en una inevitable confusión del lector. A pesar de que este artículo no es directamente una propuesta de enseñanza o

aprendizaje, está intencionado a clarificar algunos conceptos que desde la teoría están siendo utilizados como estrategias educativas designadas a desarrollar el pensamiento lógico-matemático. Básicamente, este artículo, producto de la reflexión, será de utilidad principalmente para docentes e investigadores que busquen emplear los referidos conceptos como propuestas educativas.

Los conceptos que se abordan en el referente conceptual se presentarán como vertebradores de este artículo. Esto se debe a que son precisamente los mencionados conceptos los que no paraban de aparecer indistintamente en los documentos que se revisaron³. Este artículo reflexivo no pretende invalidar las aportaciones de quienes escribieron los artículos, más bien se harán aclaraciones en cuanto al uso de cada uno de los conceptos desde los constructos que el campo de la educación ha hecho de ellos. En pocas palabras, las páginas siguientes están destinadas a ahondar sobre los conceptos de estrategia, lúdica, juego, y actividad, utilizados para referirse a la enseñanza de la lógico-matemática.

EXÉGESIS CONCEPTUAL

Si bien ya hubo un primer intento por definir lo que es una estrategia, ahora se profundizará sobre el mismo concepto, pero desde el constructo educativo. Marín & Mejía (2015) manifiestan que “En el área de la educación, se habla de estrategias de enseñanza y aprendizaje para referirse al conjunto de técnicas que ayudan a mejorar el proceso educativo.” (p. 11). Al igual que la estrategia, la técnica es un medio. Entiéndase *técnica* como relacionada a un procedimiento, es decir, su valor y uso es principalmente práctico. De esta manera, la técnica puede ser concebida como el medio implementado para ejecutar la estrategia, que, simultáneamente, es un procedimiento diseñado, planificado y ejecutado para la consecución de un objetivo previamente establecido.

En el campo de la educación, por ejemplo, "Estrategias como el trabajo en equipo y el individual se prestan para llevar a cabo los procesos de aprendizaje" (Briceño-Moreno, 2008, p. 108). Del mismo modo, quien diseña y planifica una estrategia con intenciones educativas debe hacerse una serie de preguntas como:

- ¿Qué se quiere fomentar en el estudiante, es decir, qué competencias desarrollar?
- ¿Cómo se va a desarrollar el proceso?
- ¿Con qué recursos se cuenta?
- ¿Por qué ese aprendizaje? ¿Para qué le sirve? (Marín & Mejía, 2015, p. 31).

Igualmente, las autoras hacen mención en repetidas ocasiones de la importancia del ambiente, lo que lleva a concluir que también debe pensarse dónde, de ser el caso, a quién, va dirigida la estrategia.

Este concepto puede relacionarse con el constructo de actividad. Según Lantolf (2000), “las actividades se diferencian entre sí por sus objetos y motivos

y no necesariamente por su realización concreta como acciones. Así, la misma actividad puede ser realizada a través de diferentes acciones y con diferentes formas de mediación” (p. 9). No obstante, cuando se considera este concepto desde su implicación en el asunto educativo, se encuentra que “al realizar la misma tarea propuesta, los estudiantes podrían tener diferentes interpretaciones del objetivo propuesto, de acuerdo con sus propios contextos socioculturales, y podrían decidir realizar la tarea de una manera diferente.” (Mattos, 2000). Al respecto, también se encuentra que:

Incluso si los estudiantes de la misma clase participan en la misma tarea, es posible que no participen en la misma actividad. Los estudiantes con diferentes motivos a menudo tienen diferentes objetivos como objeto de sus acciones, a pesar de las intenciones del docente. (Lantolf, 2000, p. 12)

Estas elucubraciones sobre el concepto de actividad permiten un primer acercamiento a la interrelación entre conceptos, así, una estrategia diseñada por un educando puede entenderse como el plan que este seguirá para cumplir con la tarea propuesta; después de haber hecho el debido proceso de interpretación de dicha tarea (actividad). En este sentido, el concepto de estrategia puede ser extrapolado y, de hecho, relacionado con otros de los que ya se ha hablado en este artículo. Por ejemplo, el juego se puede concebir como una estrategia, al igual que la lúdica. Pero, si ambos, juego y lúdica, pueden ser estrategias, ¿son acaso iguales?, o ¿se diferencian en algo?

El juego, desde una perspectiva educativa, se comprende como intencionado. No obstante, este concepto ha sido problematizado repetidamente desde su definición hasta sus implicaciones, llegando a proponer que el juego puede valer por sí mismo, es decir, el juego por el juego constituye un fin en sí mismo. Además, “en el juego, los niños expresan todo aquello que guarda celosamente su Inconsciente [...] su mundo interno, su psiquismo, está lleno de deseos inconscientes que se manifiestan en las relaciones que establece con sus compañeros.” (Quintero et al., 2016, p. 163). ¿Cuál sería entonces su relación con la lúdica?, ¿por qué se confunde a menudo ambos conceptos? La respuesta a estos interrogantes no puede ser simplista. Sin embargo, puede decirse que una de las razones para que este fenómeno suceda es que el juego conlleva lúdica, en tanta actitud positiva. Si el juego implica disfrute y goce es razonable que no se desentienda de la lúdica (postura positiva).

Ahora bien, el análisis puede hacerse igualmente partiendo desde la lúdica. Considerando que “el fenómeno lúdico es también, y sobre todo, construcción de un sentido de vida.” (Díaz, 2008, p. 10), y que el juego, en una de sus acepciones teóricas, puede entenderse como un medio para comprender y a adentrarse en el orden social (Quintero et al., 2016), puede decirse que ambos contribuyen a la búsqueda por el sentido de la vida. Dicho de otro modo, a través de los juegos pueden comprenderse las dinámicas sociales humanas y, a la vez, la lúdica es un posicionamiento (político) que el sujeto ejerce, desde su concepción de mundo, ante una situación que la vida le presenta. En síntesis, el juego puede verse como posibilitador para el desarrollo de la lúdica. Por esto se relaciona comúnmente el juego y la lúdica a tal punto que se los confunde cual si fueran un

mismo fenómeno.

CONCLUSIÓN

A modo de cierre, este artículo se edificó sobre la desavenencia acerca de algunos conceptos (estrategia, lúdica, juego y actividad) que han sido utilizados en la formulación de estrategias para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. En pocas palabras, debe entenderse, por un lado, que cada uno de estos conceptos tiene sus características e implicaciones propias, y, por otro lado, que, desde el campo de la educación, se puede establecer una interrelación entre estos para comprender los procesos educativos. Como bien puede apreciarse, en este artículo se hizo una aclaración de los mencionados conceptos debido a que se notó una tergiversación en el significado e implicaciones de estos. La cuestión versa sobre que, “cuando todos hacen el rol de Hermes, es [difícil, sino] imposible, homogeneizar la interpretación de los fenómenos” (Álvarez-Correa, 2019). Puesto en otros términos, los tiempos actuales se caracterizan por la pluralidad de interpretaciones y apreciaciones sobre todo tipo de fenómenos y temas, por ende, el tomarse como nimiedad el uso de los conceptos y servirse de unos y otros sin considerar las repercusiones de los mismos es, cuando menos, descuidado; más aún en la producción científica. De ahí que, con la intención de evitar hacer una crítica sin más, se desarrolló este documento en el que puede encontrarse la proclamada dilucidación conceptual que desde un principio se anunció.

REFERENCIAS

- Álvarez, E., & Santa Colorado, D. (2017). *Desarrollo del pensamiento lógico Matemático en la primera infancia*. (Tesis de grado). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10656/6115>
- Álvarez-Correa, A. A. (2019). La redacción: el punto de partida para la reformulación de las nuevas normas sociales. *Revista Sinergia*, 1(6), 160-172. Recuperado de <http://sinergia.colmayor.edu.co/ojs/index.php/Revistasinergia/article/view/90/73>
- Briceño-Moreno, M. d. (2008). El escrito científico en la Universidad: propuesta de estrategias pedagógicas. *Educación y educadores*, 11(2), 107-118. Recuperado de <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/734/817>
- Díaz Mejía, H. Á. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Recuperado de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=gHUUrRtu7gQC&oi=fnd&pg=PA9&dq=D%C3%ADaz+Mej%C3%ADa,+H.+%C3%81.++\(2008\).+Herme](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=gHUUrRtu7gQC&oi=fnd&pg=PA9&dq=D%C3%ADaz+Mej%C3%ADa,+H.+%C3%81.++(2008).+Herme)

[n%C3%A9utica+de+la+l%C3%ADica+y+pedagog%C3%ADa+de+la+mo
dificabilidad+simb%C3%B3lica.+Bogot%C3%A1,+D.C.:+Cooperativa+Edi
torial+Magisterio.&ots=umFMic4lbT&sig=yp45fqPDf6GICuJ91Mr3K5vW7
Lg#v=onepage&q&f=false](https://www.researchgate.net/publication/275133830_A_Vygotskian_approach_to_evaluation_in_foreign_language_learning_contexts)

Lantolf, J. P. (2000). Introducing sociocultural theory. En J. P. Lantolf, *Sociocultural theory and second language learning*. 1-26. Oxford University Press.

Marín Bustamante, A. M., & Mejía Henao, S. E. (2015). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la Institución Educativa La Piedad*. (Tesis de grado). Recuperado de <http://hdl.handle.net/11371/456>

Almeida Mattos, A. M. (2000). A Vygotskian approach to evaluation in foreign language learning contexts. *ELT journal*, 54(4), 335-345. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/275133830_A_Vygotskian_approach_to_evaluation_in_foreign_language_learning_contexts

Quintero Arrubla, S. R., Ramírez Robledo, L. E., & Jaramillo Valencia, B. (2016). Actitud lúdica y lenguajes expresivos en la educación de la primera infancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte* (48), 155-170. Recuperado de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/766/1292>

Rubio Centeno, R. (2012). *El desarrollo lógico-matemático del niño a través de las tecnologías de la información y la comunicación* (Tesis de grado). Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/1486>

Valencia Carrascal, G. F., & Galeano Upegui, B. D. (2005). *Apresamiento de la lógica matemática*. Medellín. Recuperado de https://www.academia.edu/6762513/APRESTAMIENTO_DE_LA_L%C3%93GICA_MATEM%C3%81TICA_GU%C3%8DA_DID%C3%81CTICA_Y_M%C3%93DULO_CONTENIDO

Velásquez Burgos, B. M., Remolina de Cleves, N., & Calle Márquez, M. G. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*, (13), 321-338. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S17942489201000200014