

## LA LÓGICA DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE LOS VALORES FUNDAMENTADA EN EL PROGRAMA DE FILOSOFÍA PARA NIÑOS

Soler, Alvaro

Universidad Santo Tomas – IED Agroindustrial Santiago de Chocontá.

[Fercho.jaiba@yahoo.es](mailto:Fercho.jaiba@yahoo.es)

### Resumen

Durante esta investigación, se tuvo en cuenta el conjunto de transformaciones promovidas en la educación inicial pública, para las escuelas unitarias del sector rural. En ese sentido, el autor reflexiona sobre las relaciones entre cultura de juego y formación de valores en los estudiantes de algunas escuelas oficiales del departamento de Cundinamarca. Asimismo, la investigación estableció un escenario físico diferente al aula de clase tradicional, para deambular entre la lógica del juego y la formación de valores, lo cual solo es posible a partir de explicitar que la escuela rural no trabaja con personas ya conformadas sino con seres humanos a los que hay que transformar en sujetos sociales. Sobre la formación en valores en la educación inicial, se destaca el carácter performativo del juego y las implicaciones que este tiene en los procesos formativos de los estudiantes del sector rural.

**Palabras claves:** formación de valores; cultura del juego; educación rural; filosofía para niños.

### Introducción

A mediados del siglo XX, el cambio significativo en la estructura económica y demográfica de Colombia, permitió iniciar de manera lenta y centralizada el esparcimiento de la educación rural. Por eso, la escuela se consideraba como un privilegio para algunas comunidades que se encontraban cerca de las ciudades principales de cada departamento. Sin embargo, desde que comenzó el siglo XXI, Colombia ha presentado una serie de programas educativos que han permitido la expansión masiva de la educación rural, donde el número de alumnos matriculados como el número de docentes y de establecimientos creció a un ritmo nunca antes visto. A pesar de estos grandes avances en cobertura, el sector educativo rural aún presenta bajos niveles de eficiencia y calidad.

Por otra parte, el pensamiento pedagógico del profesor rural, como un mar insoluble, es hoy en día, un referente primordial dentro del devenir propio de la Educación inicial y básica primaria. Desde esa mirada, la labor humana, desplegada por el profesor, adquiere sentido a partir de lo que siente, piensa y hace (Bono, 1991). Por eso, esta experiencia investigativa pretende analizar el programa de filosofía para niños y su aplicabilidad en la enseñanza de valores a través del juego, en las escuelas rurales del departamento de Cundinamarca.

En ese sentido, es importante aclarar que la enseñanza de valores y el juego, siempre han estado presentes en los procesos educativos, solo que en la actualidad se propone integrar a través del programa de filosofía para niños en estudiantes del sector rural. Por lo anterior, es pertinente considerar, dentro de la presente investigación, a la filosofía como programa desde la etapa inicial y no, como ha sido hasta ahora, área para la secundaria y la formación superior.

Este trabajo de investigación se compone de cuatro capítulos. El primero de ellos plantea un tema a manera de problemática educativa y pedagógica que atañe a los maestros, que educan a través del juego y el programa de filosofía para niños en la escuela rurales. Asimismo, se aborda el problema de investigación con base en el acompañamiento de algunas prácticas de aula a los docentes de básica primaria de las escuelas rurales del departamento de Cundinamarca, diagnosticando el nivel de interiorización de la enseñanza de los valores. En consecuencia de lo anterior, se planteó un objetivo general y tres específicos que emergieron del contexto y que en los siguientes capítulos se desarrollaron con el propósito de identificar la utilidad de esta propuesta.

En el segundo capítulo, se sustenta la investigación a través del marco referencial, el cual a su vez presenta tres escenarios diferentes para fundamentar dicha investigación. El primero hace alusión, a un recorrido a través de un estado del arte muy puntual sobre algunas tesis de maestría y doctorado que definen inquietudes investigativas. El segundo se refiere al marco teórico; allí se proponen cuatro categorías: lógica del juego, enseñanza de valores, programa de filosofía para niños y sistema educativo rural. El tercer acápite, consta del marco legal que destaca la importancia de algunas normas de índole internacional y nacional sobre la necesidad del juego desde la niñez, como un derecho consagrado por la UNICEF, el auge del programa de filosofía para niños en la educación pública y la formación de valores.

En el tercer capítulo, se da a conocer el diseño metodológico en el que la investigación se desarrolla de forma aplicada. Es decir, se menciona el tipo, el método y el enfoque de la investigación. En este sentido, esta investigación se circunscribirá en la investigación cualitativa, siendo consecuente, tanto por el objeto de estudio (estudiantes de escuelas rurales) como por la fundamentación teórica establecida.

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

### **Planteamiento del problema**

Si queremos adultos que piensen por sí mismos,  
Debemos educar a los niños para que piensen por sí mismos.  
Mathew Lipman

A lo largo de la historia de la educación rural en Colombia, la idea del sistema educativo ha sido un tema de constante investigación, debido a las múltiples problemáticas que se presentan en las diferentes regiones de nuestro país, donde aún no se ha podido erradicar de la escuela rural el estudiante pasivo, la clase magistral y el discurso del docente.

Para empezar, aun vivimos en la ilusión de enseñar teoría como único medio para conocer el mundo, quizás porque creemos que la teoría lo puede todo y confiamos en ella como el camino ideal para llegar al conocimiento de los valores. Si bien, los presupuestos teóricos conciben la enseñanza como el proceso mediante el cual se logra la adquisición de valores a través de la memorización, hoy la modernidad debe ir más allá de la simple acumulación de significados, porque a veces los estudiantes no saben qué hacer o como poner en acción dicha información. En ese sentido, la enseñanza de valores a través de la práctica propone romper en conjunto una lógica mecánica para poder asumir con decisión la construcción de sí, en un contexto glocal antes que global.

Así pues, la distancia existente entre teoría y práctica en la escuela se vislumbra cada día más emergente y trascendental en los cimientos del sistema educativo rural colombiano. Sin embargo, este dilema entre teoría y práctica sobre la enseñanza de los valores en la básica primaria, puede ser subsanado a través de la promoción de una escuela más centrada en el juego y en el pensamiento reflexivo del estudiante, donde los valores morales y éticos impregnen a sus semejantes.

Desde esta perspectiva, la sociedad cada vez con mayor razón, entiende que la crisis de la educación se ha enraizado en dos caminos, la pérdida de valores y la práctica del juego

espontáneo para producir un relato de sí mismo. Por eso, durante los últimos años, han surgido los siguientes interrogantes ¿Cómo enseñar valores en los niños del sector rural? y ¿De qué manera el juego puede aportar en la cotidianidad de la práctica de los valores en la escuela rural? sobre todo, si se sabe que los niños tienen un alto grado de imaginación.

De igual manera, la escuela como sistema cambiante y adaptable a los niños de muchas partes del mundo, propone nuevos paradigmas donde el razonamiento, la criticidad y la independencia son la fuente necesaria para implementar estrategias innovadoras, creativas y fantásticas que respondan a la realidad del contexto rural de los estudiantes del departamento de Cundinamarca. Súmese a esto, la tarea que tiene a cargo cada niño de construir su propia manera pensar y entender la realidad del mundo desde un ambiente rural.

En consecuencia de lo anterior, se propone cambiar el modelo tradicional en algunas escuelas rurales del departamento de Cundinamarca, que solo se dedican a llevar definiciones sobre valores a los educandos, para luego repetir lo mejor posible como prueba de que aprendieron la lección. De igual manera, se aclara que no se trata de agregar más áreas al currículo, sino de hacer filosofía con niños de básica primaria del sector rural, con el fin de cambiar espacios escolares llenos de tedio y aburrimiento por aulas donde la presencia del juego desborde la fantasía del estudiante para construir una nueva alternativa de comprender y poner en práctica los valores.

Es importante precisar que el objetivo de esta propuesta es mejorar los procesos de pensamiento en los niños del sector rural de Cundinamarca a través del juego, pero fundamentada en el programa de filosofía para niños, donde el diálogo es el eje fundamental en la enseñanza de los valores. Sin embargo, es importante reconocer que existen otros factores que inciden en el contexto rural del departamento de Cundinamarca y que se tendrán en cuenta al momento de desarrollar la propuesta, entre ellos: económicos, culturales, económicos, religiosos, corporales y cognitivos.

En consecuencia de lo anterior, la aplicación del programa de filosofía para niños en las escuelas rurales del departamento de Cundinamarca, pretende educar para la vida y ser el hilo conductor entre el niño, el juego y la puesta en marcha de la formación de valores en su entorno inmediato. Asimismo, se espera contribuir en el empoderamiento de nuevas

estrategias para el docente, que permitan crear grupos de reflexión donde transite la enseñanza de los valores a través del diálogo entre comunidades de educadores del sector rural.

### **Formulación del problema**

Los estudiantes de básica primaria de las escuelas rurales del Departamento de Cundinamarca, vienen presentando distanciamiento entre la teoría curricular y la praxis de los valores. Además, las aulas de clase no permiten constituirse en espacios de dialogo y aprendizaje de manera divertida. Por lo tanto, la siguiente investigación se plantea el siguiente interrogante ¿Cómo la propuesta de filosofía para niños aporta a la enseñanza de los valores en los estudiantes del sector rural del departamento de Cundinamarca?

Preguntas auxiliares

¿Cómo enseñar valores a los estudiantes de básica primaria del sector rural?

¿De qué manera el juego puede aportar en la cotidianidad de la práctica de los valores en la escuela rural?

¿Cómo lograr que la escuela sea un lugar para la formación de actitudes y no solo transmisión de contenidos?

¿Por qué los programas curriculares en las escuelas rurales no giran alrededor de los estudiantes?

¿Cómo articular los programas curriculares de las áreas fundamentales a la enseñanza de los valores?

### **Estado del arte**

En esta parte del estudio, se destacan algunas investigaciones del ámbito Nacional e Internacional, sobre la importancia del juego en la población infantil, el programa de filosofía para niños y la enseñanza de los valores en el sistema educativo rural. De igual manera, se tienen en cuenta algunas tesis de Maestría y Doctorado que resaltan la necesidad de generar espacios pedagógicos diferentes al aula de clase tradicional, donde la escuela promueve el dialogo y la actitud crítica de los educandos para pensar por sí mismos. En la búsqueda de estas investigaciones y documentos, se recopiló información teniendo en cuenta las siguientes categorías: cultura del juego, filosofía para niños, enseñanza de valores y educación rural.

## Importancia del juego en el desarrollo del niño

El juego (Grellet, 2000) es un camino natural y universal donde la persona se desarrolla y puede integrarse ante la sociedad; por eso, con el paso de los días ha tomado mayor relevancia debido al papel fundamental que este representa en el sano desarrollo de los niños; así mismo (Montañes & Parra, 1999) se destaca el apoyo que el juego ha recibido por parte de expertos, pedagogos, profesionales en diferentes áreas y personas del común, quienes reconocen al juego como una actividad irremplazable, que desarrolla la capacidad de aprendizaje a través de un medio de expresión, con el cual el niño se identifica desde sus primeros años de vida.

Aunque la mayoría de la gente cree que el juego es cosa de niños o que simplemente sirve para entretener y divertirse (García, 2010), también hay una minoría de la población que aborda el propósito del juego como una herramienta que permite al ser humano sin importar su edad, aprender a desarrollar sus habilidades y potencializar sus capacidades a través de acciones libres que se manifiestan por medio del goce, la espontaneidad y la alegría del individuo.

Es indispensable destacar que el juego libre es el cimiento primordial para el óptimo desarrollo de cualquier actividad, porque si enmarcamos al juego en un lugar y en horas determinadas se perderá su esencia (Huguet & Bassedas, 1992). Sin embargo (Ahmed, 2010) también considera necesario que en ocasiones el juego sea dirigido, debido a que resaltando las normas de comportamiento, el tiempo estimado de una actividad, la integración de grupos y la utilización de materiales del entorno, surge una identidad y un ambiente de competencia por ser cada día mejor en el desarrollo de una habilidad.

Por otra parte, el juego se ha convertido en un eslabón fundamental del patrimonio cultural de la humanidad, puesto que a partir de su interacción con variedad de objetos, personas y acciones imaginarias, se logra despertar la necesidad y el interés por su práctica desde la edad infantil hasta la vejez, aunque sin olvidar que también desde antes de nacer el ser humano ya realiza esta actividad en el vientre de su progenitora (Garai, 2005). Si bien, durante la etapa adulta, el juego carece de intensidad por el desarrollo de otras actividades, siempre se ha reconocido su importancia, debido a que en cualquier momento y lugar se puede realizar.

Otra ventaja que en la actualidad se le confiere al juego (Carballo & Zarraga, 2004), es la estimulación de la creatividad por medio de juegos didácticos, porque este proceso permite que el niño exteriorice su curiosidad y satisfacción por lograr una meta con el fin de desarrollar habilidades que le permitan fortalecer su propio aprendizaje.

Finalmente, el juego se manifiesta como un recurso metodológico que potencializa y descubre la alegría de cualquier persona en momentos que quizá no son planeados. En otras ocasiones son planeados pero no se espera descubrir ningún talento, tan solo el interés por disfrutar y compartir con otras personas (Klibanski, 2005). Aunque en ocasiones también se realizan juegos con el fin de salir de la monotonía, debido a que el juego es uno de los medios más importantes que hay para expresar sentimientos y aficiones.

En consecuencia de lo anterior, el proceso curricular de las Instituciones Educativas del sector rural están centrado su estructura en proyectos lúdico-pedagógicos para que los estudiantes tengan la libertad de expresión y acción social, la cual sirve al docente para orientarlos, respetando sus gustos pero canalizando sus potencialidades con el fin de cimentar la formación en básica primaria por medio de actividades como el juego en ambientes diferentes al aula de clase tradicional. No obstante, esta perspectiva curricular crítica, actúa en la escuela como un espacio en donde los docentes y los estudiantes pueden examinar de forma renovada aquellos momentos de la vida cotidiana que suelen verse como naturales, porque se fomenta la interrogación y el cuestionamiento sobre una experiencia que suele demostrar intereses particulares y grupales, a partir del aprendizaje basado en el pensar y sentir de cada educando (Ochoa, 1997); A propósito de la consecuente realidad de las escuelas rurales colombianas, donde se propone un ciudadano homogéneo y global, atado a la línea curricular que promulga la ley general de educación de 1994 y el decreto 1860.

### **La escuela y el programa de filosofía para niños**

Filosofía para niños, es un programa que en las últimas cuatro décadas ha estado en auge en la educación. Sin embargo, en la actualidad cuando se propone como propuesta para estudiantes de básica primaria en la escuela rural se cuestiona dicha praxis, aunque otros consideran que es un campo reciente que genera expectativa porque es un campo innovador y creativo que se ha instalado como una práctica respetable en todo el mundo. Para ampliar los horizontes sobre

el origen de la filosofía para niños es conveniente hacer un recorrido desde algunos filósofos clásicos hasta la actualidad.

Para algunos teóricos, la historia de la filosofía con jóvenes, tiene sus inicios desde las acusaciones que se le hicieron a Sócrates cuando intento sustituir a los dioses en los que creían los jóvenes en esa época. No obstante, otros autores encumbran los inicios de la filosofía en grupos juveniles al filósofo alemán Leonard Nelson, quien con sus prácticas con los estudiantes en los años 20, abordó los métodos socráticos aplicados a la didáctica de la filosofía universitaria. En consecuencia de lo anterior, en 1969 surgió El descubrimiento de Harry la primera novela filosófica para niños, que cinco años después permitió la creación del Instituto para el desarrollo de la filosofía para niños.

El IAPC Instituto para el desarrollo de la filosofía para niños fue creado por (Lipman, 2002) él ha sido el principal responsable de la consolidación del programa de filosofía para niños, bajo la premisa de que la escuela debía convertirse en un lugar para aprender a pensar y no solo en un espacio donde se transmite información a través del modelo tecnocrático instrumental. De esta manera, Filosofía para Niños se convirtió en un programa de gran importancia para el contexto latinoamericano por ser parte del aprendizaje dinámico y reflexivo donde se promueve el dialogo en el aula con el fin de fomentar la actitud crítica de aprender a pensar por sí mismos (Vargas, 2006).

Cabe resaltar, que la creación del programa de FPN, cuenta con un conjunto de novelas para los diferentes grados de escolaridad, donde la educación en valores humanos y el desarrollo de la personalidad se articulan a la práctica pedagógica del docente de manera clara y comprensible. Por ende, (Vásquez, 2006) aplicó la filosofía para niños como estrategia para educar en valores a los estudiantes de básica secundaria, por medio de la afectividad la cual, conlleva al camino para rescatar el humanismo.

Asimismo, (Briceño, 2008) plantea nuevos instrumentos axiológicos y pedagógicos para abordar el desarrollo de habilidades de pensamiento, que favorezcan la actitud reflexiva y creativa de los estudiantes, es decir, un cambio fundamental al paradigma emergente cuyo fin es el conocimiento integral y pertinente. En este sentido, (Lipman, 1998) presenta el dialogo en el aula como un espacio de humanización donde una comunidad educativa tiene la oportunidad de confrontar su punto de vista con la de los demás.

Si bien es cierto, que en Colombia encontramos algunos movimientos de reforma educativa que tienden a contrarrestar los efectos de los parámetros instrumentales de la cultura occidental, también otros ponen de manifiesto la ausencia de resultados, porque cuando hablamos de un programa educativo, pocas veces tenemos en cuenta la realidad de nuestro contexto rural. Por eso, el sueño de contrarrestar los efectos devastadores de la homogenización de la educación en la población rural, se vislumbran con la propuesta denominada La lógica del juego en la enseñanza de los valores, fundamentada en el programa de filosofía para niños.

Como se puede observar en los estudios anteriores, se han hecho acercamientos a la implementación del programa de filosofía para niños, como alternativa para formar a los estudiantes en valores a través de metodologías como el juego en los niveles de educación básica, media y superior en el contexto urbano; sin embargo, son muy pocos los que se han llevado a cabo en las zonas rurales de nuestro país y aun no se han encontrado estudios aplicados a escuelas unitarias donde hay más necesidad de incentivar y apoyar los procesos pedagógicos de los maestros que deben afrontar la realidad de formar en valores desde el preescolar hasta el grado quinto. Es esta una de las principales motivaciones de esta investigación, pues es la población rural la que menos tiene apoyo y acompañamiento a programas que ofrece el mundo actual.

### **Teorías sobre la lógica del juego en la población infantil**

Nombre	Teorías clásicas	Según el autor	Relación con el juego Infantil.
Johan Huizinga Holandés.(Groninga 1872- de steeg1945)	Teoría social y cultural del juego.	El juego como fenómeno cultural y no solo en aspectos biológicos psicológicos o étnicos.	El juego se encuentra relacionado con el niño que juega teniendo en cuenta su propia cultura.
Herbert Spencer. Inglaterra. (Derby 1820- brihthon1903)	Teoría de la energía sobrante.	El juego no es una actividad única de los seres humanos, debido a que la mayoría de los miembros del reino animal también juegan.	El juego es el resultado de un exceso de energía, en la que a medida que el niño crece limita su relación con el mismo.
Stanley Hall 1846 – 1924	Teoría de la recapitulación	El ser humano juega para eliminar las funciones rudimentarias, que se han convertido en inútiles en la vida actual y propiciar el desarrollo posterior.	A través del juego, el niño hereda las habilidades y la cultura de sus antecesores.

Moritz Lazarus Alemania. (filehne 1824 – 1903)	Teoría de la relajación o del descanso	El juego es una actividad que sirve para descansar y para restablecer energías consumidas en actividades serias o útiles.	El niño utiliza el juego como medio para descansar y distraerse de la realidad.
Karl Gross Alemania 1861—1946	Teoría del ejercicio preparatorio o del pre ejercicio	El juego es una actividad que sirve para practicar o entrenar aquellas habilidades que más tarde serán útiles en la vida adulta.	El juego no es solo ejercicio sino pre ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia
Jean Piaget Suiza (Ginebra 1896 – 1980)	Teoría psicogenética del juego	El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.	El juego surge en el niño como consecuencia de su estructura cognitiva.
Jerome Seymour Bruner. USA(1915 )	Teoría del juego como guía de desarrollo	El juego permite guiar el desarrollo del ser humano, a través de la acción, el pensamiento y el lenguaje.	El juego nace de la inocencia el placer y la necesidad del niño de comunicarse con los demás o consigo mismo.
Lev VYGOTSKY Rusia(1896-1934)	Teoría psicológica del juego	El juego es un acto real que se fundamenta en una situación imaginaria que altera el comportamiento.	El juego se caracteriza fundamentalmente, porque por medio de él, el niño elabora su propio significado. Es su mayor logro.

Fuente: autor basado en (Huizinga, 2001)

## Metodología

La perspectiva epistemológica que adopta esta investigación es el enfoque cualitativo, ya que se orienta bajo la descripción y reflexión de las estructuras esenciales de la experiencia vivida, así como al reconocimiento del significado e importancia pedagógica de esta experiencia. Es claro, que la metodología cualitativa está fundamentada principalmente por el paradigma constructivista y hay que señalar que ésta es diferente a la tradicional o cuantitativa (Sampieri, 1997). Asimismo, el método etnográfico permitirá acceder con más profundidad al desarrollo de la temática que se desea trabajar porque parte del asombro y el extrañamiento, de la curiosidad y la capacidad de maravillarse con lo extenso y diverso de los mundos posibles, adquiere su lugar en tanto posibilidad de registro de tal vivencia-experiencia, y tiene efecto en tanto discurso que vincula lo diverso y distinto en textualidades concretas. Es por ello que un ejercicio etnográfico, implica la escritura y la creación de imágenes que muestren los caminos de lo que está más allá de lo evidente (Velasco, & Angel 2009).

## Etapas de la investigación

La presente investigación se desarrollará de manera global en 3 momentos o etapas:



Figura 1. Etapas de las Investigación

## Referencias

- Ahmed, M. (2010). *Importancia del juego en educación infantil. Innovación y experiencias*. Bogotá, s/d. Pp- 27--33.
- Bono, E. (1991). *Aprender a pensar*. Barcelona: Plaa y Janes.
- Borja, M. (1980). *El Juego Infantil, Organización de las ludotecas*. Barcelona: OIKOS - TAU SU.
- Briceño, M. (2008). *El fomento de los valores responsabilidad y solidaridad desde la filosofía para niños*. Bogota, Universidad de los Andes.
- Carballo, b., & Zarraga, s. (2004). "El juego didáctico una herramienta de estimulación del aprendizaje del niño". Zamora: Instituto Universitario de tecnología.
- Garai, M. (2005). "Importancia del juego en el desarrollo infantil". En: *Aula infantil*, 47 - 56.
- García, N. (2010). *El juego como herramienta didáctica en la educación primaria*. Campeche

**ISBN: 978-987-544-705-9**

Mexico: Universidad Pedagógica Nacional ciudad del carmen.

Grellet, C. (2000). *El juego entre el nacimiento y los 7 años*. UNESCO.

Klibanski, M. (2005). Reflexión sobre el juego en el infante. *Innovación y experiencias*, 13-27.

Ley General de Educacion. (1994). Decreto 1860. Bogotá: Unión Ltda.

Huguet, T., & Bassedas, E. (1992). "Jugar, crecer y aprender en la etapa de la educación". En: *Aula*, 12- 23.

Huizinga, J. (2001). *Homo ludens*. Madrid, Alianza.

Lipman, M. (1998). *Mark*. Madrid, Ediciones de la Torre.

Lipman, M. (2002). *Filosofía en el aula*. Madrid, Ediciones de la torre.

Montañas, j., & Parra, M. (1999). *El juego en el medio escolar*. Barcelona, Univeridad de Castilla de la Mancha.

Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. Mexico: F.C.E.

Sampieri, R. H. (1997). *Metodología de la investigación*. MCGRAW-HILL.

Vásquez, J (2006). "Aplicación de filosofía para niños como estrategia para educar en valores". Escuela Bolivariana.

Vargas, G. (2006). *Filosofía, pedagogía, tecnología*. Bogotá, Editorial San Pablo.

Velasco, H., & Angel, R. (2009). "Un modelo de trabajo para etnografos de la escuela" En su: *La lógica de la investigación etnográfica*. S/d.