

TRASCENDENCIA DE LA LÚDICA COMO DIMENSIÓN PSICOESPIRITUAL EN EL PROYECTO DE VIDA DE LOS ACTANTES EDUCATIVOS

Nerio J. RAMÍREZ-ALMARZA ¹

¹ Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt
Edificio Rectoral Antiguo, Calle el Rosario. Cabimas, Zulia, Venezuela.

Autor corresponsal: nerioramirezalmarza@gmail.com

Manuscrito recibido el 15 de abril de 2018.

Aceptado para publicación, tras proceso de revisión, el 30 de junio de 2018.

Resumen

La educación es uno de los elementos esenciales del ser humano y de la sociedad, por tal motivo los centros de formación deben dar respuestas constantes y oportunas a todo el conglomerado de actores educativos; de allí que la presente investigación tuvo la finalidad de analizar la trascendencia de la lúdica como dimensión psicoespiritual en el proyecto de vida de los actantes; cuyo abordaje epistemológico se enmarcó en un enfoque cualitativo, enfatizando la revisión bibliográfica de literatura especializada. Se llegó a la conclusión de que la lúdica como dimensión psicoespiritual suele: transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que son los actantes educativos los protagonistas de dicho proceso y a la vez encamina al ser humano hacia el desarrollo emocional y a los talentos personales, ayudando con ello a alcanzar su felicidad. Por tanto, se sugiere a los docentes a nivel andragógico que diseñen actividades, encuentros, convivencias, ejercicios, que persigan no solo el

disfrute de esos actos, sino del crecimiento psicológico y espiritual de los actantes educativos.

Palabras clave: Lúdica, actitud, vida, actantes educativos, psicoespiritualidad.

Abstract

Education is one of the essential elements of the human being and society, for this reason the training centers must provide constant and timely responses to the entire conglomerate of educational actors; Hence, the present investigation had the purpose of analyzing the transcendence of the playful as a psycho-spiritual dimension in the life project of these actors; whose epistemological approach was framed in a qualitative approach, emphasizing the literature review of specialized literature. It was concluded that the playful as a psycho-spiritual dimension tends to: transform the teaching-learning process, since the educational actors are the protagonists of this process and at the same time it directs the human being towards emotional development and personal talents, helping with it to achieve happiness. Therefore, it is suggested to the teachers at an andragogic level that they design activities, meetings, coexistence exercises, that pursue not only the enjoyment of those acts, but also of the psychological and spiritual growth of the educational actors.

Keywords: Playful, attitude, life, educational actors, psychospirituality.

Forma sugerida de citar el presente trabajo:

Ramírez-Almarza, N. (2018). *Trascendencia de la lúdica como dimensión psicoespiritual en el proyecto de vida de los actantes educativos*. *Qualitas*, 15, 145-160. ISSN: 1390-6569.

1. INTRODUCCIÓN

El ser humano siempre ha tenido el interés de formarse y educarse, buscando así un mejor desarrollo en su micro y macro entorno; desde el inicio de su hominización, nuestra especie ha buscado y creado estrategias con el fin de optimizar el proceso formativo, una de las estrategias es la lúdica, la cual por medio de diversas actividades se ha convertido en una herramienta pedagógica que permite fortalecer los aprendizajes en los actantes educativos (docentes y estudiantes).

De tal manera que la lúdica no puede ser sinónimo exclusivo de juegos o entretenimiento, sino más bien de aquella realidad que puede ayudar a desarrollar ostensiblemente la parte física, psicológica y espiritual de los actantes educativos, así como también puede ser utilizada como una dimensión psicoespiritual que conlleve a la formación de una actitud frente a la vida con el sentido de generar equilibrios personal, social, cultural y vocacional en la persona, buscando que el ser humano aprenda a desarrollar un proyecto de vida personal y profesional de calidad.

Bajo estas consideraciones, la presente investigación indagó las relaciones existentes entre el aprendizaje y la lúdica; de tal manera que, el estudio tuvo como finalidad analizar la trascendencia de la lúdica, incluso como dimensión psicoespiritual, en el proyecto de vida de los actantes educativos; esta indagación se considera importante puesto que busca determinar la dinámica que la lúdica tiene en el proceso educativo, sobre todo a nivel andragógico.

Se busca igualmente con la investigación ampliar el conocimiento en pro del crecimiento personal y profesional de quienes acojan las recomendaciones generadas, debido a que la educación es un referente humanístico en el crecimiento integral de la persona y de la sociedad.

2. MÉTODOS

El estudio se basó en una profunda revisión bibliográfica y documental, en la cual se recopiló lo más esencial y relevante sobre la lúdica como dimensión psicoespiritual, desde diferentes enfoques que contribuyeron a establecer una serie de criterios para el análisis correspondiente.

Las categorías de trabajo fueron: “lúdica”, “dimensión psicoespiritual” y “actitud ante la vida”. Se revisó la bibliografía, subrayando, resumiendo y sintetizando el contenido, permitiendo el análisis de las diferentes explicaciones; finalmente, se elaboraron las consideraciones finales, incluyendo algunas recomendaciones.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. La Lexía Lúdica: historia y etimología

Como la mayoría de palabras, la lexía lúdica ha variado parcialmente de sentido a lo largo del tiempo; desde su aparición en la lengua latina, con el vocablo basal *Ludus* (que según su etimología significa juego). Sin embargo, al leerla en diferentes textos, se podría pensar exclusivamente en las acepciones primarias de juego, recreación, esparcimiento, ocio, diversión, entre otras.

Ahora bien, en la actualidad la lúdica va más allá de un simple entretenimiento o de una estrategia pedagógica exclusivamente infantil, debido a que lo lúdico es una categoría mayor a su acepción primaria de “juego”; por tanto, el juego es otra de las tantas manifestaciones de lo lúdico.

Partiendo de lo antes expuesto, y para tener más claridad en lo referente al término “juego” y diferenciarlo del término “lúdica”, se puede decir que el juego es una actividad que tiene un entono de libertad y

espontaneidad y va ligado a algunas reglas preestablecida con el fin de que se cumplan y de obtener la victoria al desarrollar una competencia; cabe agregar que Montessori, citado por Newson (1986), pensaba en su tiempo y espacio que el juego se define como una “actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26); mientras que la lúdica, tiene un propósito que es el de aprender algo, basándose en el desarrollo de contenidos de forma dinámica. Por lo tanto, cualquier juego es lúdico, pero no toda lúdica es juego.

3.2. El juego y la Lúdica

Para los griegos, los juegos tradicionales infantiles eran el máximo exponente de la cultura lúdica de un pueblo. Debido a las variaciones climáticas, en muchos juegos se prescindía de los juguetes, puesto que los juegos se realizaban al aire libre. Para ese tiempo, a los infantes se les clasificaba según la edad: así pues estaban los de ocho a once años, considerados como *chiquillos* o *lobeznos*; de doce a quince se llamaban *muchachos* y de diecisiete a veinte se los conocía como *íren* (es decir *efebo* de primero, segundo, tercero o cuarto año) (Cabrera, 2009).

De igual manera, Flacelière (1993) señala que gracias a los restos arqueológicos hay vestigios de figuras de juguetes de barro cocido como sonajeros, caballos con ruedas, muñecas, así como matracas (*platage*), yoyos, pelotas (*sphaira*), trompos (*strómbos*), escondites (*kriptínda*), soga (*helkistida*), soldaditos (*basilinda*), igualmente: carros, vajillas, animales; los niños los obtenían como regalos por las fiestas de *Diasias* o *Antesterias*.

Uno de los juegos más importantes era el conocido como *tabas* (huesos), el cual consistía en lanzar a modo de dado al suelo o sobre una mesa un hueso del tarso de un cordero, mismo que tiene diferentes caras; éstas tienen formas diferentes y por lo tanto distinta probabilidad de salir. Otro juego común era el denominado como *miáda*, en el cual

cubrían los ojos a un infante y los demás lo llamaban buscando que esta persona los atrape, este juego es conocido en muchos países en la actualidad como *gallina ciega* (Flacelière, 1993)). A través de los juegos se perseguía que los participantes desarrollaran las habilidades, destrezas, imaginación, creatividad, respeto a las normas, flexibilidad física (juegos gimnásticos), entre otras.

En el caso de los romanos, según la Universidad del Norte (2010), la organización escolar estaba dividida en tres grandes niveles, a los que correspondían tres tipos de escuelas: la elemental, la media y la superior, en el caso de la escuela elemental, era llamada *ludus litterarius* (juego literario), entendiendo la referencia al "juego" como a una actividad alejada de toda connotación práctica.

Para los antiguos, el saber como actividad y resultado debe ser desinteresado, vale y debe buscárselo por sí mismo (aunque luego sus aplicaciones en la vida cotidiana proporcionen alguna utilidad), humaniza a los individuos, planificando sus capacidades específicas; como concesión a los más pequeños, el profesor o *magister ludi* les daba letras hechas de hueso o de marfil para que jugaran con ellas y comenzaran a reconocerlas y también los premiaban con tortas con la forma de la letra que acababan de aprender.

Dentro de los juegos más conocidos en la población infantil romana, se encontraban: muñecas, entablar luchas, la *morra* (adivinar cuantos dedos sacaría el contrario), las canicas, las *tabas*, fichas, dados, el aro, pares o nones, la mosca de bronce, *caput aut navis* (cara o cruz), *Mormolycium* (dar sustos), *Micare* (moverse rápidamente); de tal manera que, la lúdica como juego ha sido una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos, la cual ha servido para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad, desarrollar la capacidad creativa, la crítica y la comunicación del individuo, a la vez que estimula la acción, reflexión y la expresión.

Por otra parte, Platón (380 a.C.), aconsejaba que se dejara jugar a los

niños al aire libre hasta los seis años, no sin dirigir sus juegos con vistas al aprendizaje de un futuro oficio; también consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y posteriormente con la educación física para el cuerpo. En un sentido similar, Aristóteles (354 a.C.) enfatizaba y diferenciaba la actividad lúdica entre el juego físico y el juego más elaborado dirigido a otros fines.

El propio Aristóteles, que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varias de sus obras la importancia del juego en los niños hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que no impedir su crecimiento y desarrollo; se les debe, no obstante, permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego; la mayoría de los juegos de la infancia deberían ser imitaciones de las ocupaciones serías de la edad futura.

En la actualidad, los juguetes, son considerados como cualquier objeto o material que utiliza un niño en sus juegos, dentro de las condiciones necesarias que deben reunir los juguetes se encuentran: ser seguros, estimular el juego, facilitar la diversión y el placer, fomentar el desarrollo de las habilidades y destrezas básicas, estimular el pensamiento y la resolución de problemas, favorecer la imaginación, la creatividad, la participación; deben ser de alta calidad, ser simples y atractivos estéticamente y deben adaptarse al niño y a sus necesidades. Asimismo, los juguetes se pueden clasificar por edades de los usuarios y por las habilidades y destrezas que estimulen en el niño; de allí que hay juegos que fomentan la audición, la observación, la manipulación y los movimientos; así como juegos de ejercicios, simbólicos, de construcción, de reglas, lingüísticos, entre otros (Cordero, 2010).

Así pues, el juego es una actividad que permite a los niños investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales,

las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que le capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo al y aprendiendo del mundo exterior, al jugar los infantes desarrollan su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y la comparación, así como su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral.

Ahora bien, los juegos como tales tienen la intención de entretener, compartir, divertir, dar placer o generar espacios para competir; sin embargo, los juegos con alguna intención didáctica, se convierten en lúdicos. Se puede decir que en la lúdica los juegos tienen reglas que cumplir, se realizan o se diseñan según el contenido de la cátedra y siempre llevan un enfoque o una intención de aprendizaje; cabe agregar que, según Jiménez (2007), dentro de la neuropedagogía:

El juego no se puede caracterizar solo como diversión, capricho o forma de evasión, el juego es el fundamento principal del desarrollo psicoafectivo-emocional y el principio de todo descubrimiento y creación. Como proceso ligado a las emociones contribuye enormemente a fortalecer los procesos cognitivos, pues la neocorteza (racionalidad) surge evolutivamente del sistema límbico (emocionalidad). Por otra parte, como práctica creativa e imaginaria, permite que la conciencia se abra a otras formas de ser originando un aumento de la gradualidad de la misma, desde esta perspectiva: a mayor conciencia lúdica, mayor posibilidad de comprenderse a sí mismo y comprender al mundo (p.82).

3.3. Lo Lúdico, el Pensamiento Humano y el Aprendizaje

El elemento lúdico, estimula y favorece el desarrollo del pensamiento y la creatividad, generando disfrute por la adquisición de nuevos conocimientos, como lo afirma Beltrán (2002):

Para que el aprendizaje funcione adecuadamente es esencial la participación activa del alumno, y la mejor manera de lograrlo sería favorecer todo lo que se pueda el aprendizaje por descubrimiento. Pero esto obliga a presentar la materia instruccional como un desafío a la inteligencia del estudiante que habrá de establecer relaciones, resolver problemas y transferir lo aprendido. Lo más personal del hombre es lo que descubre por sí mismo, y este descubrimiento desarrolla su capacidad mental (p.18).

En tal sentido, Beltrán (2002) proyecta la necesidad de que el individuo participe activamente en la construcción de su propio conocimiento, para favorecer sus estructuras mentales; es trascendental que los docentes ofrezcan experiencias en las que la persona se enfrente a situaciones reales que le permitan poner en práctica el conocimiento adquirido, con lo cual se logra la apropiación de dicho aprendizaje.

Igualmente hay que mencionar lo que establece Medina (2012), quien considera a la lúdica como un:

Conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer (p.37).

Al tomar en cuenta lo expresado por Medina (2012), se hace necesario que los ambientes en los que se ofrece el aprendizaje sean lúdicos y placenteros para los docentes y estudiantes, con el fin de activar el interés por los temas que se presenten en el entorno educativo, y de allí

que los estudiantes estén motivados y dispuestos a mantener una participación más protagónica en las diferentes actividades y a la vez se amplíe la creatividad en el docente y de esta manera pueda desligarse de la rutina, la monotonía y la desmotivación.

Ahora bien, también es necesario acotar que, de acuerdo con Echeverri & Gómez (2009), según la época y los aportes teóricos, así como la influencia y la relación con las personas, la lúdica se puede categorizar de la siguiente manera:

- Lúdica como instrumento para la enseñanza, en esta se agrupan aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica y/o pedagógica para el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Lúdica como expresión de la cultura, en la que se reconoce a la lúdica como manifestación humana, en cuyas interrelaciones en contextos sociales ha producido legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos.
- Lúdica como herramienta o juego, logrando recoger diferentes planteamientos que asumen a la lúdica como herramienta que es materializada desde el juego.
- Lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana, dicha categoría, intenta alejarse de la concepción instrumental como herramienta, considerando acciones y actitudes frente a la vida que pueden estar o no en el juego.

3.4. La Dimensión Psicoespiritual de la Lúdica

Se considera a la lúdica como una actitud frente a la vida o dimensión humana, como aquella que encamina al ser humano al desarrollo emocional, a la capacidad creadora, al desarrollo de los talentos personales para obtener unas actitudes sociales, es decir desarrolla capacidades para establecer relaciones humanas, mejora los talentos personales, desarrolla la inteligencia emocional, fomenta la curiosidad y ayuda a alcanzar la felicidad; por tal, la lúdica como dimensión humana

contribuye a la construcción cultural humana (Paredes, 2003).

Tomando en consideración a la lúdica como una actitud frente a la vida, se puede decir entonces que lo lúdico se convierte en una necesidad vital en el ser humano y, por consiguiente, en el docente como uno de los actantes educativos; puesto que se puede mantener como un proyecto de vida que intenta generar equilibrio personal, social, cultural y vocacional; en esta condición la lúdica sumerge los factores humanizadores que necesita la sociedad para alcanzar calidad social, englobando al individuo para poder potenciar las distintas inteligencias y así lograr lo holístico.

Al distinguir a la lúdica como una dimensión psicoespiritual en los actantes educativos pasa a ser una competencia en el plano de la espiritualidad; puesto que se desarrollará en forma gradual, porque mejorará o incrementará a un nivel óptimo los conocimientos de los docentes y porque tiene la intención de desarrollar una metanoia en el ser y en la institución; entendiéndola como un cambio profundo generado por la sabiduría espiritual, el reconocimiento del valor del individuo, la unificación de valores, el aprecio por la reflexión y la búsqueda de una alteridad positiva.

El docente, al ser formado en su competencia espiritual, desarrollará su perfil lúdico, al cultivar en su ser los valores necesarios para establecer un proyecto de calidad de vida, en el que se desarrolle el bienestar personal y social, y por medio de la lúdica pueda conseguir las dimensiones humanas, potenciar los valores éticos y sociales, lo cual le permitirá un crecimiento personal y comunitario, en el que pueda tener un protagonismo de manera positiva, tranquila, optimista y equilibrada; logrando una construcción de su ser interno con ilusión y confianza.

Con lo anteriormente expuesto se desea enfatizar que la lúdica no es exclusivamente juegos, sino como aquella educación en la que predomina la interacción, comunicación y reconocimientos con las

demás personas y con los otros contextos culturalmente determinados; por ende, la lúdica es más que una herramienta metodológica, es una estrategia en la que se acepta al ser humano tal y como es y que puede ser implementada en el proceso educativo para potencializar el talento de cada persona.

Ahora bien, un docente con perfil lúdico, mantendrá presente actividades que generen novísimos conocimientos, no solo por el hecho de cumplir con el contenido programático, sino por dinamizar el aprendizaje y de invitar a la imaginación espontánea, libre y valorada; con el objetivo de demostrar a las personas que poseen esa habilidad y que pueden acrecentarla sin miedo ni restricción alguna.

Para Jiménez (2007), la lúdica debe ser considerada como una experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son considerada prácticas, ni actividades, ni es una ciencia, ni una disciplina, ni menos una nueva moda académica, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica; de aquí se desprende que la lúdica está concatenada con la búsqueda del sentido de la vida y la creatividad del ser humano.

Siendo así, se puede decir que lo lúdico incluye e impregna lo inquieto y espontáneo del ser humano, puesto que últimamente los investigadores están afirmando que hasta lo lúdico está introducido en el ácido desoxirribonucleico (ADN); el individuo es un ser que se escudriña en la experiencia, de manera especial en las vivencias de felicidad que tiene, de tranquilidad, en el sosiego, en la calma de la vida; por tal, la lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida misma, que atrae, cautiva y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto hasta relegar la propia individualidad.

La lúdica es uno de los elementos que estimula el crecimiento de la creatividad en el entorno académico; desarrollar lo lúdico en los estudiantes es fomentar de forma armoniosa e integral las actividades en

el recinto pedagógico, pues es a través de ella que se dinamiza todo accionar y permite de una u otra forma a la persona conocerse, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, logrando el disfrute y satisfacción de cada una de sus acciones cotidianas.

Muchos psicólogos han considerado al juego como un elemento liberador de tensiones, afectos y energías; para los psicoanalistas, el juego le sirve al niño para transformar las situaciones no placenteras, en estados placenteros; por ende, el juego es un acto de libre elección, es una de las formas que tiene el ser humano de auto expresarse y auto explorarse; por otra parte, el juego es fundamental en la estructuración del pensamiento infantil, en la construcción del lenguaje y la representación objetiva de la realidad. Los especialistas en psicología y psicopedagogía utilizan de forma reiterada el juego junto con el dibujo como formas de análisis de la personalidad.

A través de las estrategias lúdicas se debe invitar a los actantes educativos (docentes y alumnos) a la exploración y a la investigación en torno a los objetivos, contenidos, metodologías y evaluación; y a la vez introducir elementos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros; asimismo, permite generar un ambiente favorable para que los estudiantes, sientan interés y estén motivados por el aprendizaje que reciben (García, 2004).

En efecto, la lúdica puede auxiliar al docente a vivir equilibrado en su ser y hacer individual y social. A través de las diferentes actividades creadoras, el docente asume nuevas concepciones que van más allá de las instrumentales que habitualmente se aferran en los entornos agógicos, asumiendo con ello una coherencia entre la lúdica y sus propósitos.

Por tanto, el docente con perfil lúdico, al desarrollar la lúdica como dimensión humana va a comprender mejor todas las expresiones del estudiante, lo cual a su vez aportará a la creatividad de ambos y también

a sentir que su misión de educar se impregnará de libertad en su hacer, desear, sentir y aspirar.

La lúdica en el proceso educativo se asume como un elemento de desarrollo integral del ser humano y es tan importante como otras dimensiones históricamente aceptadas: la cognitiva, la afectiva, la sexual, la comunicativa y la moral; asimismo, el desarrollo cotidiano de actividades lúdicas permitirá promover la realización personal, el bienestar individual y el mejoramiento de la interacción social.

En definitiva, la lúdica debe estar presente en los tres grandes campos de la educación: pedagogía, andragogía y gerontogogía; el docente lúdico fomentará en el entorno que se encuentre el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad y la personeidad, manifestándola en una gama de actividades pedagógicas, en las que estén presentes el conocimiento, la innovación, el placer y el gozo.

Igualmente, al implementar la lúdica en la educación andragógica, se busca que el conglomerado alcance desenvoltura en el aprendizaje y concreción en sus conocimientos, logrando optimizar los resultados de cualquier estándar referenciado y, sobre todo, el docente formado en competencia espiritual permanecerá en una vivencia profesional y vocacional buscando como aprender nuevas estrategias lúdicas, para que sus estudiantes puedan generar nuevas experiencias y conocimientos y que en su interior sientan satisfacción en lo personal, vocacional y profesional por los resultados obtenidos.

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Puede considerarse que la dimensión psicoespiritual de la lúdica como actitud ante la vida puede transformar para bien un proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que son los actantes educativos los protagonistas de dicho proceso, puesto que son ellos los constructores

de su propio conocimiento; por tal motivo, el docente será el oferente de experiencias reales para que el estudiante ponga en práctica el conocimiento adquirido.

Es necesario resaltar que, los docentes deben tener muy claro que la lúdica es una categoría mayor al juego, debido a que el juego es una de las tantas manifestaciones de lo lúdico. La lúdica, tiene el propósito de enseñar según los contenidos programáticos o educativos y los juegos según las neurociencias contribuyen a fortalecer los procesos cognitivos y a comprender el entorno, así como a desarrollar la imaginación, el razonamiento, la comparación y el entretenimiento del individuo, entre otras cosas.

En cuanto a la lúdica como actitud frente a la vida y como dimensión psicoespiritual, se puede decir que es una de las protagonistas que encamina al ser humano al desarrollo emocional y de sus talentos personales, ayudando con ello a alcanzar su felicidad; de igual manera, le da equilibrio personal y social a su proyecto de vida, logrando potenciar las distintas inteligencias del ser y el cultivo de valores, logrando un crecimiento positivo, actitud optimista, equilibrada, aumentando la confianza y viviendo con una calidad comunicacional intra y extra personal.

Por tanto, se ha de sugerir a los docentes que trabajan a nivel andragógico que diseñen actividades, encuentros, convivencias, ejercicios, que persigan no solo el disfrute de esos actos sino del crecimiento psicológico y espiritual de los actantes educativos, para disminuir cualquier tipo de sentimientos que disminuyan o anulen su felicidad, que mejoren el estado de ánimo y la motivación al logro e incrementen el nivel de autoestima, la integración social, optimicen la expresión verbal y corporal, mejoren la percepción de las competencias.

Cabe agregar que dentro de iniciativas de innovación, el docente puede crear y/o modificar cualquier tipo de actividad que conlleve al actante

educativo adulto a desarrollar sus conocimientos, habilidades y destrezas, logrando con ello una *metanoia* (transformación total) de su personalidad, vocación y profesionalidad; por tal motivo se recomienda el desarrollo cotidiano de dinámicas de reflexión, dinámicas de presentación, dinámicas de socialización, entre otras.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Beltrán, J. (2002). *Procesos, estrategias y técnicas del aprendizaje*. Madrid: Ed. Síntesis.
- Cabrera, E. (2009). *El Juego Infantil Mediterráneo: Grecia Antigua*. Aloma, 25, 39-51.
- Cordero, C. (2010). *La importancia del Juego y los Juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil*. Autodidacta, 10-20.
- Echeverri, J., & Gómez, J. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Pereira: UTP.
- Flacelière, R. (1993). *La vida cotidiana en Grecia en el siglo de Pericles*. Madrid: Temas de Hoy.
- Jiménez, C. (2007). *Neuropedagogía, Lúdica y Competencia*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Medina, C. (2012). *Gramática de la ternura. Fundamentos afectivos para la educación infantil*. Bogotá: Rodríguez Quito Editores.
- Newson, J. (1986). *Juego y objetos para jugar*. Barcelona: CEAC.
- Paredes, J. (septiembre 2003). Actividad lúdica y proyecto de vida. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd64/ludica.htm>
- Platón. (380 a.C.). *Leyes*, 7, 793e.
- Soriano, J. (2013). *La actividad lúdica como herramienta para el desarrollo del actor*. Escritos en la Facultad, 81, 56-68.
- Universidad del Norte. (2010). *Historia de la educación mundial: la educación en Roma*. Créditos, 2-7. Barranquilla.