

# El mito de la recreación entre el activismo pedagógico y la acción formativa

Leonardo Ríos

Doctorando en Educación

Universidad Surcolombiana, Colombia

leoriosortiz@hotmail.com

## Resumen

El presente artículo es el producto de la reflexión acerca de los conceptos provenientes de las corrientes constructivistas aplicadas a la educación y recreación a fin de demarcar el campo epistemológico en el que posiblemente se realice el proyecto de investigación. Haciendo hincapié el papel que juega lo anterior dentro del desarrollo del individuo, ello como condición necesaria para ir explorando la posibilidad de ir caracterizando la recreación desde el constructivismo, evidenciándose como elemento fundamental para la enseñanza, aprendizaje y de allí hacia las diferentes áreas del saber escolar. Posteriormente se señalan las diferencias sustanciales que han existido durante el tiempo y por ende, no han permitido que en el contexto escolar el constructivismo se desarrolle plenamente hacia el aprendizaje significativo. Posiblemente entre otros, por no haber claridad en los conceptos lo cual, ha generado confusión incluyéndose entre esto a la recreación tomada aleatoriamente según la necesidad como: juego, lúdica, tiempo libre, ocio, motivación y diversión. Por tanto, este escrito académico trata lo mejor posible de presentar una visión general del tema que nos compete como lo es el mito de la recreación entre el activismo pedagógico y la acción formativa.

**Palabras Clave:** Escuela activa, modelo constructivista, didáctica, recreación, juego, ocio, tiempo libre, lúdico, motivación y diversión.

## *The myth of recreation between pedagogic activism and formative action*

### Abstract

The present article is the product of the reflection on the concepts coming from the constructivist currents applied to the education and recreation in order to demarcate the epistemological field in which the research project is possibly carried out. Emphasizing the role of the above in the development of the individual, as a necessary condition to explore the possibility of characterizing recreation from constructivism, evidencing as a fundamental element for teaching, learning and from there to the different areas of knowledge school. Subsequently, it is also pointed out the substantial differences that have existed over time and therefore, have not allowed the school context constructivism to develop fully towards meaningful learning. Possibly among others, because there is no clarity in the concepts which, has generated confusion including among this the recreation taken randomly according to need as: play, play, leisure, leisure, motivation and fun. Therefore, in this academic paper tries the best possible to make an overview of the subject that competes for us on the myth of recreation between the pedagogical activism and the formative action.

**Keywords:** Active school, constructivist model, didactic, recreation, play, leisure, free time, playful, motivation and fun.

## Introducción

El aprendizaje y el conocimiento dentro del desarrollo cognitivo son de vital importancia para el desarrollo de la formación académica del estudiante además, por la expectativa que genera el poder trascender en la vida diaria. El aprendizaje está dado por, diferentes circunstancias metodológicas y su éxito se basa en la mecanización e interiorización de conceptos al darse una adecuada retroalimentación del sujeto con la historia para poder ser transferidos y por consiguiente, recrearlos en la realidad inmediata.

La pedagogía encuentra en el constructivismo los recursos necesarios para llevar a cabo los objetivos que se propone alcanzar, de manera que el conocimiento sea significativo y pragmático, pero contrariamente ésta se ha desprovisto de la esencia la cual, subyace con fervor en el interior del ser humano, cuyo habita natural es el juego, que desde los sentidos y emociones proporciona un suelo prospero, fértil que permite un alto desarrollo emocional, cognitivo y físico. Es en si el juego el 100% del ser en el aprendizaje, en el que ha convergido desde los egos en la más simple táctica manera del hacer por hacer, o como una de las tantas herramientas de trabajo de la didáctica, cuándo está le debe al juego su razón de ser.

Cualquiera que sea la forma práctica de manifestar el conocimiento, el estudiante en situación de aprendizaje podrá expresar descontento y aparentar supuestas ganas de trabajar. Nadie sabe qué sucede en la mente de los estudiantes, sus representaciones son posicionamientos que escapan al control del docente. Por ello, en cualquiera de las dimensiones o áreas en las cuales se desarrollen los cursos ya sea, a nivel de primera infancia, primaria, secundaria, profesional, no se hace necesario seguir un patrón de actividades o prácticas para la enseñanza de conocimientos, pero si el de re plantear las metodologías constantemente a la hora de abordar un tema. Suscita entonces re construir los métodos, reconociendo los contextos desde los mundos que son forma y esencia de cada persona, la cual se constituye a partir de un sin número de

emociones y sensaciones, que convergen hacia el sentido activo, formativo, creativo, yuxtapuesto a su propia construcción, mas allá de un pensamiento lógico un pensamiento divergente que transforme la realidad, lo cual obedece la verdadera razón de ser de la recreación.

### 1. Fundamento epistemológico

El conocimiento científico se debe desde la pedagogía y la educación como instrumento activo que genera los insumos hacia nuevos paradigmas por ello, la pedagogía se debe tomar desde un todo entendiendo al ser humano desde su realidad es decir que, desde su particularidad que lo conlleve a descubrirse y desde allí entender el mundo.

Kant (1803) afirma que el saber acerca del mundo de la vida es una pre-comprensión que desarrollamos al crecer en nuestra cultura, el "hombre viene inculto al mundo por lo tanto, a él lo deben construir los demás" aunque, con el tiempo nos hemos dado dé cuenta de que el ser humano no es un libro vacío, por el contrario viene con una predisposición.

El saber nos permite la comprensión entre los hablantes, y se produce culturalmente desarrollando habilidades grupales e individuales, de instrucciones para poder arreglárselas en una situación, de prácticas socialmente sabidas ejercidas con convicciones de fondo dado que, el conocimiento es dinámico en su construcción.

El diálogo de saberes de la educación es muy importante porque, permite acercarnos al mundo de la vida de los jóvenes, a su contexto vital, no basta la sola lógica racional sino que son necesarias todas las lógicas para percibir la manera como las personas construyen en función de la situación de su expectativa y su estilo propio de intercambio social (Maury, 2000).

Doron & Parot (2007) sostiene que:

La función del ser humano es dinamica y va en busca de su propio equilibrio, se reconstruye

fielmente a su necesidad de subsistencia lo cuál le potencia como un ser en evolución capaz de resolver situaciones diversas a partir de aprendizajes en constante reestructuración, en palabras de piaget una dinamica permanente entre asimilación y acomodación, esta ultima que puede asociarse con una zona de seguridad cognitiva. Sin embargo, no se pasa de un lugar a otro sin un mecanismo que engrane gradualmente este proceso, feed back, desde una dinamica interminable entre retroalimentación y control en los procesos cognitivos y homeostaticos. Estas regulaciones estan relacionadas con los sentimientos, los cuales son aceleradores o frenos de la acción (p. 486).

El proceso cognitivo se construye sustancialmente de la mano de los sentidos en relación con los reflejos en cual objeto de repetición se encuentra la estimulación y en su concreción emocional hacia los sentimientos (Palaciós & Castañeda, s.f.). El primer objeto de aprendizaje en proximidad de nuevas redes neuronales es el propio cuerpo, que al tener un dominio placentero y estimulante se relaciona de manera eficaz con el entorno pues, todo el tiempo el niño explora y relaciona lo cual, es propiedad 100% del juego, manteniendo una concentración profunda la misma concentración que los adultos consideran necesaria para un buen trabajo.

En relación con la perspectiva profunda de juego en paralelo con la acción docente ¿No es analógicamente similar a la acción de construcción del niño jugando al de el docente creando alternativas didacticas? ¿Cuando un maestro construye no esta totalmente motivado y concentrado? ¿No es el mismo nivel de motivación, que conlleva a la metacognición? acaso ¿El docente no se recrea cuando construye? y si es asi, que paralelamente hablando ¿No esta jugando?. Precisamente Buey (2007) considera que: "La meta cognición se refiere al conocimiento del conocimiento, el pensamiento sobre el pensamiento, y se trata de procesos autorregulatorios del funcionamiento de procesos cognitivos más específico" (p. 220).

Es precisamente desde la etapa sensoriomotriz, en el que percibir es un

estimulo atractivo conlleva a centrar todo su ser en una acción, lo cuál es determinado como atención (Aldrete, Carrillo, Mansilla, Lourdes, & Esquivel, 2014). Que es en función del aprendizaje la manera como el sujeto se apropia o no de una conducta, en una simbiosis de regulación cognitiva y emocional.

Este proceso permite una toma de conciencia del propio discurrir o pensar y es el camino a seguir para corregir o afirmar el conocimiento. Benegas, & Verstraete (2013) señalan que: "Auto regulando nuestro propio aprendizaje" (p. 79). Posiblemente de manera literal pudiera entenderse el juego como la fragancia más sutil del constructo cognitivo dado que, permite fielmente transferir desde lo simbólico, desde un aprendizaje significativo el cual adquiere forma y se ordena sistemáticamente hacia la producción de nuevos significados, sin embargo desde la teoría de Piaget el juego ha sido determinado vagamente hacia el desarrollo cognitivo como un medio de diversión y fascinación, pero no como condición necesaria para el desarrollo de la identidad.

Los procesos de construcción pueden estar altamente influenciados en gran medida desde la escuela a partir de la enseñanza, desde la didáctica en el que poder creador se arraiga con el potencial recreador, innovador del docente, que inquieto se permite a una constante reestructuración de sus aprendizajes, un arquitecto de posibilidades en todo el buen sentido de la ludrica un jugador, capaz de leer contextos hacia esquemas de trabajo entendible, secuencial y proactivo sensible a las texturas del mundo en formación, hacia un aprendizaje complejo, abstracto y sobre todo comprensible, paralelamente hacia una similitud de realidades, posiblemente a ello es a lo que los romanos de la antigüedad determinaban como ludí magister (ludí = juego) la cual, era una persona caracterizada por el refinamiento, cuyo objeto era el de convertir al individuo en un ser pensador, instruido, artista, orador o poeta en otras palabras, un ser capaz de relacionar el saber del estudiante con audacia.

Las personas y los grupos tienen saberes y símbolos que nunca comprendemos, si

participamos en su vida, la vida de la calle, sus amigos, la música, gustos, e intereses, así podremos compartir y producir significados conjuntamente. Dentro de las muchas reflexiones sobre la educación como proceso democrático (Habermas, 1999). En el que elegir un concepto sociológico de acción es comprometido con unas determinadas presuposiciones ontológicas, sobre el paradigma epistemológico orientado desde la teoría del conocimiento a la teoría de la acción comunicativa. Teniendo en cuenta lo anterior el dialogo de los saberes no está exento de conflictos, en el se evidencia la existencia de diferentes comprensiones, de distintas valoraciones y proyectos.

Benegas & Verstraete (2013) consideran que: "Aprendiendo a razonar sobre el propio razonamiento, aplicación del pensamiento al acto de pensar, aprender, es mejorar las actividades y las tareas intelectuales que uno lleva a cabo usando la reflexión para orientarlas y asegurarse una buena ejecución" (p. 79).

Samper (2008) indica que el dialogo de saberes no se genera de las identidades sino de las diferencias. Ya entendiendo y relacionando los conceptos que han llevado a la pedagogía como la conocemos en muchas instituciones en su enfoque pedagógico hacia el dialogo de saberes, existe un componente intrínseco en la praxis de la pedagogía que es de gran relevancia, llamado a la construcción de conocimiento y se ha deformado con el tiempo desde la recreación cuyo nutriente se concibe en el espectro lúdico del ser humano cuya esencia es el juego.

### 1.1. A nivel químico y neuronal

*American Academy of Orthopaedic surgeons* (2011) plantea que,

La Adrenalina o epinefrina es un neuro químico que es liberado en respuesta a situaciones de estrés cuyos efectos entre otros está en incrementar la formación de glucógeno, ello conlleva a que el encéfalo reduzca la cantidad de estimulación a la glándula suprarrenal ayudando a que los órganos mantengan un equilibrio (p. 130).

Está relacionada en la consolidación de la memoria, facilitando la retención de información, incluso cuándo el sujeto está dispuesto en situaciones de alta tensión e inclusive, asociada a proceso de déficit de memoria (Gold & Hall, 1986; Messier & White, 1987; Gold & Destrade, 1988; Stone & Rudd, 1990).

La vasopresina por otro lado se produce en el hipotálamo y es secretada a la circulación general por la glándula pituitaria posterior que entre otras cosas eleva la presión sanguínea al aumentar la resistencia vascular reaccionando ante situaciones de estrés, lo que conlleva a controlar los líquidos (Horne, 2006).

Como esta es almacenada en neurohipofisis para que aumente la retención hídrica y también controla disminuyendo inhibiendo dicha liberación, por ende los baro receptores ubicados en los vasos torácicos responden a la disminución de volumen de sangre circulante y de la presión arterial estimulando la liberación de vasopresina por medio del nervio vago (Fuentes, Castiñeiras, Queralto, 1998).

La parte fundamental del sistema nervioso simpático es el conjunto de nervios que se origina en la parte superior de la medula espinal, y activa diferentes órganos como el corazón, los pulmones, el hígado y órganos digestivos, y está implícito además en el proceso de comunicación, al estar inmerso en los músculos de la cavidad vocal y reduciendo paralelamente la frecuencia cardiaca (Coll & Morgado, 1992). Regula el sistema nervioso que a su vez controla los neutos transmisores como el acetilcolina que es el responsable del aprendizaje y la memoria.

La serotonina es posiblemente la hormona que caracteriza de mayor forma los estados de animo debido a que, es un neurotransmisor que jerce influencia sobre el sueño, afecta el funcionamiento vascular y la frecuencia cardiaca, como tambien regula la secreción de las hormonas del crecimiento y se aumenta triptófano acompañado de dopamina, se activa con la luz y las actividades con una gran valor motivacional ello genera sensaciones de bienestar, relajación, satisfacción, y aumenta la concentración y la auto estima.

En una investigación dirigida por Picard, se probó un dispositivo novedoso para medir la actividad electrodérmica, un registro de la actividad del sistema nervioso simpático, durante la realización de tareas físicas, cognitivas o emocionales (Swenson & Picard, 2010). Uno de los experimentos consistía en que un estudiante del MIT de 19 años llevara las 24 horas del día, durante una semana completa, ese sensor integrado en una especie de muñequera muy fácil de colocar.

De esta forma, los investigadores obtendrían información relevante sobre los patrones diarios de actividad fisiológica de este universitario. Y los resultados no defraudaron. Cuando se analizaron los datos estadísticos correspondientes a las tareas cotidianas se observaron picos de actividad en la realización de los deberes, en el trabajo de laboratorio, durante los exámenes o en periodos de estudio, seguramente debido a la mayor exigencia cognitiva y estrés generado por estas tareas. Sin embargo, la amplitud y la frecuencia de las ondas registradas decaían mucho cuando el alumno estaba escuchando las clases magistrales de su profesor. En este caso, el nivel de actividad fisiológica era muy similar al que se producía cuando se encontraba viendo la televisión e incluso al que se da en alguna de las fases características de relajación durante el sueño lo cual representaría una justificación neural de la ineficacia del tradicional método expositivo en el aula.

### 1.2. Desde la pedagogía

La pedagogía es la ciencia que tiene como objeto de estudio la formación desde la educación como fenómeno socio-cultural, de modo que, encierra un conjunto de elementos históricos, modernos y culturales organizados sistemáticamente para formar y conducir al individuo hacia el conocimiento propio y de su entorno, (Comenio, 1998). Si investigamos en nosotros mismos llegaremos a observar que todo se desarrolla en nosotros de manera tan gradual que un antecedente cualquiera despeja el camino al que le sigue. Epistemológicamente la pedagogía no es tomada como una ciencia, la cual se fundamenta de las ciencias humanas,

y a partir de un sistema de teorías fundamenta su práctica desde la didáctica. De tal forma se evidencia en las técnicas y manipulación de los instrumentos usados por el maestro en el aula, conllevando a la pedagogía como disciplina en construcción en la modernidad Bedolla.

El problema de la pedagogía encierra principalmente dos preguntas: la primera ¿A quién enseñar? Y la segunda ¿Qué enseñar? Son la base fundamental en la aplicación de los diferentes métodos de enseñanza y aprendizaje.

El estudiante es el centro, es el miembro de la comunidad llamado a ser reconocido por su cultura y sus saberes, en el que sus experiencias serán valoradas y son soportes del aprendizaje, su proceso debe ser gradual y continuo respetando en cada persona su existencia y su ritmo de crecimiento gradual por la forma progresiva de las experiencias que interpelaran al alumno a un compromiso consigo mismo en colaboración con todas las instancias educativas del lugar. Se construirá una democracia participativa dentro de una ética con principios morales todo orientado a educar para la vida (Habermas, 1999).

### 1.3. Desde la didáctica

Según Hattie (2012) en promedio, entre el 70% y el 80% del tiempo en el aula el profesor está hablando. Sin embargo, los estudios revelan que cuando cede el protagonismo al alumno y éste participa de forma activa en el aprendizaje su rendimiento aumenta (Coll & Morgado, 1992). Por lo que, en la práctica, deberíamos invertir los roles y hablar menos pero escuchar más. Este proceso facilita el diálogo democrático necesario para compartir el aprendizaje e informa al profesor sobre los conocimientos previos, intereses o capacidades del alumno que permitirán optimizar lo verdaderamente esencial, que es el aprendizaje y no la enseñanza (Guillen, 2015).

Un docente re creador – innovador antes de llevar a cabo su planeación puede dibujarla en el cerebro y en perspectiva ser capaz de dilucidar todas las posibilidades, para él cada

situación es una posibilidad de engranaje, es flexible mentalmente, conlleva al estudiante a un estiramiento mayor, por lo cual, dado a su gran capacidad de discernimiento entiende los procesos históricos, sociales que datan por las condiciones humanas, sociales y culturales.

Esta dinámica conlleva a la construcción de nuevos aprendizajes permitiendo abstracciones más complejas hacia aprendizajes con un mayor grado de significado que como resultado proyectan un ser con mayor repertorio de habilidades y por ende que crea unas necesidades con mayor grado de complejidad: El fin último, de la enseñanza comprende a un ser eficaz que minimice la posibilidad del error, aumentando la posibilidad de éxito esta parte, de un maestro que se reconstruya hábil que pueda trasponer el conocimiento para que el estudiante pueda transferir el conocimiento, un ser que desde la ludrica conlleva a jugar para enseñar a jugar.

## 2. El activismo pedagógico

El activismo pedagógico es un movimiento que tiende a desplazar al maestro ya que, este se concibe como modelo ético y disciplinario. La idea del niño como un ser libre, espontaneo y enteramente subjetivo, está más cerca de lo que el activismo concibe como educando. Al reducir la función del maestro a la de un guía, surgen la utilización de medios didácticos cada vez más perfeccionados, métodos e instrumentos que remplazan poco a poco la palabra del profesor (Fröbel, 1826).

Se crea una interpretación dialéctica del proceso del aprendizaje basado en el desarrollo de los sentidos que de tal forma permita una representación de la naturaleza. A partir de este momento, los materiales didácticos serán considerados como medio de desarrollo en el proceso de aprendizaje en el niño, como ocurre en el esquema Montessoriano en el que cada material está relacionado con el momento de la etapa infantil. Montessori además describe el desarrollo infantil para el que fueron creados los materiales.

Describe unos periodos sensitivos dominados por la actitud exploratoria del niño que mediante

la mente absorbente lo conducen a la conquista del mundo, terminado este periodo, comienza la etapa reflexiva y el esfuerzo de la voluntad. Otro autor importante del activismo pedagógico es O. Decroly cuyo método está basado en una justificación mas científica pues, considera que la percepción es un hecho global que adquiere sentido y se perfecciona en el lenguaje su método se resume en dos hechos: Los centros de interés y el principio de globalización.

### 2.1. Desde la psicología constructivismo

Se tiene en cuenta que la inteligencia se desarrolla según el sujeto otorgue datos con significados acordes con su propio sistema de pensamiento, toda la información remitida por el profesor es interpretada por el alumno y traducida a su propio sistema epistémico.

La enseñanza debe modificar sus métodos para adaptarse al proceso natural del pensamiento del alumno. Lo primero que se acepta es el pensamiento del alumno, sus ideas previas no son fruto del azar sino reflejo de un sistema que puede ser más coherente de lo que el adulto desde su sistema cree. Sin error no hay pensamiento, el uno es complemento del otro, el error es útil porque permite avanzar, cuando el alumno toma conciencia de la incompatibilidad de los nuevos datos con sus sistemas interpretativos previos reconoce la necesidad de modificar su sistema valorativo cognitivo.

### 2.2. Desde la pedagogía constructivista

El conocimiento no es una copia de la realidad ni tampoco es algo que se recibe del exterior, el conocimiento se construye. Este se hace a partir de la acción permitiéndole al sujeto establecer las relaciones con el mundo y con los otros, no siempre se trata de una acción física, representándose mentalmente mediante la palabra, el signo o la acción está condicionada (re-creada) por el saber ya existente, pero simultáneamente reestructura el saber previo. Es algo similar a lo que Piaget denomina el proceso de asimilación del objeto por el sujeto y acomodación del sujeto al objeto.

Los saberes no se almacenan como los elementos yuxtapuestos ni aislados, sino en forma de redes conceptuales. El conocimiento adquirido constituye el repertorio con el que el sujeto maneja e interpreta el mundo, revelando así fortalezas y falencias.

La recreación es a lo que wenzelburger es como transferencia en el aprendizaje y tiene como fin resolver inquietudes que se nos presentan a diario como ¿Pueden mis alumnos aplicar lo que les enseñé en otras situaciones; por lo menos, en su próximo curso? El lema clásico en el cual se prescribe aprender para la vida y no para la escuela refleja, también, esta preocupación que en realidad no representa nada más sino el interés de los maestros en recrear para transferir lo aprendido. Podemos decir, entonces, que la recreación es posible cuando lo que se aprende en una situación facilita o inhibe el aprendizaje o desempeño en otras situaciones intrínsecamente ocurre en el ser humano cuando se proyecta hacia un fin determinado, en los niños para entender los roles del hogar usualmente jugando al papá y a la mamá.

El juego ha sido minimizado como elemento de un simple proceso cultural, cuyo fundamento se mimetiza en la chanza, el chiste o la burla, cuya sustancia parece ser el alimento de seres de inframundo mundanos y oscuros, ¿Por ello es posible que generacionalmente para muchos padres y docentes es mejor trabajar que jugar? ¿Jugar acaso ha sido una pérdida de tiempo? Y si es así ¿Todos los seres de la naturaleza lo pierden dado que es un mecanismo de adaptación? El juego por naturaleza es el rey y el ser humano su cultivador y súbdito (Horne, 2006).

De manera abrupta este mecanismo de aprendizaje no estrategia ni herramienta se le ha retirado del proceso formativo natural de cada ser humano, doblegándose a la conducta deseada de la sociedad de consumo que busca crear un solo modelo de ser humano, y se ha fugado por su necesidad de libertad para estar al menos como parte del argot popular cotidiano a formar como una parte del constructo identidad cultural o como expresión social que a escondidas carece de profundidad, limitando su función

real en el desarrollo de la humanidad inclusive ha sido homogenizado con la lúdica dado que, está es una dimensión del ser humano, que de tal forma puede confirmar entonces de que no todo lo lúdico es juego, como tampoco el tiempo libre, ocio, diversión puesto que, cada uno de los anteriores tienen su propio campo de acción.

La pedagogía, y el saber pedagógico confieren a la recreación nada más y nada menos la misión de permitir al estudiante volver a crear conceptos, saberes, situaciones y hechos. De modo que la sitúa en una posibilidad constructivista el estudiante participa en la construcción de su propio conocimiento a partir del análisis de su propia realidad. Esta concepción nada tiene que ver con el activismo llevado a la práctica pues, estas actividades no tienen sentido formativo y además son efectuadas todo el tiempo bajo el comando directo de la escuela tradicional.

### 3. Recreación

Originalmente, recreación, volver dar la vuelta, cambiar, crear, idear, construir es decir, hacer de una forma diferente, desde un punto de vista diferente se concibe como una variante de la palabra representación; cuyo significado es la reconstrucción precisa de los acontecimientos. Este término desde un tiempo ha venido haciendo referencia sin tener una base conceptual epistemológica de base hacia varios componentes diferentes pero elaborados de la misma forma. El ocio, esparcimiento momento discrecional.

La necesidad de hacer algo para la recreación es un elemento esencial de la biología y la psicología humana. Las actividades recreativas se hacen a menudo para el disfrute, diversión o placer y son considerados como diversión. Es muy probable que el efecto de poder resolver un problema dentro del individuo produzca emociones hacia un alto grado de satisfacción y lo conlleve a la alegría o euforia pero esto es inherente a su acción, mas no es su fundamento, ¿O sí lo es?

La diversión ha sido equiparada durante mucho tiempo con este campo, pero por más de

que se haga esta comparación, ésta usualmente se ubica en un momento de cualquier actividad personal de total emotividad; como terapia es aplicado usualmente para alejar al individuo de la realidad es decir, de sus problemas y ambiente de congestión en el que se desenvuelve. Por otro lado, es utilizada la palabra ocio asociada a la recreación; mas es el tiempo libre que pudiera ser positivo o negativo según como sea utilizado. La lúdica es una dimensión del desarrollo del ser humano, es la necesidad de comunicarse, de expresarse, de sentir, es totalmente una generadora de emociones y se desarrolla durante la actividad generalmente asociada al juego aunque no todo lo lúdico es juego.

En el contexto colombiano, el termino recreación se ha visto firmemente ligado al de recreacionista. El profesor de educación física en el ámbito escolar, situación que como veremos, ha producido una mirada activista apartada del acto formativo. En este sentido el recreacionista es ante todo un activista, una persona que realiza actividades, sin importar el sentido, la cohesión entre estas y la coherencia con un macrocontexto en las personas encargadas de orientarla lo han hecho con el criterio de que esta no es más que un juego. Esta situación ha hecho que la recreación sea entendida como activismo, como el hacer por el hacer, el hacer por pasar el tiempo, además reafirma el imaginario de que para hacer recreación hay que ser una persona de buen humor, que no requiere una mayor formación en pedagogía o didáctica.

La pregunta es ¿Cómo debe entenderse el término recreación desde el campo pedagógico? Si la pedagogía es entendida como la reflexión sobre la educación, entonces es tarea vital reflexionar sobre el que hacer del educador, y en este marco de ideas pues, muchas veces el educador recrea situaciones, saberes y objetos reflexionar sobre la recreación su carácter y como debe ser entendida en el ámbito escolar y formativo.

En las instituciones educativas se le ha dado la función de recreación al profesor de educación física y este la ha adoptado de manera deportivista y divertida, perdiendo el norte de lo

que todos los maestros debieran hacer, convertir sus clases en áreas de recreación.

### Conclusiones

Resulta importante resaltar en éste escrito académico que la re-creación juega un papel sumamente importante dentro de cualquier área académica, para éste caso, el campo de la didáctica en la recreación. Se trata no sólo de una simple palabra, que abarcaría para otros el descanso, pero para los pedagogos y docentes es un saber disciplinario que implica un proceso, una disciplina rutinaria que involucra conocimientos, valores y sociedad en general.

Entre el significado de la enseñanza y la didáctica, se debe reflexionar sobre estas dos dado que, por corresponder al ambiente académico dentro del aula, no son las mismas, por lo se puede decir que la primera es la actividad que le corresponde al maestro frente al alumno y la relación maestro-micro entorno. Mientras que la didáctica es el sector más ó menos bien delimitado del saber pedagógico que se ocupa la enseñanza. Ahora, la pedagogía se encarga de la gestión del proceso educativo, mientras que la pedagogía está centrada en la práctica docente, aquí se estaría hablando de didáctica.

El objeto del proceso docente educativo es la educación, el desarrollo y la instrucción de las personas para que a través, del trabajo satisfagan las necesidades que brotan de la sociedad en su conjunto. Su esencia es, entonces, resolver los problemas que emanan de las necesidades sociales y formar, a la vez al escolar. Las instituciones educativas se trazan objetivos que relacionen el desarrollo de las ciencias con el mundo de la vida. La educación, así concebida está inmersa en la sociedad. La educación es para la vida y por eso es formativa.

Más que un sistema de acciones y mecanismos, constituye un lugar en el que la inteligencia y la memoria se educan, así como también sus actitudes y comportamientos sociales. La educación como concepto operante y finalidad última de las ciencias de la educación está apoyada por las situaciones, los mecanismos



que ella misma utiliza, los medios y los fines que ella busque alcanzar.

Estos sub campos de la educación se entrecruzan con otros conceptos. Entre ellos, la pedagogía, la didáctica y la formación; conceptos que nos sirven para delimitar el universo educativo y para el ver el comportamiento del educando con su entorno micro y macro. Es decir que, el ser humano interioriza conceptos para luego adaptarlos y resolver una situación polémica. Labrador (2008) dice que:

El problema del juego es que se ha desencarnado de la naturalidad del hombre, se le ha otorgado el lugar del banquillo en dónde solo se juega para salir de la monotonía, por ocio o complacencia, para hacer catarsis de un sin número de deseos reprimidos, para descansar, para el chascarrillo o la no dedicación; mientras que ya en la antigüedad el juego tenía otra relevancia mucho mas constructiva, que en primera parte tiene analoga a la finalidad de la didáctica Quintiliano, la Institución, trata tres problemas pedagógicos: 1) el atractivo de la enseñanza, 2) el de su universalidad y el de las inclinaciones y aptitudes, 3) para que el niño no odie el estudio, la enseñanza ha de ser al principio como cosa de juego (p. 72).

En conclusión, la disposición para aprender depende de diversos factores como la utilización certera de los conocimientos previos, el entorno social, la madurez cognoscitiva. El docente que pueda comprender este proceso difícilmente cae en prejuicios fundamentados en determinismos biológicos e injusticias vinculadas a la creencia de las limitaciones con respecto a las aptitudes y habilidades que dicho docente observe, sino que estimula las capacidades que se puedan generar en el estudiante. El juego no es una estrategia de trabajo para el ser y el conocimiento es la razón del ser.

### Referencias bibliográficas

Aldrete, V., Carrillo, P., Mansilla, A., Lourdes, S. & Esquivel, F. (2014). De la regulación Emocional y cognitiva a la autorregulación en el primer año de vida. *Revista Anuario*

*de Psicología*. Vol. 44. (2). pp. 199- 2012. Recuperado de file:///C:/Users/Sony%20Vaio/Downloads/10630-18136-1-PB.pdf

AMERICAN ACADEMY OF ORTHOPAEDIC SURGEONS. (2011). Los cuidados de urgencias. (9ª. ed). Mexico D.F.: Editorial AAOS. Recuperado de <http://www.jblearning.com/catalog/9781284082524/preview/>

Bedoya, J. I. (2016). *Epistemología y pedagogía*. (6ª. ed). Bogota D.C.: ecoe ediciones. Recuperado de <http://www.ecoediciones.com/wp-content/uploads/2016/08/Epistemologia-y-pedagogia.pdf>

Benegas, D. & Verstraete, G. (2013). *Planificar una clase con sentido común*. Buenos aires-Argentina.: Editorial Dunken. Recuperado de [https://books.google.com.co/books?id=3JIhI9FEc5MC&pg=PA79&dq=yael+abramovicz+rosenblatt+metacognicion&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjotly1\\_rTQAhUG4SYKHZxPCXMQ6AEIGTAA#v=onepage&q=yael%20abramovicz%20rosenblatt%20metacognicion&f=false](https://books.google.com.co/books?id=3JIhI9FEc5MC&pg=PA79&dq=yael+abramovicz+rosenblatt+metacognicion&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjotly1_rTQAhUG4SYKHZxPCXMQ6AEIGTAA#v=onepage&q=yael%20abramovicz%20rosenblatt%20metacognicion&f=false)

Coll, M. & Morgado, I. (1992). Modulaciòn Hormonal del aprendizaje de la memoria. *Psicotherma*. Vol. 4. (1). pp. 221-235. Recuperado de <http://www.psicothema.com/pdf/826.pdf>

Comenio, J. A. (1998). *La didactica magna* (8ª . ed). Mexico: Porrúa.

Doron, R. & Parot, F. (2007). *Diccionario Akal de Psicología*. Madrid- España: Akal. Recuperado de [https://books.google.com.co/books?id=-Lpcd8fg88AC&pg=PA486&dq=regulaci%C3%B2n,+piaget&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi9k\\_rgh97QAhVJbiYKHXMeB-gQ6AEIGTAA#v=onepage&q=regulaci%C3%B2n%2C%20piaget&f=false](https://books.google.com.co/books?id=-Lpcd8fg88AC&pg=PA486&dq=regulaci%C3%B2n,+piaget&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi9k_rgh97QAhVJbiYKHXMeB-gQ6AEIGTAA#v=onepage&q=regulaci%C3%B2n%2C%20piaget&f=false)

Foucault, M. (2013). *Hermenéutica del sujeto*. Madrid.: Las Ediciones de la Piqueta. Recuperado de <https://seminarioatp.files>

- wordpress.com/2013/02/foucault-michel-hermeneutica-del-sujeto.pdf
- Fröbel, F. (1826). La educación del hombre. *Revista trimestral de educación comparada*. vol. XXIII. (4). pp. 1-14. Recuperado de <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/frobels.PDF>
- Fuentes, A., Castiñeiras, M. J. Queralto, J. M. (1998). *Bioquímica Clínica y Patología Molecular*. (2ª. ed). Barcelona: Editorial Reverte S.A. Recuperado de <https://books.google.com.co/books?id=nM8ED6gYou0C&pg=PR3&lpg=PR3&dq=Bioquimica+Clinica+y+Patolog%C3%ACa+Molecular+Arderiu+Fuentes&source=bl&ots=HpXjldHmun&sig=gBlp57BNrVHsLHjJH5q2rY4mQCI&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjhkdHlvOvQAhUFyYKHZriACAQ6AEIITA#v=onepage&q=Bioquimica%20Clinica%20y%20Patolog%C3%ACa%20Molecular%20Arderiu%20Fuentes&f=false>
- Gillet, B. (1971). *Historia del deporte*. Barcelona: Oikos-tau.
- Guillen, J. (17 de Agosto de 2015). Nuevas necesidades educativas. Recuperado de <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2015/08/17/ensenar-menos-y-aprender-mas-actividad-cerebral-del-alumno-durante-la-tradicional-clase-magistral/>
- Habermas, J. (1999). *Teoría de la acción comunicativa: racionalidad de la acción*. Madrid: Taurus.
- Horne, H. (2006). *Fluidos, electrolitos y equilibrio ácido-base*. (5ª. ed.). Madrid-España. Recuperado de <http://esvoong.com/sciences/education/1884775activismopedagogico/#ixzz3qEeOpWg7>.
- Kant, I. (1803). *Acerca de Educación*. Kunigsberg. Universidad de Lausana
- Labrador, M. J (2008). El juego en la enseñanza de ele. *Revista electrónica internacional*. Vol. 1. (17). pp. 71-84. Recuperado de <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
- Maury, L. (2000). *Piaget y el niño*. (1ª. ed). Buenos aires- Argentina: SAIC.
- Palaciòs, J. & Castañeda, E. (s.f.). *La primera infancia (0-6 años) y su futuro*. Madrid-España. Fundacion Santillana. Recuperado de <file:///C:/Users/Sony%20Vaio/Downloads/LAPRIMERAINFANCIA.pdf>
- Rodríguez, I. G. (2011). *Porque le pasan cosas malas a la gente buena*. Bogota D. C.: Arca.
- Samper, J. D. (2008). Hacia un modelo pedagógico dialogante. Recuperado de [http://mercedesabrego.gnosoft.com.co/home/inicio/archivos/documentos/PEDAGOGIA\\_DIALOGANTE.pdf](http://mercedesabrego.gnosoft.com.co/home/inicio/archivos/documentos/PEDAGOGIA_DIALOGANTE.pdf)
- Wenzelburger, E. (s.f.). *Calculadora electrónica*. (2ª. ed). Bogota D.C.: Grupo editorial iberoamericano.