

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Sensibilización sobre la importancia del juego para la aproximación al  
aprendizaje en niños de edad escolar**

**Camila Tello Calderón  
Gloria Abigail Velasco Tapia**

**Comunicación Organizacional y Relaciones Públicas**

Trabajo de integración curricular presentado como requisito  
para la obtención del título de:  
Licenciada en Comunicación Organizacional y Relaciones Públicas

Quito, 19 de diciembre de 2019

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES  
CONTEMPORÁNEAS

HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**Sensibilización sobre la importancia del juego para la aproximación al  
aprendizaje en niños de edad escolar**

**Camila Tello Calderón  
Gloria Abigail Velasco Tapia**

**Calificación:**

**Nombre del profesor, Título académico**

María Fernanda Paredes, MBA

**Firma del profesor**

\_\_\_\_\_

**Nombre del profesor, Título académico**

María José Enríquez, PhD

**Firma del profesor**

\_\_\_\_\_

Quito, 19 de diciembre de 2019

## Derechos de Autor

Por medio del presente documento certificamos que hemos leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estamos de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizamos a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: \_\_\_\_\_

Nombres y apellidos: Camila Tello Calderón

Código: 00135784

Cédula de identidad: 0803032093

Firma del estudiante: \_\_\_\_\_

Nombres y apellidos: Gloria Abigail Velasco Tapia

Código: 00136053

Cédula de identidad: 1719567073

Lugar y fecha: Quito, 19 de diciembre de 2019

## RESUMEN

La teoría del juego es una estrategia de aprendizaje fundamental para el desarrollo emocional, cognitivo y social del niño. Sin embargo, en el sistema educativo se ha desplazado la metodología lúdica que propone el juego de manera que no está inscrita en el currículum escolar moderno. A través del presente trabajo de titulación, se propone basarnos en la educomunicación como una herramienta para fomentar y sensibilizar la importancia del juego para la aproximación al aprendizaje, siendo el acto de jugar un instinto natural de la etapa de la infancia.

**Palabras clave:** juego, aprendizaje, lúdico, desarrollo, pedagogía y educomunicación.

## ABSTRACT

The theory of the game is a fundamental learning strategy for the emotional, cognitive and social development of the child. However, in the educational system the playful methodology proposed by the game has been displaced. Therefore, is not inscribed in the modern school curriculum. Through the present work of degree, it is proposed to be based on educommunication as a tool to promote and sensitize the importance of the game for the approach to learning, being the act of playing a natural instinct of the childhood stage.

**Keywords:** game, learning, play, development, pedagogy and educommunication.

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN .....	9
CAPÍTULO I .....	12
1. Niñez .....	12
1.1 Definición de la niñez.....	12
1.2 Características de la niñez. ....	13
1.3 Desarrollo de la niñez .....	15
CAPÍTULO 2.....	17
2. Educación .....	17
2.1 Definición de la educación. ....	17
2.2 Principios de la pedagogía crítica. ....	20
2.3 Influencia de la educación tradicional en la educación actual.....	25
CAPÍTULO 3.....	27
3. Ludificación: Teoría del Juego.....	27
3.1 Definición de ludificación. ....	27
3.2 Aprendizaje lúdico.....	29
CAPÍTULO IV.....	32
4. Educomunicación .....	32
4.1 Definición de educomunicación. ....	32
4.2 Principios de la educomunicación a nivel de Latinoamérica. ....	33
4.3 Importancia de la Educomunicación. ....	33
4.4 Relación entre pedagogía y educomunicación. ....	34
4.4 Enfoques de la Educomunicación.....	35
4.5 Educomunicación para sensibilizar. ....	36
CONCLUSIONES .....	37
5. DESARROLLO DE CAMPAÑA .....	41
5.1 Comunicación.....	41
5.1.1 Antecedentes .....	41
5.1.2 Fundamentación Teórica.....	42
5.1.3 Justificación .....	42
5.1.4 Causa Fundación.....	43
5.2 Descripción de la campaña.....	43
5.2.1 Nombre .....	46
5.2.2 Concepto .....	46

5.2.3	Eje de comunicación .....	46
5.2.4	Logotipo y línea gráfica .....	47
5.3	Objetivos de la campaña .....	47
5.3.1	Objetivo General.....	47
5.3.2	Objetivos Específicos.....	47
5.4.	Estrategias de comunicación .....	48
5.5.	Tácticas de comunicación .....	48
5.6.	Matriz estratégica de campaña. ....	49
5.7.	Resultados e impactos de la campaña .....	51
5.7.1.	Gestión de Relaciones Públicas y aliados estratégico.....	51
5.7.2.	Gestión de Relaciones Públicas y medios de comunicación .....	51
5.7.3.	Gestión de eventos .....	52
5.7.4.	Metas alcanzadas .....	52
5.7.5.	Logros inesperados .....	53
5.8.	Conclusiones .....	53
5.9.	Recomendaciones.....	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		55
ANEXOS .....		59

## ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1: Logotipo.....	46
Ilustración 2: Taller lúdico – didáctico: Cambia Palabras .....	59
Ilustración 3: Taller lúdico – didáctico: Cambia Palabras .....	59
Ilustración 4: Taller lúdico – didáctico: Cambia Palabras .....	60
Ilustración 5: Taller lúdico – didáctico: Cambia Palabras .....	60
Ilustración 6: Coaching de Vida MBA Luz Dary Ulloa .....	60
Ilustración 7: El Sauce sí juega” junto a Coco Estudio .....	61
Ilustración 8: El Sauce sí juega” junto a Coco Estudio .....	61
Ilustración 9: Capacitación por Jaime Espinosa de Coco Estudio .....	62
Ilustración 10: Capacitación por Jaime Espinosa de Coco Estudio .....	62
Ilustración 11: Futuros educadores de la Universidad San Francisco de Quito .....	62
Ilustración 12: Futuros educadores de la Universidad San Francisco de Quito .....	63
Ilustración 13: BTL Universidad San Francisco de Quito.....	63
Ilustración 14: BTL Universidad San Francisco de Quito.....	63
Ilustración 15: Mañana de Juegos junto a Juégale Ecuador .....	64
Ilustración 16: Mañana de Juegos junto a Juégale Ecuador .....	64
Ilustración 17: Mañana de Juegos junto a Juégale Ecuador .....	64
Ilustración 18: Medios de Comunicación-Radios.....	65
Ilustración 19: Medios de Comunicación-Radios.....	65
Ilustración 20: Medios de Comunicación-Televisión .....	65
Ilustración 21: Medios de Comunicación-Televisión .....	66
Ilustración 22: Evento Benéfico.....	66
Ilustración 23: Evento Benéfico.....	66
Ilustración 24: Donación.....	67
Ilustración 25: Donación.....	67
Ilustración 26: Donación.....	67
Ilustración 27: Donación.....	68



## INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad natural del ser humano porque es un proceso que lo acompaña y facilita el aprendizaje, especialmente durante la niñez. Al jugar, los infantes son capaces de aprender de manera más cercana porque es el ejercicio que se mantiene desde que se encuentra en el vientre materno. Esta actividad se encuentra regulada por el sistema límbico y todo el sistema de arquetipos existentes en el niño intrauterino, estos se mantienen fuera como características innatas que acompañarán al niño a lo largo de su desarrollo (Brauer, 2010). Los beneficios del juego se reflejan en varios aspectos del niño como es el desarrollo cognitivo, emocional, perceptual-motor y lenguaje; así el niño adquiere habilidades con mayor facilidad porque el juego lo entrena con conocimientos que conjugan enseñanza y diversión (Ribes, 2011). A pesar de sus funciones, el juego ha sido desplazado fuera del currículo educativo porque no se adhiere a la metodología tradicional de enseñanza en que el niño no interactúa sino es solo un receptor de conocimiento del emisor que es el maestro (Tokuhama-Espinosa, 2004).

De esta manera, el juego ha sido percibido como una actividad con fines únicamente recreativos debido a que no es considerado como un método formal de educación. Sin embargo, esta es una forma eficaz de aproximación al conocimiento con mayor énfasis en la niñez porque constituye parte de la condición humana desde el origen del individuo y lo acompaña a lo largo de la vida como elemento esencial en el aprendizaje, crecimiento y maduración (Mercado, 2009). Por lo tanto, el juego se encuentra presente en el transcurso de la vida y en especial en la niñez cuando debe ser reforzada y guiada por el facilitador del conocimiento que es el maestro.

La educación ha ido evolucionando a lo largo del tiempo de acuerdo con los cambios de la sociedad. Antiguamente, los principios de la educación se orientaban bajo la instrucción de la Iglesia que mantenía poder sobre el sistema europeo (Larrea, 1990). Este sistema de

educación tradicional se basa en un adulto como facilitador del conocimiento para los niños, donde los mismos tienen poca o limitada participación dentro del proceso debido a que la metodología se fundamenta en una doctrina catedrática. Con el paso del tiempo, la educación adoptó variaciones fuera del sistema europeo, de esta manera se empezó a considerar la percepción sobre el niño, su libertad y su rol dentro del sistema educativo.

Giroux (1990) indica que la escuela tradicional ya no posee la misma efectividad que antes porque el contexto temporal ha cambiado y por esta razón la educación clásica se basa en una falsa objetividad y en discursos expirados. A pesar de esto, no es posible descartar al antiguo modelo de educación, por lo que Giroux (1990) propone a la pedagogía crítica como alternativa. Esta metodología considera las coyunturas históricas y culturales que se aplican a la actualidad para facilitar los conocimientos de manera que se incluya al niño como un participante activo que utiliza herramientas a su alcance como el juego.

El sistema educativo en Ecuador se basa en la metodología europea y predomina en la mayoría de los centros educativos. Este modelo de educación se ha institucionalizado de manera que el maestro es una autoridad que transmite los conocimientos como verdades absolutas que deben ser asimiladas y no cuestionadas (Rodríguez, 2013). De esta manera, el método de enseñanza es expositivo y provoca que el alumno pierda su autonomía como sujeto, porque el método del maestro lo convierte en un objeto que únicamente debe ser receptor de la información (Rodríguez, 2013). A pesar de esto, en algunas instituciones educativas ecuatorianas se han implementado nuevas metodologías de enseñanza con las que se busca que el niño sea más participe en su aprendizaje. Una de estas propuestas es la ludificación que de acuerdo con Torres-Toukourmidis, Romero, & Pérez (2018) es un recurso pedagógico con fines instructivos en el que el juego se convierte en un facilitador del conocimiento.

En el proceso de aprendizaje, el niño necesita de la guía del maestro para adquirir conocimientos, pero no debe crearse una relación de dependencia. Larrañaga (2012) sostiene que el rol del maestro es preparar a los alumnos para que descubran sus talentos a través de sus propios medios. De este modo, el educador adquiere un papel de apoyo en el proceso de aprendizaje porque como presenta Maturana & Vignolo (2005) el niño necesita de la compañía de adultos para alcanzar conocimientos y madurar. Se debe considerar que el maestro es el adulto que tiene la mayor parte de influencia sobre los infantes por lo que el cambio debe empezar desde los educadores, ya que como indican McLaren, Huerta-Charles & Rodríguez (2010) el cambio educativo se consigue a través de la participación activa, consciente y crítica de los maestros y alumnos que trabajan en conjunto con otros actores como los familiares.

## CAPÍTULO I

### 1. Niñez

#### 1.1 Definición de la niñez.

Klaus (2015) define a la niñez como un acontecimiento moderno el cual ha sido parte de todos los periodos de la vida humana. De igual manera, señala que es un factor que se encuentra presente en cuatro ámbitos esenciales, como son: la razón, la ciencia, el hombre y la modernidad, y que se configura en la sociedad como una construcción de la realidad. El autor Lenzen (1996) menciona que su surgimiento está basado en las relaciones que tiene el infante con el núcleo familiar en el que se desenvuelve y crece, ya que este es el primer grupo humano con el que establece vínculos sociales que luego le permitirán forjar su personalidad.

Klaus (2015) se basa en el programa pedagógico de Rousseau, en donde expresa la relación que tiene la niñez con la educación, y la define desde un paradigma histórico y social, el cual está determinado por el capitalismo, afirmando así que interviene en el proceso educativo como una forma de producción.

Por ello, el autor determina que se impone la idea de impartir conocimientos por medio de contenidos educativos formativos. Además, se establece un orden jerárquico, en donde se pone en primer lugar al maestro como un representante de un orden natural en el ámbito educativo.

Desde el punto de vista de Rousseau, se concibe a la niñez como un estado natural de inocencia, y por lo tanto positivo. En donde se establece una importante diferencia entre el niño y el adulto, ya que señala que cada uno merece sus propias características y formas de ser. Es en este punto en donde surge un re-conocimiento de esta etapa en relación con la pedagogía, ya que anteriormente se la consideraba como un aspecto negativo en donde autores contemporáneos como Rousseau, lo catalogaban como un mal necesario. Por lo tanto,

la niñez está relacionada a una fase de la vida basada en un ser que tiene su propia dignidad, representaciones, deseos y fantasías.

De acuerdo con la autora María Salazar (1984), en su texto “La Definición Social de la Primera Niñez”, es aquella que nace de la escuela de origen francés y se basa en dos directrices principales: la ingenuidad del niño, así como su espontaneidad, relacionándolas con el desarrollo de sus capacidades para el aprendizaje. La autora señala que ambos elementos están directamente ligados a un modelo social que se originó a través de un proceso histórico construido por la sociedad. Por ello, coincide con la aproximación a niñez que le da el autor mencionado anteriormente, Klaus (2015).

No obstante, Salazar (1984) menciona un tema esencial, el cual es la participación de maestros y padres de familia como agentes principales para el desarrollo, tanto social como emocional, en el ámbito educativo escolar. Es por esto que las capacidades y habilidades de enseñanza que posean los educadores inciden en el proceso de aprendizaje de los niños, y de su infancia como tal, ya que esta es una etapa crucial, en donde el ser humano es capaz de moldear su personalidad, producto de la imitación hacia estos agentes mencionados. De esta forma, son capaces de aprender diferentes competencias de acuerdo con el entorno y ambiente social en el que se desarrollen.

## **1.2 Características de la niñez.**

Jaramillo (2007) propone una característica primordial basada en el aprendizaje humano, como es el aprender a conocer, a hacer y a ser. Asimismo, esta etapa se caracteriza por el ser ciudadano, en donde se reconoce derechos y obligaciones de manera igualitaria de una sociedad, tema que fue planteado en el año de 1996 a la UNESCO y la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Por otro lado, en el texto “Desarrollo y Crecimiento de la Niñez: Un Enfoque Integrado” de Nellie Zambrana (2008), señala que una

de las características principales es el desarrollo de la autonomía y destrezas relacionadas al lenguaje.

Además, Jaramillo (2007) plantea una particularidad que se relaciona con la postura de los autores mencionados anteriormente, como es la imitación a diferentes actores sociales, como son las personas que conforman su núcleo familiar y sus maestros en el caso de que se encuentren inmersos en un sistema educativo.

Vidal (2011), en su texto “Características del Desarrollo en la Infancia”, expone las siguientes:

- Desarrollo de la percepción: La percepción se desarrolla al momento en que los niños experimentan e interpretan el mundo. Es en la etapa de la infancia en donde los niños, a medida que aprenden más de su entorno, es decir, de las personas y objetos que le rodean, la memoria se convierte en un factor determinante. Por ello, los infantes en esta etapa suelen presentar ciertas características de su padre o madre.
- Desarrollo auditivo: Vidal (2011), afirma que durante los primeros años del niño es cuando existe un mayor desarrollo auditivo, especialmente aprenden la diferenciación entre las frecuencias altas y bajas. Además, está vinculada con el desarrollo del habla y esta etapa es crucial para que obtengan la capacidad de discriminar o diferenciar la voz de su madre.
- Desarrollo de la inteligencia: Se ve presente en mayor parte en el proceso de crecimiento de los primeros años de vida.

Vidal (2011), señala la diferencia entre el sistema cognitivo de un recién nacido y de un niño de una edad avanzada, en los cuales es posible observar la teoría de Piaget (1983), filósofo que aportó la teoría de las 6 etapas que se presentan en la niñez:

1. La primera fase se caracteriza por el inicio de una conducta inteligente, la cual se ve reflejada en recién nacidos de 0 a 1 mes.

2. La segunda fase, se da dentro de los cuatro meses, y es en donde se desarrollan las primeras habilidades que se dan a partir de las conductas no intencionales, así es como se van formando las costumbres.
3. La tercera fase es crucial ya que de acuerdo con Piaget (1983), es posible aprender a adaptarse y a introducir nuevos objetos en su medio, el autor denomina esta situación como las *reacciones circulares primarias*, cabe destacar, que estas capacidades se desarrollan durante los 8 meses. En la cuarta fase, se presentan las *reacciones circulares secundarias*, las cuales se caracterizan por la experimentación directa con el ambiente y la adaptación a situaciones nuevas.

En la etapa final, de acuerdo con Piaget (1983), se produce una característica particular como es el proceso de la representación, el cual está basado en la conducta, en donde los niños empiezan a interiorizar factores relacionados al comportamiento como el lenguaje simbólico, y la capacidad de diferenciar comportamientos.

Por otro lado, Vidal (2011) menciona algunas características relacionadas al temperamento infantil, el cual está ligado a la personalidad que desarrolla en una etapa posterior. Además, la autora establece que el temperamento está determinado por factores genéticos que se desarrollan a partir de las interacciones con su madre o padre.

Adicionalmente, describe varios factores en los que se pueden presenciar el nivel de temperamento, estos son el nivel de actividad, la armonía, la capacidad de aproximación y separación, la capacidad de adaptarse a nuevos ambientes, el nivel de intensidad de sus reacciones, el nivel de tensión, la capacidad de ser persistente, así como también la distractibilidad, el sentido, la calidad de humor y la sensibilidad ante diferentes situaciones.

### **1.3 Desarrollo de la niñez**

El autor George. S Morrison (2005) en su libro “Educación Infantil” en el cual explica varios conceptos básicos de las teorías aplicadas a la enseñanza y aprendizaje, relacionadas a

la práctica del constructivismo y su funcionamiento cognitivo en donde incluye a autores importantes como Jean Piaget, Lev Vygotsky y Howard Gardner.

Respecto al desarrollo primario de los seres humanos, Jean Piaget realizó varios experimentos de observación con el fin de conocer cómo aprenden en esta etapa, en donde de acuerdo con Morrison (2005) se señalan tres aspectos esenciales de su teoría:

El aprendizaje implica descubrimiento, la manipulación de objetos fomenta el aprendizaje y las interacciones con las personas, gente y cosas llevan al desarrollo del intelecto y al conocimiento. (p. 90)

Por lo tanto, es importante destacar que la teoría de Piaget se basa en el desarrollo cognitivo, en donde de acuerdo con Morrison (2005) es considerada logo-matemática, lo que significa que para Piaget el ámbito cognitivo infantil se basa en habilidades tanto lógicas como matemáticas, las cuales ayudan a estimar el pensamiento y aprendizaje de los niños. Por tal razón, su aporte está concentrado en que los niños a medida que conocen y experimentan el mundo físico, de igual manera van desarrollando su inteligencia.



## CAPÍTULO 2

### 2. Educación

#### 2.1 Definición de la educación.

El modelo de educación se ha desarrollado a lo largo del tiempo y es parte de un proceso evolutivo amplio, por lo que se ha realizado una investigación en base a la educación tradicional y humanista, en relación con las nuevas propuestas que han surgido en el ámbito educativo, debido a la influencia de factores sociales importantes como son la globalización, los estudios de pedagogía y la tecnología.

Respecto a definiciones relacionadas a la educación, el autor Gustavo Larrea (1998) propone la siguiente:

La educación como eje educativo siguió su marcha hasta convertirse en una institución universal. No hay país en el mundo en el cual no se haya implantado. Así la convicción de la escuela se convertirá en la panacea para la integración social y la eliminación de muchos de los problemas de la humanidad, no pasó de ser un mito liberal. (Larrea, 1998, p. 18)

El autor señala que por medio de la educación se logró concebir una nueva etapa del mundo entorno a las humanidades, ya que se implementó un sistema educativo que fue capaz de producir grandes avances que contribuyeron al desarrollo de la sociedad. En donde, se logró erradicar varios problemas que se presentaron durante el proceso de la colonización, de manera que surgieron instituciones escolares en cada uno de los países que sufrieron este cambio de renacimiento.

Adicionalmente, Paulo Freire en su texto “Educación y Cambio” (1976), señala que el término educación está relacionado a una búsqueda del ser humano a través de sus propios medios, es decir, todas las personas son capaces de auto educarse y de aprender por sus propias competencias. Por otro lado, el autor afirma que el acto de educar debe estar regido

por la humildad, ya que al momento en que una persona trasmite sus conocimientos a un grupo, debe estar consciente de que las demás personas se encuentran en la capacidad de entender, y no son seres incapaces.

Por lo tanto, se debe comunicar con humildad, para que los educadores conozcan y se eduquen con la misma humildad. Otro concepto por el que parte Freire (1976), es que la educación debe estar ligada al amor ya que señala que, en todo acto de comunicación e integración, debe estar inmerso este sentimiento, siendo este acto capaz de acabar con el egoísmo. Así podemos encontrar una cita, en su texto, que resume esta idea como la siguiente:

El que no ama no comprende a los demás; no los respeta. No hay educación del miedo. Nada se puede temer de la educación si se ama. (Freire, 1976, p. 8).

En esta cita, prácticamente resume las aseveraciones con respecto a la educación del autor, en donde afirma que esta ciencia está ligada a dos términos esenciales, como son, la humildad y el amor, sobre todo en el acto de enseñanza en donde se transfiere un conjunto de saberes hacia un grupo, concluyendo que en los sistemas educativos deben estar inmersos los valores morales y éticos para poder enseñar de una manera integral e inclusiva.

Respecto a la práctica educativa, a continuación se realizará un análisis del texto “Educación y Participación Comunitaria” de Paulo Freire (1998); en donde menciona un aspecto importante del rol de educador, definiéndolo como un sujeto el cual está en la capacidad, no solo transferir conocimientos de manera mecánica, sino también enseñar y cambiar a las personas que están siendo educadas, bajo un acto de enseñanza que les permita convertirse en seres curiosos y capaces de apropiarse de los significados aprendidos.

Finalmente, con el aporte de Freire (1998) nace un nuevo término de educación como es “aprehender”, el cual en la rama de la filosofía significa apropiarse de un término con el objetivo de que las personas puedan ejercer una crítica sobre el mismo. Por consiguiente, es

posible relacionarlo con el ámbito de la educación, en el cual el autor propone un sistema basado en la participación de los educandos como seres activos en el proceso y desarrollo de aprendizaje.

### ***2.1.1 Educación durante la primera infancia y desarrollo profesional***

En cuanto a lo que concierne al rol del maestro en el ámbito del desarrollo de la infancia, el autor George. S Morrison (2005) propone los siguientes:

- El maestro como líder de formación: Los maestros son aquellas personas responsables de dictar y manejar las clases, por lo tanto, se convierten en el pilar fundamental para el proceso de aprendizaje. De la misma forma, están en el deber de acondicionar el aula con el fin de promover un ambiente óptimo para que los niños estén dispuestos a cumplir con sus objetivos en lo que corresponde a la edad escolar, básicamente tener un espacio en donde puedan jugar y a la vez desarrollar habilidades motrices.
- Enseñanza intencional de estado: es aquella que está basada en un objetivo centrado en cada niño de manera que él mismo aprende tanto habilidades como conocimientos de manera específica para su propio desempeño y desarrollo.
- Responsabilidad de aprendizaje basada en la actuación: Además de plantearse objetivos de aprendizaje y de ser líderes de formación, los maestros deben encontrarse en la capacidad de ver los resultados reflejados en las actitudes de los niños, y, por lo tanto, medir su desarrollo en base lo aprendido.
- Evaluar el aprendizaje del niño y utilizar los resultados de la evaluación para una futura planificación: por lo que nace un nuevo significado de educación centrada en el niño y más no en teorías.

## **2.2 Principios de la pedagogía crítica.**

### ***2.2.1 Historia de la pedagogía.***

Los principios de la pedagogía en el texto de Cardona & González denominado “Métodos y Principios Pedagógicos del Emilio” (1971), basado en la obra escrita por Jean Jacques Rousseau es de gran importancia para sustentar la teoría de la pedagogía en los inicios del sistema educativo, es por esto que adquiere relevancia el estudio profundo de la enseñanza primaria basada en los principios experimentales de la moral y de la religión.

De igual manera, el siguiente texto ha sido motivo para despertar el interés de los educadores ya que a partir del mismo fue posible analizar varios puntos esenciales basados en las enseñanzas que luego fueron capaz de fomentar las bases del sistema educativo moderno. Respecto a la visión del autor, Cardona (1971) explica los siguientes principios de la pedagogía:

- La educación y la naturaleza:

La primera regla que sacamos de esta observación es la libertad. Esta libertad está condicionada por la necesidad. La necesidad hace que el niño se dé cuenta de que su poder está recortado por el medio ambiente. Las cosas se le oponen y necesita ayuda para conseguirlas. Necesita darse cuenta de sus limitaciones para tomar conciencia de su “necesidad”. (Cardona, 1971, p. 47 - 48)

La cita explica que los principios de la pedagogía deben estar regidos por la libertad, siendo esta una necesidad innata, es decir, los niños dentro del sistema educativo a pesar de estar dirigidos bajo un conjunto de reglas y leyes sentirán la necesidad de participar libremente, de expresar sus emociones, y de jugar sin temor a ser juzgados por un ser superior.

- La fuerza de las cosas

El educador no debe en ningún momento interponerse entre el niño y las cosas. Que jamás actúe el niño por obediencia, ni por órdenes, ni por consideraciones morales a las que aún no ha llegado. El niño no puede hacer nada moralmente malo, solamente se da cuenta de lo que es posiblemente malo, solamente se da cuenta de lo que es posible y de lo que es imposible, y a esta conclusión ha de llegar por la fuerza de las cosas. (Cardona, 1971, p. 49)

El segundo principio, la fuerza de las cosas, se refiere a que el educador debe respetar la forma de ver el mundo del niño, ya que la educación debe estar basada en la libertad que se mencionó anteriormente. Por consiguiente, el maestro debe ponerse a la altura del niño, así como también actuar con empatía y amabilidad.

- Relaciones del maestro y el alumno

En primer lugar, el maestro debe poner al alumno en la situación que cree conveniente para que tal situación le lleve a una determinada conclusión. (jamás debe violar el orden de la naturaleza). El alumno, ya vimos que no podía mandar sobre el maestro, pero siempre que lo necesite; siempre que sus fuerzas no puedan resolver una necesidad, debe llamarlo y contar con él. Debe también sentirse seguro a su lado, a la vez que comprenda o, mejor dicho, que sienta su debilidad respecto a él. (Cardona, 1971, p. 50)

La importancia de la pedagogía se basa en la relación que exista entre el maestro y el niño, ya que es aquella persona que lo va a guiar durante un proceso de crecimiento y aprendizaje. Por tal motivo, debe convertirse en su mejor aliado para cumplir con los objetivos de la educación infantil. Cabe destacar que, la pedagogía está ligada al desarrollo de la niñez en el aspecto que el maestro se convierte en un modelo a seguir, y es el responsable

de que los niños puedan desenvolverse en un ambiente físico y adquirir tanto competencias como habilidades.

- La concepción de la educación negativa

El niño debe empezar a tener contacto con los demás hombres, por lo que hay que iniciarlo, a partir de este momento, en los principios de la moral. (Cardona, 1971, p. 52)

El autor señala que Rousseau entiende a la educación negativa como una manera de controlar indirectamente el ambiente del alumno, es decir influir en las actividades que el niño va a realizar dentro de un lugar específico, sin que se dé cuenta, ya sea en los juegos o en las tareas dentro del aula, de manera que se le permita crear con cierta libertad, pero siempre estar supervisado por el maestro.

### ***2.2.2 Teorías de la Pedagogía Crítica***

Henry Giroux autor de la teoría del pensamiento crítico en colaboración con la Escuela de Frankfurt, busca darle un concepto a la importancia del poder de la ideología y de la cultura, para el entendimiento de las relaciones complejas entre escolarización y sociedad dominante, por lo que le fue posible construir las bases de una pedagogía radical neomarxista.

Por otro lado, con respecto a la teoría de la resistencia y de la pedagogía radical, el concepto más definitorio del trabajo de Giroux (1990) se resume en el tratamiento dialéctico de dos dualismos entre la acción humana y estructura, contenido y experiencia, dominación y resistencia (p. 212).

Adicionalmente, en el contexto de la teoría pedagógica crítica, el sistema escolar es analizado como un centro de dominación y reproducción capaz de permitir a las clases oprimidas en un espacio de fortaleza (Giroux, 1990, p. 220). Por ello, el autor mencionado presenta su trabajo como una visión de ofrecer esperanza al mundo, caso contrario de los partidarios de la izquierda.

### ***2.2.3 Relación entre pedagogía y saber.***

En base a la autora es posible explicar a través de la siguiente cita una aproximación a la definición del saber:

La construcción del saber es una expresión ligada a los trabajos de Foucault, que durante los años ochenta emerge en la discusión como un concepto clave para dar cuenta de aquello que está fuera de los modos de operar de lo científico, sin que esto implique una condición de inferioridad o superioridad con respecto de aquello, sino que establece distinciones fructíferas y clarificadoras en las argumentaciones, fundamentalmente aquellas ligadas a la constitución de la idea de profesión. (Araceli de Tezanos, 2007)

La autora Tezanos (2007) señala la importancia la evolución del saber cómo una práctica que requiere de un docente capacitado en el ámbito de la pedagogía, el cual promueve el aprendizaje y desarrollo de un grupo humano a través de un espacio y tiempo real en el que se proponen lecciones, para valorar el trabajo de los alumnos, en donde debe ser posible implementar materiales didácticos.

Respecto al autor Saviani (2018) la elaboración del saber y la producción del saber no son lo mismo, la producción del saber es un término social que está relacionado a lo que ocurre en el interior de las relaciones humanas. No obstante, la elaboración del saber implica dar a conocer el saber que nace de la práctica social.

De la misma forma, en su libro “La Pedagogía Histórico-Crítica” del autor Dermeval Saviani (2018) propone un debate sobre la división del saber respecto a la pedagogía crítica, bajo tres aspectos esenciales:

1. Saber versus conciencia: Es aquella que se basa en el ámbito histórico-crítica y de acuerdo con el autor se señala que le da más importancia al hecho de adquirir el saber que a la adquisición de la conciencia crítica. Por lo tanto, la pedagogía histórica crítica implica el dominio del saber.

2. Saber acabado versus saber en proceso: Respecto a esta división, se basa en la transmisión del saber y que está siendo constantemente transformado por agentes sociales, que vendrían a ser los maestros y padres de familia encargados del desarrollo de las generaciones actuales dentro del sistema educativo.
3. Saber erudito versus saber popular o punto de partida versus punto de llegada: El autor señala que a través de las dicotomías mencionadas, es posible afirmar que la pedagogía histórico-crítica entiende el saber erudito como saber de dominación y el saber de la cultura popular como una manera de desarrollar nuevas prácticas y relaciones sin necesidad de un sistema educativo. Sin embargo, finaliza este análisis con una hipótesis que afirma que se necesita de la escuela para que la sociedad pueda tener acceso a un saber basado en una formación e instrucción bajo el sistema educativo.

Por otro lado, Tezanos (2011) explica que la práctica pedagógica nace como una expresión contemporánea para denominar el oficio de enseñar, movimiento histórico reconocido de la existencia de la etapa de la infancia por corrientes filosóficas como el psicoanálisis y el conductismo. Cabe recalcar, que la ciencia de la pedagogía es concebida como una corriente centrada totalmente en el alumno, la cual permitió la posibilidad de entender a la pedagogía como un ámbito de enseñanza basado en el trabajo de los docentes.

Por tal motivo, la autora establece la importancia de la escritura de la práctica de los maestros, en donde la autora afirma que esta es aquella que le otorga condición de existencia al saber pedagógico. Es por esto que el mismo debe ser capaz de transformarse en un pilar fundamental de las futuras prácticas pedagógicas de los maestros; con el objetivo de poder crear las herramientas básicas para ofrecer oportunidades de cambio al ámbito del saber, el cual le da fundamentación al oficio de enseñar.



## **2.3 Influencia de la educación tradicional en la educación actual.**

### **2.3.1 Educación tradicional.**

En el libro de Jorge Rodríguez (2013) *Una Mirada a la Pedagogía Tradicional y Humanista*, se entenderá la influencia de la educación tradicional en la educación actual. De acuerdo con la cita del autor, entenderemos que:

La pedagogía tradicional comienza a gestarse en el siglo XVIII con el surgimiento de la escuela como institución y alcanza su apogeo con el advenimiento de la pedagogía como ciencia en el siglo XIX, los contenidos de enseñanza constituyen los conocimientos y valores acumulados por la humanidad y transmitidos por el maestro como verdades absolutas desvinculadas del contexto social e histórico en el que vive el alumno. El método de enseñanza es eminentemente expositivo, la evaluación del aprendizaje es reproductiva, centrada en la calificación del resultado, la relación profesor-alumno es autoritaria, se fundamenta en la concepción del alumno como receptor de información, como objeto del conocimiento. (Rodríguez, 2013, p. 39).

Es importante entender el devenir histórico de la pedagogía tradicional, para poner conocer las razones de los cambios que ha tenido el campo de la enseñanza pedagógica en el mundo actual. Por ello, como es posible observar en la anterior cita, el autor señala que la enseñanza tradicional se basaba en un método autoritario, en el cual se transmitía conocimientos como verdades absolutas, de manera que para los alumnos no era posible realizar una retroalimentación en base a los conocimientos que se adquirían en ese proceso educativo.

Es por esto que se menciona que el método de enseñanza era meramente expositivo, ya que en el proceso de desarrollo y aprendizaje el alumno era un simple objeto receptor de información. Además, el autor expresa que en la pedagogía tradicional existía una brecha en lo que concierne a las relaciones entre el maestro y alumno centrada en el autoritarismo.

En la educación durante la primera infancia y desarrollo profesional analizado a inicios del presente capítulo, es posible observar los cambios que se han venido dando con el desarrollo de la pedagogía en el ámbito de la educación, los objetivos ahora están centrados en la participación de los niños, con el fin de que los maestros se conviertan en líderes capaces de acompañarlos y guiarlos en el proceso de aprendizaje.

## CAPÍTULO 3

### 3. Ludificación: Teoría del Juego

#### 3.1 Definición de ludificación.

Ludificación proviene de la palabra lúdico que significa juego, así de acuerdo con Sarlé (2010) la utilización del término ludificación hace referencia al uso de juegos con miras educativas. De este modo, la ludificación se define como una experiencia compuesta por el juego y la educación que busca transformar los antiguos principios en nuevos parámetros de aprendizaje fundamentados en la motivación y diversión (Torres-Toukoumidis, Romero & Pérez, 2018). Asimismo, el juego infantil en su mayor parte tiene la finalidad lúdica implícitamente, porque el niño juega y aprende al mismo tiempo sin necesidad de estar en un contexto educativo. Montero & Alvarado (2001) señalan que la ludificación siempre ha estado presente en la vida humana, debido a que el juego es una actividad necesaria que potencia la absorción de conocimientos sin anticipar el aprendizaje.

El juego propicia el aprendizaje a través de diferentes funciones que le permite al individuo absorber conocimientos por medio de la experiencia, imitación y exploración, de acuerdo con Ribes (2011) las características con las que cumple el juego como actividad lúdica son:

- **Función formativa:** el juego favorece la maduración intelectual y los procesos de adaptación y adquisición. Igualmente, el juego permite anticipar e imitar adultos, lo cual favorece el proceso de socialización.
- **Función afectiva:** el niño a través del juego proyecta su vida interior. Encuentra en el juego el desahogo de su frustración en su relación con lo real, creando situaciones imaginarias que le ayuden a superar el ansia de situaciones vitales concretas.
- **Función psicodiagnóstica y psicoterapéutica:** el juego es un área de actuación privilegiada, pues expresa el mundo más real y auténtico del niño.

De esta manera, Baretta (2006) afirma que la metodología lúdica es una excelente alternativa a la educación tradicional porque se trabaja en las habilidades de los alumnos y en

el desarrollo de la cognición y actitudes sociales. Además, es una buena fuente de motivación y crea un ambiente propicio para la enseñanza. En el proceso de ludificación, el juego adquiere un nuevo rol aparte de los momentos de felicidad, placer y goce ya que también incluye el desarrollo de acciones mentales y actos creativos especialmente en la etapa de mayor desarrollo que es la niñez (Brauer, 2010). Mediante las actividades lúdicas, el alumno adquiere más confianza y tiene la posibilidad de participar más activamente en su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma. Así el profesor se acerca y conoce con mayor facilidad las peculiaridades y necesidades de cada niño para aplicar una enseñanza más completa y productiva (Baretta, 2006).

El juego es el mejor medio educativo porque las capacidades del niño se desarrollan más eficazmente debido a su predisposición hacia el aprendizaje lúdico donde presenta una actitud de atención y esmero. Ribes (2011) indica que por este método se incluyen los intereses del niño de manera que se adquieren habilidades de mayor complejidad y se fijan hábitos anteriores; también sostiene que la actividad se convierte en un recurso didáctico que apoya la educación para conseguir:

- Motivar y mantener el interés del niño por el hecho educativo.
- Desarrollar actitudes positivas hacia el aprendizaje y hacia los compañeros.
- Adecuar el aprendizaje a los intereses y necesidades infantiles.
- Conocer al niño, ya que a través de su juego manifiesta motivos y modos de ser conscientes e inconscientes.
- Dirigir y mantener la atención sobre el contenido del aprendizaje más tiempo y más exitosamente.

Para Sarlé (2010) el juego permite respetar los tiempos y modos del niño para que pueda aprender de acuerdo con su propio ritmo, y enriquecer esta primera actividad con orientación

basada en un marco teórico pedagógico. También, señala que el maestro será quien guíe al alumno en este proceso a través de la interpretación de las respuestas de los niños y la toma de decisiones sobre los cambios necesarios para mejorar el aprendizaje. De esta forma, siguiendo la propuesta de Sarlé (2010) se encuentra que el educador tiene la oportunidad de generar nuevos entornos e interacciones con carácter formativo que potencie el desarrollo del niño. El educador es capaz de realizar este proceso a través de una propuesta atractiva que capte la atención por medio de la actividad ya conocida que es el juego.

### **3.2 Aprendizaje lúdico.**

El aprendizaje lúdico es un conjunto de estrategias que facilitan la educación a través del juego, debido a que proporciona un ambiente propicio para las cuatro dimensiones del aprendizaje que plantea Jaramillo (2007). Estas son aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos reconociendo al infante como un actor partícipe en derechos y obligaciones especialmente en el ámbito educativo. Los niños y niñas reclaman su autonomía a través del aprendizaje lúdico porque desarrollan sus destrezas intelectuales por medio de este método de enseñanza que se convierte en una actividad placentera (Zambrana, 2008).

El aprendizaje incluye la adquisición de numerosas aptitudes específicas que van más allá de la adquisición de la capacidad del pensamiento lógico. Al desarrollar capacidades específicas que se relacionan con la realidad en la que vive el niño, de forma que genera conocimientos sobre cómo resolver problemas en la marcha (Vygotsky, 1988). El aprendizaje a través del juego es realmente importante porque proporciona al alumno la oportunidad de practicar rutinas y secuencias del comportamiento que se transformarán en un conjunto de destrezas. De este modo, los niños que utilizan el juego como herramienta para aprender pueden dominar con mayor facilidad habilidades y conceptos a la par de destrezas sociales, comportamientos físicos y cognitivos (Tokuhama-Espinosa, 2004).

### ***3.2.1 Beneficios del aprendizaje lúdico.***

El aprendizaje lúdico presenta varios aspectos positivos en el desarrollo de los alumnos, porque el juego es la actividad más cercana y controlada por los niños ya que en medio de esta actividad se divierten y aprenden manteniendo su autonomía y su ritmo. Los beneficios del aprendizaje lúdico que presenta Mercado (2009) son: el aumento de la autoestima, la satisfacción del participante porque el niño se convierte en protagonista, fomenta el sentido de pertenencia social, facilita el trabajo en equipo, reafirma la libertad y autonomía y propicia la resolución de situaciones problemáticas con creatividad.

Asimismo, Ribes (2011) indica que el juego genera aprendizaje a lo largo de la etapa de la niñez en diferentes ámbitos como el desarrollo físico y psicomotor, desarrollo intelectual, desarrollo glósico, desarrollo social, afectivo, ético, etc. De acuerdo con Mercado (2009) y Ribes (2011) se encuentran amplios beneficios del aprendizaje lúdico porque proporciona herramientas al niño como protagonista de sus procesos. Además, se puede reconocer que coinciden en ámbitos de desarrollo como el social, emocional y cognitivo.

#### ***3.2.1.1 Desarrollo social.***

El desarrollo social que proporciona el aprendizaje lúdico se refiere a la posibilidad de que el niño se relacione y mejore sus habilidades de interacción social tanto desde su mundo interno como para su mundo externo, incluye la evolución paulatina de sus relaciones de forma que aumenta a nuevos actores dentro de sus comportamientos. Para Ribes (2011) el desarrollo social del niño inicia desde su propia individualidad y continúa con la necesidad de sus iguales para jugar. Así el juego colectivo permite al niño aprender y produce una adaptación a las exigencias externas, dándose una transferencia posterior para adaptarse a la sociedad. A través del juego, el niño representa el papel de lo que piensa libremente y crea figuras de su fantasía, por otro lado, se encuentra la aplicación de las reglas que fomenta la realidad y la subordinación a las leyes de la colectividad (Ribes, 2011).

### *3.2.1.2 Desarrollo emocional.*

El desarrollo emocional que permite el aprendizaje lúdico se refiere a cómo el niño crece emocionalmente en función de sus valores y experiencias para fortalecer emociones y cimentar la moral. De acuerdo con Ribes (2011) el desarrollo emocional se encuentra atado al juego infantil porque es un medio de expresión, a través del cual el niño manifiesta alegría, emoción, agresión, tristeza, etc. Del mismo modo, asegura que el niño expresa sus sentimientos a través del juego, y en ocasiones esta actividad se convierte en un medio de catarsis emocional y liberación de tensiones o conflictos. El desarrollo emocional se encuentra altamente conectado con el desarrollo moral de manera que no pueden ser separados sino deben ser complementarios. Ribes (2011) sostiene que, a través de los juegos, los niños tienen la posibilidad de desarrollarse tanto moral como emocionalmente porque interiorizan valores, regulan comportamientos acordes con las normas, respetan y valoran a los demás.

### *3.2.1.3 Desarrollo cognitivo.*

El desarrollo cognitivo, que fomenta el aprendizaje lúdico, se relaciona con los conocimientos técnicos y la lógica. Por medio del juego, los niños aprenden con mayor facilidad acerca de matemática, lenguaje, historia, entre otros. Según Ribes (2011) el desarrollo mental del aprendizaje lúdico permite que el niño agudice su inventiva; también le permite estar en situación de alerta ante los problemas que se le planteen, intentar resolverlos con brevedad y a la vez asimilar con mayor rapidez. De acuerdo con Ribes (2011) los juegos estructurados facilitan que el niño adquiera conceptos, desarrolle la lógica y se inicia en formas de expresión y representación nuevas para él, conjugando los contenidos de aprendizaje con la diversión del juego.

## CAPÍTULO IV

### 4. Educomunicación

#### 4.1 Definición de educomunicación.

La educomunicación es una práctica que conecta de manera interdisciplinar a la comunicación con la educación, para generar un cambio específico en un grupo determinado de personas. Esta metodología se inicia desde la necesidad de transformar el sistema educativo a través de la acción pedagógica orientada a la transmisión de conocimientos acordes a la vida y la curiosidad de los involucrados en el aprendizaje (Coslado, 2012). De esta manera, la educomunicación facilita la asimilación de comportamientos y contenidos basándose en la necesidad de los actores involucrados considerando las diversas perspectivas y adaptando la educación de acuerdo con las herramientas de comunicación necesarias.

Por lo tanto, la educomunicación se fundamenta en la búsqueda del cambio como sugiere Tabosa (2009), a través de un proceso de elaboración y preparación mental y subjetivo se puede modificar ciertos contenidos y conocimientos para dar espacio a nuevas formas de pensar el mundo. En este sentido, es importante reconocer el tema o situación que se desea transformar y reconocer el público que se involucra dentro de la determinada situación para posteriormente elegir el mensaje y los canales que se utilizarán para generar el cambio cultural, teniendo en cuenta que es un proceso interdisciplinar que abarca tanto la educación como la comunicación (Tabosa, 2009).

En este caso de estudio, la inmersión del juego en el aprendizaje requiere de la educomunicación debido a que se mantiene la premisa de que el juego es únicamente una forma de entretenimiento y no se consideran sus demás beneficios. Por esta razón, se requiere cambiar el concepto de juego en la mente de las personas. Sin embargo, la inclusión del juego en el ámbito educativo está limitado por el sistema tradicional como ya se ha expuesto



anteriormente. Así que la educomunicación debe estar enfocada hacia al público adulto para generar sensibilización sobre el juego como una herramienta de aproximación al aprendizaje.

#### **4.2 Principios de la educomunicación a nivel de Latinoamérica.**

El autor Roberto Aparici (2011) explica las primeras experiencias de la educomunicación, siendo este un campo educativo que surge a partir de los principios de la pedagogía crítica de Paulo Freire, el cual tuvo inicio tanto en Latinoamérica como en España posteriormente.

En un inicio las organizaciones involucradas en el ámbito de la educomunicación fueron las de carácter no gubernamental, en donde se concentraban principalmente en realizar una crítica y reflexión acerca de la educación tanto informal como formal de sus medios, lenguajes y producciones. En los años 90 en donde se inicia una difusión de la práctica del campo de estudio a partir de intercambios y movimientos que comenzó de manera local y que luego tuvo lugar a acciones regionales e internacionales (Aparici, 2011).

Adicionalmente, Aparici (2011) señala que las acciones de la educomunicación en sus distintos campos nacen como respuestas a las diferentes necesidades sociales y culturales acorde a los contextos de los diferentes países. En el caso de Latinoamérica, el acercamiento con este campo se da por medio del Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL), en Ecuador específicamente comienza con el Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa.

#### **4.3 Importancia de la Educomunicación.**

La importancia de la educomunicación radica en la facilitación de cambios culturales a través de distintas disciplinas y herramientas, debido a que el efecto comunicativo

trasciende a la sociedad a través de los medios y recursos contemporáneos que se utilizan dependiendo de las condiciones personales, sociales y contextuales (Aguaded, 2012).

La educomunicación envuelve ámbitos claves para creación de estrategias y la difusión de mensajes indica Aguaded (2012), así envuelve la omnipresencia de la información porque abarca altos niveles de consumo sobre un tema determinado, los contenidos mediáticos que proporcionan conocimiento de la actualidad y la formación democrática, y la omnipotencia que se relaciona con los niveles de penetración de la información en una esfera social que depende de la importancia e influencia del comunicado para moldear las percepciones del público.

#### **4.4 Relación entre pedagogía y educomunicación.**

Respecto a los principios pedagógicos de la educomunicación Aparici (2011) expresa que en esta ciencia se presenta una filosofía basada en el diálogo, en la cual intervienen dos campos esenciales como son la pedagogía y la comunicación. También, se presenta una participación que va más allá del uso de herramientas tecnológicas, la educomunicación debe promover desde un inicio un cambio de actitud y de concepción acerca de un tema un específico.

En relación con lo mencionado, se plantea la siguiente cita en el texto de Aparici (2011) *Educomunicación más allá del 2.0*:

Con nuevas o viejas tecnologías es imprescindible preguntarse sobre nuevas formas de enseñar y aprender. Los cambios metodológicos, la búsqueda de nuevos modelos pedagógicos y las prácticas interactivas basadas en el diálogo son cuestiones que están más allá del uso de una tecnología u otra. (p.11)

Como fue citado en Aparici (2011), autores como Ismar de Oliveira (1999) establecen tres puntos fundamentales acerca de la relación entre la comunicación y educación: “en

primer lugar ambos campos se encuentran orientados a desarrollar roles tanto sociales como educativos que muchas veces pueden no coincidir en los cursos que se dictan dentro del sistema educativo de alto nivel, por lo tanto, se crea una contradicción” (p. 11).

Luego, otra característica que comparten entre sí es el hecho de establecer una alianza estratégica en el campo profesional, ya que ambos se prestan servicios. Uno de los ejemplos que señala Aparici (2011) es la producción educativa por parte de los medios de comunicación. La vinculación de la comunicación y la educación en un campo específico que sea capaz de poner en práctica la acción de comunicar en centros educativos, desde una perspectiva innovadora que sea capaz de combinar las funciones de ambas ciencias.

#### **4.4 Enfoques de la Educomunicación.**

La educomunicación es un proceso que se desarrolla y adapta de acuerdo con la situación específica o causa sobre la que se desea generar el cambio, es así como según Barbas (2012) busca la construcción y creación colectiva a través del intercambio simbólico y flujo de significados. De acuerdo con Barbas (2012) la educomunicación envuelve los siguientes enfoques:

1. Naturaleza colaborativa y participativa: La educomunicación se cimienta en el intercambio de diálogos entre participantes, por lo que la participación activa de los actantes es fundamental para adquirir colaboración colectiva y encaminar los esfuerzos hacia fines comunes.
2. Posibilidades creativas y transformadoras: El aprendizaje se convierte en un proceso creativo donde los conocimientos se adquieren por el fomento de la creación y participación que guían hacia la toma de conciencia para la acción social y la transformación de las perspectivas del mundo.

3. Medios y códigos del proceso: Los códigos lingüísticos son los medios que conectan pensamientos y mundo para relacionarlos con individuos y sociedad, así que problematiza situaciones y estimula discusión, diálogo, reflexión y participación.

En este sentido, la educomunicación infiere en el cambio cultural a partir de varios enfoques que le otorgan una naturaleza participativa, creativa y de mediación. Estas características, construyen a la disciplina como una herramienta capaz de establecer procesos de aprendizaje por medio del flujo y transformación de significados que se socializan con la comunicación estratégica.

#### **4.5 Educomunicación para sensibilizar.**

La educomunicación posee una naturaleza participativa y colaborativa que facilita el diálogo y las puertas hacia la sensibilización, así es posible modelar actitudes y conductas sobre el mundo (Aguaded, 2005). La sensibilización se apoya en la educomunicación para la recopilación de información de manera que promueve la participación activa de los miembros involucrados y la apropiación final del tema socializado (Barranquero, 2007). De esta manera, la educomunicación traspasa sus propios límites para llegar a sensibilizar que se apoya en el cambio cultural respecto a una situación en particular.

De esta manera, la educomunicación es un método que permite sensibilizar al público sobre determinadas causas como la importancia del juego en el aprendizaje. Porque como se ha expuesto anteriormente, es necesario cambiar las ideas preestablecidas sobre el juego para que la educación involucre al niño más allá de ser un receptor de contenido, sino también un generador de conocimientos que parte de su propia exploración y experimentación. Con esta finalidad, los principales actores que influyen en el proceso como son maestros y padres/madres de familia deben educomunicarse sobre los beneficios del juego y reconocerlo como una herramienta con validez para aprender.

## CONCLUSIONES

La sensibilización sobre la importancia del juego para la aproximación al aprendizaje en niños de edad escolar es un tema que se ha analizado desde cuatro perspectivas específicas, como son la niñez, la educación, la pedagogía y la educomunicación. Respecto a la niñez, esta es considerada una etapa esencial para el desarrollo del aprendizaje, por lo que varios autores se han planteado definiciones que se conectan entre sí.

En primer lugar, se destaca que la niñez ha sido parte de todos los periodos de la vida humana por lo que se inserta en la sociedad a partir de una construcción de la realidad, señala Klaus (2015). Otros autores como Salazar (1984) y Lenzen (1996) aseguran que existen dos roles fundamentales en la etapa de crecimiento de los infantes, como es el de sus padres de familia o de las personas que están a cargo de su cuidado dentro de su hogar, y por otro lado el rol de los maestros parvularios; ya que ambos interfieren de manera directa en la formación de su personalidad y desarrollo de habilidades motrices. Además, forman parte de los primeros grupo sociales con los que los niños establecen relaciones intrínsecas que en un futuro les ayudarán al desenvolvimiento en un ambiente social.

De la misma forma, autores importantes como Rousseau (2015) y Jaramillo (2007) señalan que la niñez es un estado natural de inocencia, siendo esta una de las principales características con las cuales los seres de esta etapa son capaces de ser identificados. Otro punto importante de concluir es que esta etapa se relaciona estrechamente con el surgimiento de la educación, ya que ambos son considerados factores históricos y sociales que fueron determinados por un proceso del capitalismo, en donde el sistema educativo tradicional se fundamentó como una forma de producción, indican McLaren, P., Huerta Charles, L. & Rodríguez, M. (2010).

De acuerdo con las características de la niñez, es esencial destacar las principales que forman parte de este proceso de maduración como es el desarrollo de la percepción, el desarrollo auditivo y el de la inteligencia. Estos tres se conectan entre sí ya que gracias a las

mismas a los infantes se les es posible aprender de su entorno y de las personas que los rodean; así como también la interiorización de factores vinculados con el comportamiento y el lenguaje simbólica el cual les permitirá identificar conductas.

Consecuentemente, el campo de la educación es fundamental para el desarrollo de los niños en el proceso de aprendizaje, ya que son inmersos en un sistema educativo con la finalidad de convertirse en personas con valores tanto éticos como morales. No obstante, luego de realizar una amplia investigación teórica tanto a nivel global como local, ha sido posible detectar que existe un problema fundamental. Este es el desplazo del juego y métodos lúdicos en los modelos de educación tradicional que se han implementado en los centros educativos del Ecuador. Es por esto, que se ha planteado esta temática para poder sensibilizar a los padres de familia sobre la importancia de la implementación de metodologías lúdicas para que ellos sean capaces de promover y fundamentar en sus hogares las mismas.

Por ello, la educación de acuerdo con varios autores relevantes para la investigación como Paulo Freire (1998) y Gustavo Larrea (1990) es considerada como una integración social que es capaz de promover la búsqueda del ser humano a través de sus propios medios, en el caso de los niños a través de sus capacidades cognitivas. Ellos de manera gradual se van insertando en un ambiente social (en primer lugar con su familia y posteriormente en con maestros en el ámbito educativo), de tal manera que son capaces de descubrir por sí mismos diferentes formas de aprendizaje a través del juego. Siendo este considerado como un rasgo natural del ser humano durante sus primeros años.

Igualmente, el rol del educador va más allá de transferir conocimientos de manera mecánica, sino que es un sujeto capaz de enseñar y cambiar a las personas en el proceso de aprendizaje. Por último, el principal objetivo del maestro es el de “aprehender”, es decir darles el poder a los educandos para apropiarse de los conocimientos y realizar críticas

constructivas ante los mismos. En el caso de los niños que les den la oportunidad de cuestionarse ante las reglas que se imparten en los centros educativos.

De modo que, se han planteado varias características que diferencian al método de educación tradicional de las nuevas metodologías de educación. En cuanto al modelo tradicional, este se caracterizaba por transmitir los conocimientos como verdades absolutas, por lo cual el método de enseñanza era totalmente expositivo; manteniendo una relación autoritaria entre maestro y alumno. Desde el punto de vista de las nuevas metodologías como la ludificación, se busca potenciar los conocimientos sin anticipar aprendizaje, por lo que se realizan juegos recreativos con miras educativas, indica Sarlé (2010). De tal forma, la pedagogía juega un papel fundamental en este análisis ya que en base a las teorías críticas planteadas por Giroux (1990) el sistema escolar promueve el aprendizaje y desarrollo de un grupo humano a través de un espacio lúdico en el que se implementan materiales didácticos para valorar el trabajo de los alumnos.

De manera general, se puede llegar a la conclusión que la ludificación se da a partir de un ambiente propicio para la enseñanza y se fundamenta en la motivación y diversión. Asimismo, se requiere de la predisposición y de la autonomía del niño. Es por este motivo que se requiere realizar un trabajo social de mano con la educomunicación, ya que el principal objetivo de esta ciencia es transformar el sistema educativo a través de la acción pedagógica. La cual busca el cambio, modificación de ciertos contenidos y conocimientos para poder promover las nuevas formas de pensar el mundo, en este caso sobre la importancia del juego en el aprendizaje de niños de edad escolar. Es decir, la educomunicación será la herramienta básica para poder desarrollar el presente trabajo de titulación.

En este sentido, la educomunicación debe ser dirigida hacia el público adulto que acompaña al niño durante el proceso de aprendizaje. En esta esfera se incluyen tanto a los maestros como a los padres y/o madres de familia. Los miembros involucrados deben ser

orientados a través de la educomunicación para conocer los beneficios del aprendizaje lúdico para fortalecer esta forma de educación.



## 5. DESARROLLO DE CAMPAÑA

### 5.1 Comunicación

#### 5.1.1 Antecedentes

La metodología del juego se encuentra desplazada dentro del sistema educativo debido a que no se encuentra formalizada como una herramienta de aprendizaje, sin embargo, aporta beneficios en el crecimiento de los niños en especial a nivel cognitivo, emocional y social. Asimismo, se ha encontrado que el juego como método educativo conlleva beneficios para el desarrollo de los niños y niñas porque facilita el aprendizaje al conjugar enseñanza y diversión (Ribes, 2011). De esta manera, la investigación previa se sustenta en teorías que abordan a la educación y niñez con énfasis en el desarrollo autónomo para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas.

No obstante, la educación está fundamentada en el sistema tradicional de enseñanza, en el cual el juego es asociado con mal comportamiento por el movimiento y ruido que genera. Además, los maestros carecen de conocimientos sobre técnicas lúdicas especializadas para cada grupo. Con esta premisa, nace la campaña el ABC del Juego que busca comunicar a los maestros la importancia del juego como herramienta de aprendizaje, siendo los mismos el público objetivo; y al mismo tiempo generar involucramiento con los padres y madres familiares como público complementario.

El ABC del Juego es una campaña de educomunicación y mercadeo social que busca promover el juego como herramienta de aprendizaje para niños y niñas en edad escolar, debido a que su utilización es mínima en el sistema educativo; por lo tanto, los docentes carecen de métodos didácticos para la enseñanza. De esta manera, la presente campaña se ampara en el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 que se relaciona con la Educación de

Calidad que engloba el propósito para 2030 de que “todas las niñas y todos los niños tengan servicios de atención y desarrollo en la primera infancia...” (UNICEF, 2018).

### **5.1.2 Fundamentación Teórica**

El ABC del Juego se fundamenta en los conceptos de la niñez desde la definición de Klaus (2015) que enfoca la construcción social del niño desde cuatro ámbitos que son la razón, la ciencia, el hombre y la modernidad que inciden en los primeros procesos de aprendizaje en el infante. La educación según Giroux (1990) quien analiza el sistema escolar como un centro de dominación y reproducción que es un factor decisivo en la formación del ser humano.

La pedagogía como pilar de la enseñanza que facilita la capacidad del alumno de apropiarse de los significados aprendidos, Paulo Freire (1998). Con respecto a la ludificación se tiene el enfoque con los beneficios de acuerdo con (Brauer, 2010) quien sostiene que esta metodología facilita el desarrollo de acciones mentales y actos creativos especialmente en la etapa de mayor desarrollo que es la niñez.

### **5.1.3 Justificación**

La importancia del ABC del Juego radica en que a través de la comunicación se busca generar un cambio en la educación por medio de la inclusión del juego. De esta manera, se propondría el mejoramiento de la educación por medio de un enfoque lúdico que permitan a los niños y niñas ser más partícipes de su proceso de aprendizaje.

Así también, a través de este proyecto el ABC del Juego de mercadeo social, se busca promover la propuesta de la metodología del juego en diferentes localidades, permitiendo así hacer un cambio social y educativo que apueste por la educación de niños y niñas. Tomando en cuenta, que al hacer un proyecto fundamentado en la educomunicación se basa en la propagación a largo plazo en diferentes comunidades. Por lo tanto, el juego es una forma

eficaz de aproximación al conocimiento ya que constituye la parte de la condición humana y lo acompaña a lo largo de la vida; siendo un elemento esencial en el aprendizaje, crecimiento y maduración de la etapa infantil del ser humano.

#### **5.1.4 Causa Fundación**

El ABC del Juego se ha aliado con la fundación Lupini que es una biblioteca interactiva para niños de escasos recursos del sector de Bellavista. En esta organización, se promueve la lectura de manera didáctica por medio de métodos lúdicos que motivan la lectura compartida con padres y madres de familia. La naturaleza de la fundación es compatible con la esencia de la campaña por lo que se ha realizado un trabajo conjunto para generar involucramiento con la causa social.

#### **5.2 Descripción de la campaña**

La campaña el ABC del Juego tiene un enfoque de educomunicación y mercadeo social para promover el juego como herramienta de aprendizaje hacia el público objetivo de maestros con un público objetivo de padres y madres de familia, además de los beneficiarios que son los niños y niñas. Por esta razón, se ha realizado la alianza con la fundación Lupini Biblioteca Interactiva que se compagina con la esencia del ABC del Juego porque su objetivo es promover la lectura por medio de técnicas lúdicas, la fundación se encuentra en el sector de Bellavista y su público son familias de escasos recursos con interés en el aprendizaje lúdico, sobretodo la lectura.

En el desarrollo de la campaña se realizaron varias alianzas estratégicas que permitieron la realización de las distintas actividades propuestas, uno de ellos es la Unidad Educativa El Sauce en donde se llevó a cabo la realización de cuatro capacitaciones que tuvieron un enfoque de gamificación y ludificación. Así también, se gestionó la alianza con Coco Estudio que constituye una empresa de profesionales en el ámbito del juego y de

recursos lúdicos para el aprendizaje. El trabajo de dicha empresa se ha concentrado en la elaboración de productos audiovisuales, de artes escénicas y material didáctico enfocado en el área de la educación. Sus productos y servicios han llegado a muchos centros educativos, instituciones públicas y privadas que incluyen en sus programas anuales estrategias alternativas para llegar a sus públicos.

Este juego del ***cambia palabras*** es una metodología que se utiliza para desarrollar a nivel cognitivo, social y emocional aptitudes y destrezas psicomotrices de las personas.

Gracias a este recurso, se desarrollan temas relacionados a:

- Se establecen vínculos emocionales positivos al compartir y recrearse entre un grupo de personas, especialmente en los niños, quienes aprenden a descubrir su propio mundo a partir de las experiencias positivas que se crean al jugar.
- Se genera empatía con otras personas, así como también se aprende a compartir su espacio y tiempo.
- Se fomenta el hábito de la convivencia
- Refuerza la seguridad y autoestima.

Entre otros beneficios del *cambia palabras*, se encuentran los siguientes de acuerdo con los creadores de este juego:

De acuerdo con la opinión de varios docentes, psicólogos y jugadores de *Cambia Palabras* presenta los siguientes beneficios:

- Es entretenido.
- Un solo naipe ofrece varios tipos de juegos de diferente complejidad.
- Ayuda a trabajar la conciencia fonética.
- Por la forma de sus naipes, aporta en ubicación espacial, y se usa en el tratamiento de dislexia.
- Ayuda en los procesos de lectura y escritura.

- Contribuye a conocer nuevas palabras y significados, usando el diccionario.
- Ayuda a trabajar y mejorar la ortografía.
- Provoca la comunicación oral.
- Al ser entretenido promueve la concentración.
- Impulsa la creatividad, porque en cada jugada hacemos un proceso de análisis, deconstrucción, búsqueda de posibilidades y finalmente encontramos soluciones creativas al problema.
- Fomenta la sociabilización y el trabajo cooperativo, porque es un juego en el que podemos ayudarnos y compartir ideas.
- Estimula la memoria y agilidad mental.

Otro de los aliados estratégicos que se realizaron fue junto a la coach Luz Dary Ulloa, quien es especializada en el ámbito de la educación infantil y juvenil. Gracias a su metodología, fue posible darle un enfoque de coaching a las capacitaciones realizadas junto a los docentes del Colegio El Sauce.

Respecto a los eventos realizados dentro de la campaña en primer lugar se realizó la activación a modo de una mañana de juegos, gracias a la alianza realizada con la empresa ecuatoriana *Juégale* la cual fomenta el juego a través de metodologías y recursos artesanales para todos los miembros de la familia.

En cuanto a alianzas estratégicas realizadas con auspiciantes para el ABC del Juego, se gestionó con Amati Foods la cual es una empresa ecuatoriana que comercializa jugos de amaranto especialmente para los niños, dicha alianza permitió colaborar con ellos y nuestros públicos en todas nuestras actividades, tanto capacitaciones como eventos.

De la misma forma, se obtuvo el apoyo de la empresa *El Español*, la misma que realizó la donación de 150 sánduches de su línea gourmet para la realización del evento benéfico en las instalaciones de la Universidad San Francisco de Quito.

### 5.2.1 Nombre

El nombre de la campaña es El ABC del Juego porque alude a la idea del primer aprendizaje que es el alfabeto con sus tres primeras letras, asimismo se complementa con la acción de jugar que se conjuga en la unión de la educación con el juego.

### 5.2.2 Concepto

El concepto de la campaña se basa en la educomunicación y en su causa social, así como proponer herramientas del juego para el desarrollo de habilidades psicomotoras en los niños y niñas de educación inicial. Su línea gráfica está compuesta por elementos geométricos básicos que se aprenden en la etapa infantil como son el rectángulo, el cuadrado y el triángulo, esenciales para el desarrollo del ser humano en sus futuras etapas escolares. Por lo tanto, la propuesta de la campaña el ABC del Juego es una campaña de mercadeo social diseñada para promover la metodología del juego como medio de aprendizaje dirigida hacia maestros parvularios en beneficio a los niños y niñas de educación inicial.



*Ilustración 1: Logotipo*

### 5.2.3 Eje de comunicación

El eje de comunicación se fundamenta en el juego y la educación con el enfoque hacia los niños y niñas en edad escolar. Por esta razón, la esencia de la campaña gira en torno a un contexto lúdico a nivel educativo con especial énfasis en la etapa de mayor desarrollo que es la niñez.

Así también, la comunicación es esencial para el desarrollo y difusión de la campaña El ABC del Juego, ya que gracias a esta herramienta se puede dar a conocer la causa social de la campaña con los diferentes públicos y aliados estratégicos. Dicha causa social se fundamenta en promover la importancia de la metodología del juego como herramienta de aproximación al aprendizaje de niños y niñas de educación inicial.

#### **5.2.4 Logotipo y línea gráfica**

Su línea gráfica está compuesta por elementos geométricos básicos que se aprenden en la etapa infantil como son el rectángulo, el cuadrado y el triángulo, esenciales para el desarrollo del ser humano en sus futuras etapas escolares. Por otro lado, su tipografía se encuentra basada en las primeras letras del abecedario como son: ABC, ya que simbolizan la pertinencia de esta etapa para un desarrollo emocional, social y motriz en las personas en el futuro.

### **5.3 Objetivos de la campaña**

#### **5.3.1 Objetivo General**

El objetivo general del ABC del Juego es comunicar la importancia de la metodología del juego para el aprendizaje de niños y niñas de educación inicial para el desarrollo social, emocional y cognitivo a través de una campaña de mercadeo social.

#### **5.3.2 Objetivos Específicos**

Dentro de los objetivos específicos se ha desarrollado tres, los cuales están ligados a diferentes factores como son medios de comunicación, redes sociales y comunidad:

1. Difundir en los medios de comunicación en un periodo de 2 meses sobre la realización de la campaña "El ABC del Juego" con el fin de promover la implementación del juego como herramienta de aprendizaje en la educación inicial.

2. Educomunicar al público en general (con énfasis a maestros y padres de familia, futuros educadores) en un periodo de 2 meses sobre la realización de la campaña "El ABC del Juego" con el fin de promover la implementación del juego como herramienta de aprendizaje en la educación inicial.
3. Dar a conocer a la comunidad en general sobre la importancia y los beneficios de la metodología lúdica para el aprendizaje en un periodo de 2 meses para promover la estrategia del juego.

#### **5.4. Estrategias de comunicación**

Para el desarrollo de la campana se plantearon tres estrategias que se explicaran a continuación:

1. Generar impacto mediático en segmentos radiales y televisivos de carácter familiar a través de una gira de medios.
2. Causar impacto en redes sociales a través de la difusión de contenido educativo.
3. Interactuar con los diferentes públicos como padres y madres de familia, maestros parvularios sobre la realización de actividades como las capacitaciones de educomunicación y los eventos interactivos.

#### **5.5. Tácticas de comunicación**

1. A nivel de estrategias digitales: Las tácticas realizadas fue abrir redes sociales de la campaña tanto en Facebook como en Instagram, logrando un impacto de acercamiento con la comunidad a través de la realización de contenido educacional dirigido para padres y madres de familia, maestros parvularios, jóvenes educadores y personas interesadas en temas de niñez y educación. Para lo cual, se realizó una previa investigación de autores en los que se sustenta el presente trabajo de titulación para



poder difundir en las campaña. Gracias a nuestros aliados estratégicos también pudimos obtener un alcance de 125 seguidores en Instagram y en Facebook 154.

2. A nivel de estrategia de medios de comunicación: Nos basamos en comunicar la causa social y sensibilizar sobre la pertinencia del ABC del Juego, así como también la difusión de nuestras actividades de educomunicación.
3. A nivel de estrategias con la comunidad: Realizamos una activación que comunique la causa, así como también impartimos charlas hacia nuestro público objetivo que son maestros y futuros educadores en el Colegio el Sauce y la Universidad San Francisco de Quito.

### 5.6. Matriz estratégica de campaña.

#### Objetivos Específicos

1. Informar a los medios de comunicación en un periodo de 2 meses sobre la realización de la campaña "El ABC del Juego" con el fin de promover la implementación del juego como herramienta de aprendizaje en la educación inicial.

Estrategia	Público Objetivo	Táctica	Actividad	Responsables
Generar impacto mediático en segmentos radiales de carácter familiar	Periodistas	<p>Comunicar sobre el tema de la campaña y su importancia para los beneficiarios (niños)</p> <p>Dar a conocer sobre la realización de un BTL interactivo en un espacio público para promover la campaña con nuestros públicos objetivos.</p> <p>Informar sobre el evento de recaudación de fondos para la</p>	<p>Visita a medios de comunicación radiales y televisivos.</p> <p>Generación de contenido relevante sobre la campaña con el objetivo de generar conversación e impacto alrededor del tema.</p>	Camila y Abigail

		fundación Lupini.		
--	--	-------------------	--	--

2. Educomunicar al público en general (con énfasis a maestros y padres de familia, futuros educadores) en un periodo de 2 meses sobre la realización de la campaña "El ABC del Juego" con el fin de promover la implementación del juego como herramienta de aprendizaje en la educación inicial.

Estrategia	Público Objetivo	Táctica	Actividad	Responsables
Generar impacto en redes sociales para la comunidad general a través de contenido educativo que proporcione información sobre la importancia del juego en el aprendizaje.	Público adulto entre 30-50 años.  Maestros parvularios.  Padres y Madres de familia.	Uso de redes sociales como Facebook e Instagram con el nombre de la campaña "El ABC del Juego".	Difusión de contenido educativo en redes sociales que puedan utilizar las maestras y padres de familia junto a los niños.	Camila y Abigail

3. Informar a la comunidad en general sobre la importancia y los beneficios de la metodología lúdica para el aprendizaje en un periodo de 2 meses para promover la estrategia del juego.

Estrategia	Público Objetivo	Táctica	Actividad	Responsables
1. Socializar los beneficios del juego con los diferentes públicos en un periodo de 2 meses. 2. Establecer espacios de conversación con nuestros públicos para generar críticas	Público adulto entre 30-50 años.  Maestros parvularios.  Padres y Madres de familia.	1. Realizar un BTL que nos permita interactuar con nuestro público, en donde ofrezcamos a los niños actividades lúdicas que impulsen el juego como forma de aprendizaje. 2. Realizar 5 capacitaciones con las maestras del	1. Realizar una estrategia de alianza con "Juégale.ec" empresa de juegos artesanales, para la realización de la activación de la campaña.  2. Realizar una alianza con profesionales en el	Camila y Abigail

constructivas sobre el tema en la actualidad.		Colegio El Sauce y futuros educadores de la Universidad San Francisco de Quito en donde se les dé a conocer técnicas de aprendizaje enfocadas en el juego.	ámbito de la educación y la gamificación para poder impartir sus conocimientos hacia nuestros públicos objetivos.	
---	--	--	---	--

## 5.7. Resultados e impactos de la campaña

### 5.7.1. Gestión de Relaciones Públicas y aliados estratégico

La alianza con el Colegio El Sauce y con Coco Estudio permitió que más de 45 personas sean capacitadas y socializadas acerca de las metodologías lúdicas. Así como también tuvimos el impacto del ahorro en contratación de capacitadores para la realización de la campaña.

La alianza con Rock Candy (empresa de caramelos artesanales) a través del plan de auspicios permitió que realicen una donación en beneficio de la fundación Lupini, la cual consistió en los productos comunicacionales de la campaña.

Así también como se mencionó anteriormente, la alianza con El Español permitió que donemos sándwiches para el agasajo navideño de los niños y niñas de la Fundación Lupini.

### 5.7.2. Gestión de Relaciones Públicas y medios de comunicación

La gira de medios de comunicación radiales y televisivos, así como la socialización de los beneficios de metodologías lúdicas para el aprendizaje en temas de educación y niñez, permitieron que los medios tengan la acogida y aceptación, logrando un alcance de 9 medios de comunicación. Así como también, la generación de espacios de conversación con periodistas en medios de comunicación de la ciudad de Quito y Esmeraldas. Por lo tanto, el

ahorro total fue de \$24.822 dólares y se logró conectar con profesionales del área de educación gracias al espacio en medios.

### **5.7.3. Gestión de eventos**

Para la recaudación de fondos realizamos un evento benéfico a modo de Cine Foro con la proyección de la película Toy Story 4 en el cual se logró que la comunidad se involucre con la causa de la campana y también se difundió sobre el ABC del Juego con el público asistente.

### **5.7.4. Metas alcanzadas**

Las metas alcanzadas se midieron a través de las especificaciones previamente señaladas, así se obtuvo un resultado positivo con el cumplimiento del 100% de los objetivos por medio de las estrategias de comunicación que se fundamentaron en alianzas estratégicas basadas en un trabajo de relaciones públicas; es relevante destacar los siguientes resultados obtenidos:

- Comunidad en redes sociales a través de estrategias digitales en Facebook e Instagram
- Capacitaciones con enfoque de educomunicación con el apoyo de los capacitadores de Coco Estudio
- Alianza con Rock Candy para la venta y diseño del producto comunicacional de la campaña
- Evento de recaudación de fondos a modo de cine foro en beneficio a la fundación Lupini con auspicio de Amati Foods y El Español
- Espacios de conversación medios de comunicación, tanto radiales como televisivos
- Dos activaciones en la ciudad de Quito junto a Juégale y a la Universidad San Francisco de Quito.

### **5.7.5. Logros inesperados**

Debido al involucramiento con los diferentes públicos, se obtuvieron logros inesperados que permitieron extender la campaña y dar a conocer de mejor manera la causa social; así se consiguió:

- Presencia en nueve medios de comunicación
- Alcance internacional
- Cobertura mediática con impacto provincial
- Alianzas estratégicas
- Fidelización con capacitadores
- Voceros para el evento cine foro

### **5.8. Conclusiones**

La campaña el ABC del juego tuvo un alto impacto en la comunidad a través de los medios de comunicación porque se evidenció que el tema educativo con enfoque en niños y niñas generó interés para el público de docentes, padres y madres de familia. Asimismo, se pudo constatar que el juego como método de enseñanza es solicitado en los centros educativos porque se conoce sus beneficios, pero no se aplica adecuadamente porque no está regularizado en el sistema educativo. Por otro lado, el ABC del Juego cumplió el objetivo de sensibilizar a los docentes sobre la importancia de la ludificación, quienes después de experimentar, decidieron incluirlo como herramienta para sus actividades de enseñanza.

### **5.9. Recomendaciones**

La campaña el ABC del Juego debería replicarse para tener un alcance más amplio tanto con docentes como con otros públicos objetivos que podrían ser niños y niñas, padres y madres de familia, centros educativos, entre otros. Por otro lado, se podría realizar más investigación sobre el tema del juego para el aprendizaje a nivel nacional para conocer los

puntos a mejorar. Sería relevante producir una campaña con enfoque al núcleo familiar que favorezca y fortalezca el aprendizaje de los niños y niñas. Se recomienda la propagación de la campaña en otros sectores y territorios del país. Además, se sugiere la propuesta hacia autoridades gubernamentales con el fin de incluir al juego dentro del sistema educativo escolar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguaded, J. (2005). Estrategias de edu-comunicación en la sociedad audiovisual.
- Aguaded, J. (2012). La educomunicación una apuesta de mañana, necesaria para hoy.
- Aparici, R. (2011). *Educomunicación más allá del 2.0* (pp. 1-30). Barcelo (España): Editorial GEDISA.
- Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE. *RedELE, Revista Electrónica de Didáctica/Español Lengua Extranjera*, 7(2), 27-41.
- Barbas, Á. (2012). Educomunicación: Desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de Educación*, n.º 14, 2012, pp.157-175.
- Barranquero, A. (2007). Concepto, instrumentos y desafíos de la edu-comunicación para el cambio social.
- Brauer, A. (2010). El juego y la exploración como base del currículo en la educación inicial. Congreso sobre Educación Inicial. Universidad San Francisco de Quito. Septiembre 2010.
- Cardona, A - González, A (1971). Emilio o la Educación. *Jean Jacques Rousseau*. EDITORIAL BRUGUERA, S.A. Mora la Nueva, 2. Barcelona (España).
- Coslado, Á. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de educación*, 10(14), 157-175.
- Freire, P. (1976). Educación y Cambio, Buenos Aires, Comisión Ecuménica Latinoamericana de Educación (Celadec).
- Freire, P. (1998). Educación y Participación Comunitaria. Nuevas Perspectivas críticas en educación. Editorial Paidós. Barcelona - España. Págs. 83 -96.
- Giroux, H. (1990). Los Profesores Como Intelectuales. Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje. (7ma ed.). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

- Jaramillo, L. (2007). Concepción de infancia. *Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación Universidad del Norte*. Recuperado el 2 de febrero de 2019.  
<http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/viewFile/1687/1096>
- Klaus, A. (2015). La paradoja del reconocimiento de la niñez desde la pedagogía. *Reflexiones en torno al eco rousseauiano. Revista educación y pedagogía* vol. XI no. 23-24.
- Larrea, G. (1990). *Sociología de la Educación I: Hacia una nueva Educación*. Quito: Corporación Educativa MACAC - Editorial ABYA - YALA.
- Larrañaga, A. (2012). El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje. Universidad Internacional de la Rioja. Facultad de Educación. Trabajo de fin de máster.
- Lenzen, D. (1996). *Conceptos básicos pedagógicos*. Reinbeck. 4ta edición
- Maturana, H., & Vignolo, C. (2005). *Conversando sobre educación*. Documento de Trabajo, (22).
- Mercado, L. (2009). *Juego y Recreación en educación: un manual de reflexión*. - 1ª ed. - Córdoba: Brujas, 2009.
- McLaren, P., Huerta Charles, L. & Rodríguez, M. (2010). El cambio educativo, el capitalismo global y la pedagogía crítica revolucionaria. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15, 1124-1130.
- Montero, M., & Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124.
- Morrison, G. (2005). *Educación infantil*. Pearson Educación. ISBN 8420539031, 9788420539034. 433 páginas.
- Ribes, M. (2011). *El juego infantil y su metodología*/María Dolores Antuña-- Bogotá: Ediciones de la U, 2011.



- Rodríguez, J. (2013). Una mirada a la pedagogía tradicional y humanista. Recuperado de: [http://eprints.uanl.mx/3681/1/Una\\_mirada\\_a\\_la\\_pedagog%C3%ADa\\_tradicional\\_\\_y\\_humanista.pdf](http://eprints.uanl.mx/3681/1/Una_mirada_a_la_pedagog%C3%ADa_tradicional__y_humanista.pdf)
- Piaget, J. (1984). La formación del símbolo en el niño. Editorial Fondo de Cultura Económica, México.
- Sarlé, P. (2010). Lo importante es jugar...: Cómo entra el juego en la escuela. -1a ed. - Rosario: Homo Sapiens Ediciones, 2010.
- Salazar, M. (1984). La definición social de la primera niñez. *Revista Colombiana de Educación*, (13).
- Saviani, D. (2018). *La Pedagogía Histórico-Crítica: Primeras aproximaciones*. Autores Asociados. ISBN:8574964220, 9788574964225. 160 páginas.
- Tabosa, S. (2009). *Educomunicación—un nuevo campo*.
- Tezanos, A. (2007). Oficio de enseñar- saber pedagógico. *Educación y ciudad*, ISSN-e 2357-6286, ISSN 0123-0425, N°. 12, 2007, págs. 7-26.
- Tokuhama-Espinosa, T. (2004). *La Importancia del Juego en el Aprendizaje*. HUPS! Plaza de las Américas, Quito. 19 de octubre de 2004.
- Torres-Toukoumidis, Á., Romero, L. & Pérez, A. (2018). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: revisión documental. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 95-111.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Sección de Educación, División de Programas.
- Vidal, C. (2011). *Características del desarrollo en la infancia*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de: <http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/14-texto-caracteristicas-desarrollo-infancia.pdf>
- Vygotsky, L. (1988). Interacción entre enseñanza y desarrollo. *Selección de Lecturas de Psicología de las Edades I*, 3.

Zambrana, N. (2008). Desarrollo y crecimiento de la niñez: un enfoque integrado. *Revista Colombiana de Educación*, (13). Centro de Investigaciones Educativas, Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras. Recuperado de: [http://alcanza.uprrp.edu/wp-content/uploads/2014/07/modulo\\_desarrollo.pdf](http://alcanza.uprrp.edu/wp-content/uploads/2014/07/modulo_desarrollo.pdf)

## ANEXOS

Capacitación #1

*Ilustración 2: Taller lúdico – didáctico: Cambia Palabras*



*Ilustración 3: Taller lúdico – didáctico: Cambia Palabras*



*Ilustración 4: Taller lúdico – didáctico: Cambia Palabras*



*Ilustración 5: Taller lúdico – didáctico: Cambia Palabras*

## Capacitación #2



*Ilustración 6: Coaching de Vida MBA Luz Dary Ulloa*

Capacitación #3

*Ilustración 7: El Sauce sí juega" junto a Coco Estudio*



*Ilustración 8: El Sauce sí juega" junto a Coco Estudio*

## Capacitación #4



Ilustración 9: Capacitación por Jaime Espinosa de Coco Estudio



Ilustración 10: Capacitación por Jaime Espinosa de Coco Estudio

## Capacitación #5



Ilustración 11: Futuros educadores de la Universidad San Francisco de Quito



*Ilustración 12: Futuros educadores de la Universidad San Francisco de Quito*

BTL #1



*Ilustración 13: BTL Universidad San Francisco de Quito*



*Ilustración 14: BTL Universidad San Francisco de Quito*

BTL #2

Ilustración 15: Mañana de Juegos junto a Juégale Ecuador



Ilustración 16: Mañana de Juegos junto a Juégale Ecuador



Ilustración 17: Mañana de Juegos junto a Juégale Ecuador



## Gira de Medios de Comunicación



Ilustración 18: Medios de Comunicación-Rádios



Ilustración 19: Medios de Comunicación-Rádios



Ilustración 20: Medios de Comunicación-Televisión



Ilustración 21: Medios de Comunicación-Televisión

### Cine Foro Toy Story 4



Ilustración 22: Evento Benéfico



Ilustración 23: Evento Benéfico

Donación – Fundación Lupini



Ilustración 24: Donación



Ilustración 25: Donación



Ilustración 26: Donación



Ilustración 27: Donación