



ANEXO 1

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES PARA LA CONSULTA, LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Bogotá, D.C., Junio de 2020

Señores

BIBLIOTECA

Estimados Señores:

Yo HENRY GIOVANNY CABANZO VARGAS identificado(s) con C.C. No. 1023890840 de Bogotá, autor(es) del trabajo de grado titulado DIDÁCTICA Y APRENDIZAJE SOCIAL EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES Presentado y aprobado en el año 2020 como requisito para optar al título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES; Autorizo (amos) a la Biblioteca de la Corporación Universitaria CENDA para que, con fines académicos, muestre a la comunidad académica la producción intelectual de la Corporación Universitaria CENDA, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo de grado en el catálogo bibliográfico de la Biblioteca y en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Institución.
- Se permite la consulta, reproducción, a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato CD-ROM o digital desde Internet, Intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

HENRY GIOVANNY CABANZO VARGAS
1023890840

Firma y documento de identidad

Av. Caracas No. 35 - 18 Tel: 245 32 16 – Ext: 103 o 221

Catálogo en línea: <http://biblioteca.cenda.edu.co/>

E-mail: biblioteca@cenda.edu.co

Bogotá D.C., Colombia

ANEXO 2

FORMULARIO DE LA DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO DE GRADO:

Didáctica y Aprendizaje Social en Educación Física Recreación y Deportes

AUTOR O AUTORES

Cabanzo Vargas Henry Giovanni

TUTOR (ES)

Álzate Barón Edwin

JURADO (S)

Lopez Arcila José Elmer

Prada Edison Rocha

TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE:

Licenciado en educación física recreación y deportes

NOMBRE DEL PROGRAMA:

Licenciatura en educación física recreación y deportes

Bogotá 2020

NÚMERO DE PÁGINAS: 28

TIPO DE ILUSTRACIONES: Ninguna

MATERIAL ANEXO: Ninguno

PREMIO O DISTINCIÓN (En caso de tener una mención especial): Ninguno

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje social

Cuerpo

Juego

Didáctica

KEYWORDS

Social learning

Body

Game

Didactic

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS:

En el siguiente artículo reflexivo se observa como el cuerpo es un eje fundamental para la adquisición del aprendizaje. El cual, por medio de las sensaciones y las relaciones socioculturales puede ir construyendo el Ser dándole un sentido de presencia plena por la relación espacial entre el cuerpo y nuestro mundo. Existen algunas herramientas lúdicas que permiten adquirir aprendizajes partiendo de la experiencia, participación activa, interacción y comunicación entre el Ser y el entorno, de esta forma emerge el juego con su esencia socializadora, educadora y constructora cultural. El juego, por sus diferentes características permite ir construyendo una zona de desarrollo próximo en el niño a través de las actividades que se ven inmersas por la mediación, andamiaje y acompañamiento social. Por consiguiente, es fundamental un agente mediador en estos procesos de enseñanza aprendizaje que permita identificar las zonas de desarrollo del niño para poder articularlas y formar a partir de ellas.

In the following reflective article it is observed how the body is a fundamental axis for the acquisition of learning. This, through sensations and sociocultural relationships, can build the Being, giving it a sense of full presence due to the spatial relationship between the body and our world. There are some recreational tools that allow you to acquire learning based on experience, active participation, interaction and communication between the Being and the environment, in this way the game emerges with its socializing, educating and cultural construction essence. The game, due to its different characteristics, allows building a zone of proximal development in the child through activities that are immersed by mediation, scaffolding and social support. Fundamentally, a mediating agent in these teaching-learning processes is essential to identify the areas of development of the child in order to articulate and train from them.



ANEXO 3

CARTA DE ENTREGA DEL ESTUDIANTE

Bogotá D.C, Junio de 2020

Señores

Biblioteca

Corporación Universitaria CENDA

Por medio de la presente hacemos entrega oficial del trabajo de grado para optar al título de licenciado en educación física recreación y deportes titulado didáctica y aprendizaje social en educación física recreación y deportes elaborada por el estudiante Henry Giovanni Cabanzo Vargas, C.C 1023890840 de Bogotá y presentado como requisito para optar al título de Licenciado en educación física recreación y deportes

Cordialmente

HENRY GIOVANNY CABANZO VARGAS
1023890840

Firma y documento de identidad

Av. Caracas No. 35 - 18 Tel: 245 32 16 – Ext: 103 o 221

Catálogo en línea:

E-mail: <http://biblioteca.cenda.edu.co/>

biblioteca@cenda.edu.co

Bogotá D.C., Colombia

**DIDÁCTICA Y APRENDIZAJE SOCIAL EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y
DEPORTE**

HENRY GIOVANNY CABANZO VARGAS

Asesor:

MG. EDWIN ALZATE BARON

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA CENDA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

BOGOTÁ, MAYO 2020

Didáctica y aprendizaje social en educación física recreación y deporte

Resumen En el siguiente artículo reflexivo se observa como el cuerpo es un eje fundamental para la adquisición del aprendizaje. El cual, por medio de las sensaciones y las relaciones socioculturales puede ir construyendo el Ser dándole un sentido de presencia plena por la relación espacial entre el cuerpo y nuestro mundo. Existen algunas herramientas lúdicas que permiten adquirir aprendizajes partiendo de la experiencia, participación activa, interacción y comunicación entre el Ser y el entorno, de esta forma emerge el juego con su esencia socializadora, educadora y constructora cultural. El juego, por sus diferentes características permite ir construyendo una zona de desarrollo próximo en el niño a través de las actividades que se ven inmersas por la mediación, andamiaje y acompañamiento social. Por consiguiente, es fundamental un agente mediador en estos procesos de enseñanza aprendizaje que permita identificar las zonas de desarrollo del niño para poder articularlas y formar a partir de ellas.

Palabras clave: cuerpo, aprendizaje social, didáctica y juego.

Abstract: In the following reflective article it is observed how the body is a fundamental axis for the acquisition of learning. This, through sensations and sociocultural relationships, can build the Being, giving it a sense of full presence due to the spatial relationship between the body and our world. There are some recreational tools that allow you to acquire learning based on experience, active participation, interaction and communication between the Being and the environment, in this way the game emerges with its socializing, educating and cultural construction essence. The game, due to its different characteristics, allows building a zone of proximal development in the child through activities that are immersed by mediation, scaffolding and social support.

Fundamentally, a mediating agent in these teaching-learning processes is essential to identify the areas of development of the child in order to articulate and train from them.

Keywords: body, social learning, didactic and game.

Introducción La educación física recreación y deporte por sus diferentes concepciones ha fragmentado la construcción del aprendizaje, esto se puede estar presentando por la concepción de hombre como objeto de estudio individual y no como Ser corpóreo. De este modo, la imagen del cuerpo se presenta como un ámbito socialmente fracturado. Se plantea la reinterpretación del cuerpo de la educación física como un espacio de producción ideológica, o sea, como un espacio de tensiones culturales y de operaciones disciplinarias sobre el que se articulan redes de saber y del poder social (Pedraza, 2005).

Esta simplificación y fragmentación en los aprendizajes se puede estar presentando por la aplicación de métodos tradicionales que se enfocan en estructuras memorísticas, repetitivas o mecanizadas y, en consecuencia, una didáctica que se expone a dar continuidad a estos métodos generando una disminución en los procesos productivos, interactivos, creativos y reflexivos del Ser.

A lo largo del tiempo, grandes pensadores como Rousseau, Pestalozzi, Dewey, Piaget, Vygotsky, Freinet, Montessori, entre otros, distinguen que la solución a los problemas educativos que se presentan por la simplificación y fragmentación del aprendizaje, parten desde un ámbito pedagógico y didáctico. En este sentido, surge la necesidad de pensar en un campo complejo que articule diversas áreas del conocimiento que puedan ser relacionadas e interpretadas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, mejorando las metodologías implementadas por medio del

uso de principios didácticos que permiten ir estructurando la construcción del Ser desde un ámbito social.

Los principios didácticos determinan el quehacer del docente para el cumplimiento de las finalidades didácticas, desde su planificación y gestión hasta su evaluación y reestructuración. Torres y Girón (2009) señalan los siguientes 5 principios: individualización, socialización, autonomía, actividad, creatividad. Con relación a los anteriores principios cada Ser logrará adquirir sus aprendizajes participando activamente con el entorno que lo rodea, comenzará a generar estructuras mentales por medio de la experiencia y las creaciones realizadas de manera individual o colectiva.

Por lo tanto, los aprendizajes están mediados por la interacción, observación, modelación, andamiaje y el trabajo colaborativo. En este sentido, emerge el aprendizaje social como fuente que permite formar al Ser desde un ámbito sociocultural, donde sus métodos de enseñanza aprendizaje parten de la mediación, comunicación y relación del cuerpo con el mundo. . Al hablar de aprendizaje social (AS) se tiene en cuenta algunos autores como (Bandura y Bussey 2004; Muñoz y Fierro, 2015; Vygotsky, 1978), quienes en sus investigaciones resaltan la importancia que adquiere la sociedad en los procesos de enseñanza aprendizaje. El AS enfoca sus bases en la observación e interacción, al observar a otros o al momento de compartir con ellos se van adquiriendo conocimientos mediados por la experiencia directa con el entorno, su idea se destaca por la construcción social del aprendizaje.

En consecuencia, existen herramientas que facilitan un trabajo social y una construcción cultural del aprendizaje, donde las relaciones se dan por medio de actividades naturales que

facilitan la adaptabilidad del Ser en el mundo, es aquí donde emerge el juego como fuente de construcción sociocultural por los aspectos educativos que en él se ven inmersos.

Finalizando, se hace un análisis de distintas bases de datos con relación al aprendizaje social en la educación física recreación y deporte para poder identificar metodologías y principios didácticos que permitan ir mejorando los procesos de enseñanza aprendizaje.

El cuerpo y la construcción del aprendizaje

El cuerpo es el lugar desde donde percibimos el mundo, conocemos los objetos a partir de la experiencia y de la relación parcial de estos con nuestro cuerpo, al momento de movernos se genera una relación directa con el entorno tomando un significado de ser y estar en el mundo. En este sentido, el mundo vivido no es la concepción teórica ingenua que se halla en la actitud natural, sino en el mundo social cotidiano, donde la teoría está dirigida a un fin práctico dándole sentido a las experiencias de vida (Suriá, 2010; Varela, Thompson y Rosch, 1997;).

El cuerpo es el lugar donde se sitúan los sentidos, se mira el mundo desde la perspectiva del cuerpo, y percibimos los objetos de nuestros sentidos en relación espacial con nuestro cuerpo (De la Vega, 2011; Varela et al., 1997) Cualquiera que sea el estado mental en el que se encuentre se da por sentado que volvemos al mismo cuerpo. La imaginación permite que experimentemos sensaciones mentales en donde nos podemos situar en otros contextos, se pueden explorar diversas sensaciones por medio de la imaginación, pero siempre regresando al punto de partida que es el propio cuerpo. La posesión de un cuerpo y una mente significa la posesión de los seis sentidos (tacto, escucha, gusto, olfato, visión y mente).

Todas las experiencias tienen un tono emocional que se puede clasificar como grato, ingrato o neutral y, como sentimiento corporal o sentimiento mental (Gama, 2002; De la Vega,

2011). Nos preocupan mucho nuestras sensaciones, las cuales surgen del contacto. En la mayoría de las experiencias vividas se incorpora una tonalidad sensorial enfocada en alguno de los 6 sentidos, estos permiten vivenciar experiencias corporales y mentales (en algunos casos se reflejan ambos. De este modo nos hallamos arrojados en el mundo para afrontarlo.

Dependiendo el contexto en donde se encuentre nuestro cuerpo, se puede crear un mundo distinto al experimentado, cambiando las situaciones para generar diversas sensaciones que permitan sentir que estamos en este mundo por algo, donde se parte de la construcción social del “Yo”, concebido como una manera cómoda de aludir a una serie de acontecimientos y formaciones mentales y corporales, que tienen un grado de coherencia causal en el tiempo (Pineda, 2007; Varela et al., 1997). No es posible construir nuestro Yo de manera individual, su construcción está mediada por la relación e interacción de distintas experiencias determinadas en contextos socio culturales. Las experiencias se adquieren a lo largo de la vida, en determinados momentos permiten la estructuración de procesos desde la perspectiva espacial en que se encuentre, tomando un sentido enfocado en la presencia plena del Ser.

La mente despierta en un mundo, nosotros no hemos diseñado nuestro propio mundo, simplemente nos encontramos con él, ese mundo es dado por el sujeto porque el sujeto es dado así mismo, se llega a la reflexión del mundo mientras crecemos y vivimos, mientras que experimentamos continuamente para cambiar el mundo en el cual nos encontramos (Buriticá, A. Morales, I; y Sánchez, C, 2013; Varela et al., 1997). Se concibe al mundo de manera social cotidiana, donde la teoría es dirigida hacia un fin práctico, de este modo el cuerpo no sólo se concibe como estructura física sino también como estructuras de vida y experiencia que permiten adquirir los aprendizajes por la mediación entre los aspectos internos y externos del Ser,

Por lo tanto, el aprendizaje se puede generar a partir de determinaciones internas y sociales (Arraiga, Ortega, Meza, Huichán, Juárez, Rodríguez y Cruz, 2006), Los aprendizajes propioceptivos están muy relacionados con las determinaciones externas. Se debe tener presente que entre los dos existen diversas características que permiten la construcción del Yo al momento de relacionar sus experiencias tomando un sentido de presencia en el mundo.

El aprendizaje se enfoca en aprender e interiorizar diversos elementos socioculturales del mundo que rodeamos, integrando la estructura de la personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos y, se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir (Bandura y Bussey, 2004). Se ha de tener presente que el Yo es un agente sociocultural, perteneciente a un grupo que se ha estructurado por medio de lineamientos específicos, al momento de ingresar a este contexto se modifican algunas conductas con relación al contexto social cultural en el que se encuentra, en este sentido el Yo se adapta a las situaciones socio culturales que se presentan en el entorno para así estructurar diversas relaciones que le den un nuevo significado a sus aprendizajes.

Por medio de los movimientos e interacción con el mundo nuestro Yo puede experimentar distintas emociones que serán transmitidas al momento de vivenciarlas, relacionándolas con las personas y el entorno en el cual se encuentra. El Yo corpóreo, es entendido como un Ser social, en donde los procesos de aprendizaje se ven permeados por las relaciones socio culturales. Con relación a lo anterior, las metas alcanzadas se dan por medio de la creación de estrategias que emergen de la interacción y la comunicación. Las relaciones dadas permiten ir tomando un sentido de presencia plena al Yo en el mundo por la construcción social del aprendizaje donde cada Ser aprende del otro en la manera que interactúa, se relaciona y experimenta con la sociedad.

Juego como fuente de aprendizaje

El juego a lo largo de la historia ha ido transformando la perspectiva por la cual era concebido como fuente de gasto puro de tiempo, de energía, de ingenio y de habilidad, este era estructurado para realización de oficios definidos que no daban espacio a modificaciones. Por medio de la articulación de diversos estudios antropológicos y psicológicos se analiza el juego desde su espíritu, desde su esencia socializadora y constructora cultural. El juego se ha convertido en una herramienta que introduce a la vida de manera general, con la capacidad de enfrentarse a los obstáculos estableciendo estrategias para la solución de problemas, este se da de manera libre, voluntaria, como fuente de alegría y diversión. Se parte del juego desde un ámbito educativo dado por actividad natural y placentera que favorece a la adaptabilidad del Ser en su contexto físico y social, llamado “juego educativo” relacionado con lo expuesto por Platón de «educar jugando» (Caillois, 1987 ;Huizinga, 1972; Pavía, 2006).

Diferentes investigaciones han podido evidenciar que el juego sostiene una constante relación con el desarrollo cultural y social, (Huizinga, 1972; Vygotsky, 1939-1966; Rivero, 2016) señalan que las manifestaciones importantes de la cultura están copiadas desde el juego, en la medida que es libertad e invención, donde se permite la exploración por medio de imaginarios, en gran parte estos imaginarios se relacionan con la vida adulta, el niño comienza a experimentar diversos roles mientras juega, lo que ha observado en su entorno facilita la relación de acciones específicas, puede caracterizar elementos de tal manera que en realidad parezca que no están jugando sino están en una actividad propia de ellos, por parte del adulto vuelve a experimentar momentos especiales de su niñez mientras se deja llevar por el juego, al finalizar vuelven a sus preocupaciones cotidianas.

El juego es una de las maneras que tiene el niño de participar culturalmente (Vygotsky 1939-1966; Muñoz y Fierro 2015), se entiende entonces que el juego resulta una actividad que desarrolla en el niño la apropiación de instrumentos culturales que permiten adaptarse para la creación de nuevos esquemas, en donde se relacionan las distintas perspectivas en búsqueda de una nueva cultura que tenga presente el respeto, la relación y la trascendencia de los arraigos culturales de manera social. La cultura, en sus fases primordiales, “se juega”. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego» (Huizinga, 1972; Rivero, 2016).

El juego es fundamental para el aprendizaje de los niños, sin importar el contenido real. El proceso del juego es una poderosa experiencia, el aprendizaje de múltiples facetas. Los juegos para niños involucran la exploración, la experimentación, la cognición y el desarrollo de habilidades sociales UNICEF (2012). Cuando los niños juegan se apropian del tiempo y el contexto que lo rodea, adaptándose a las problemáticas que van emergiendo en el desarrollo de las actividades para dar respuesta a sus necesidades, es por esto que la esencia misma del juego es siempre una expresión de la experiencia subjetiva de los niños.

Al momento de mencionar al juego es necesario tener presente las clasificaciones propuestas por Caillois (1987) y Rivero (2016): el Agon (competencia) enfocado en una rivalidad con base a una cualidad, Alea (suerte) en estos juegos no dependen del jugador sino del destino, Mimicry (mímica) se pueden asumir roles imaginarios, y, finalizando se encuentra el Ilinx por medio de la experimentación de sensaciones enfocadas en el vértigo. Las cuatro clasificaciones parten de unos principios previamente establecidos que permiten darle un orden al juego para ir en búsqueda de un objetivo específico mediante elementos que aprueban su desarrollo, los cuales relacionamos con el entorno y nuestro cuerpo, por individual que sea el elemento con el que se

juegue o el juego en el que se participe existe una acción socializadora, ya sea para demostrar una capacidad o tratar de deslumbrar con los movimientos realizados.

Los principios del juego se distinguen por la apariencia singular de un juego específico, su configuración general. Lo que lo expresa como totalidad organizada y empuja a los jugadores a respetar determinados requisitos de presentación y desarrollo (Pavía, 2006). Partiendo de los requisitos planteados se estructuran las reglas del juego, cada participante del juego es libre para aceptar las reglas propuestas o modificarlas cuando no se está de acuerdo, pero esta modificación parte desde un ámbito social.

La creación de reglas en el juego ayuda a educar al niño a través de los procesos comunicativos que permitan su reestructuración teniendo en cuenta las perspectivas y necesidades de todos. Los docentes en cierto sentido se limitan a las reglas ya establecidas o impuestas, a seguir un orden específico para la realización de los juegos, limitan a que el niño desarrolle de manera libre su creatividad. Cuando se modifican las reglas impuestas en el juego, existe una estricta subordinación a las reglas que es totalmente imposible en la vida real; sin embargo, en el juego resulta factible: de este modo el juego crea una zona de desarrollo próximo (ZDP) en el niño fuente del aprendizaje social" (Muñoz y Fierro, 2015; Vygotsky, 1939-1966).

Es necesario tener presente como el principio del juego se ha desvirtuado en su esencia por el contagio con la realidad (Caillois, 1987; Rivero, 2016) señalan que hay que separar el mundo del juego con el mundo real, subrayando que el juego es en esencia una actividad aparte, permite prever toda contaminación con la vida corriente amenazando con corromper y arruinar su propia naturaleza. Actualmente se presentan engaños que son copiados del mundo real al

momento de jugar, esto hace que se vaya perdiendo el sentido por el cual fue estructurado, no hay perversión del juego sino un extravío y desviación por la relación con el mundo real.

Se puede decir que el niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. Sólo en este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño" (Muñoz y Fierro, 2015; Vygotsky, 1939-1966). Por consiguiente, el niño puede ir evolucionando a través del juego en la medida que desarrolla tres (3) situaciones de aprendizaje relacionadas con su contexto social, la primera se basa en la presencia de una situación imaginaria, el niño posee diversos imaginarios antes de empezar a jugar, pero a partir de la práctica mediada por la experiencia vivida al momento de interactuar con el contexto puede modificar sus imaginarios con relación a los de sus compañeros o entorno; en la segunda situación el niño podrá adquirir grados de conciencia por medio del comportamiento sobre las reglas socialmente establecidas; la última emerge por la presencia de una definición social de la situación de juego, el niño desarrollará capacidades autónomas para la resolución de tareas en actividades de aprendizaje conjunto, con un sujeto de mayor dominio o por la ayuda de un compañero para solucionar los problemas del juego.

En este sentido, El aprendizaje basado en el juego es descrito como un contexto para el aprendizaje a través del cual los niños se organizan y dan sentido a sus mundos sociales, ya que se comprometen activamente con las personas, los objetos y las representaciones (Barblett, 2010; Muñoz y Fierro, 2015). Se toma al juego por una doble función, iniciando en una puesta en el ejercicio donde el plano imaginativo permite planificar estrategias para la solución de problemas teniendo en cuenta la representación de roles. El carácter social se puede identificar en la participación de actividades lúdicas al atenerse a las reglas y hacer una reestructuración

socialmente acordada por medio de la generación de estrategias mediadas por aspectos comunicativos.

Parece conveniente distinguir al juego como un recurso pedagógico utilizado en situaciones de interacción por medio de actividades propuestas en diferentes contextos de enseñanza para el desarrollo subjetivo; el juego es tomado como una actividad espontánea, cotidiana y vital en el aprendizaje del niño; ante todo, es una de las principales actividades que desarrolla el niño. Está demostrado que los padres con su participación activa contribuyen a fomentar juegos más complejos los cuales los niños no serían capaces de desarrollar por sí mismos (Pavía, 2006). Por medio del juego se pueden generar relaciones familiares, culturales y sociales en donde el entendimiento, la aplicación y creación de las reglas están enfocados para dar respuesta a situaciones en común.

De este modo, las actividades que se ven implícitas en el juego son base fundamental para la formación integral de los estudiantes, a través del juego se puede desarrollar y fortalecer la personalidad mediante el manejo de las emociones. Aparecen distintos aspectos formativos que con el tiempo, la experiencia y la reflexión el niño puede dominar enfocándose en el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas, motrices y afectivas por medio del juego.

Zona de desarrollo próximo (ZDP)

La Zona de desarrollo próximo (ZDP) se entiende como la distancia entre “el nivel de desarrollo real del niño tal y como puede ser determinado a partir de la resolución independiente de problemas” y el nivel más elevado de “desarrollo potencial tal como es determinado por la resolución de problemas bajo la guía del adulto o en colaboración con iguales más capaces”. (Venet y Correa, 2014; Vygotsky, 1978), Por consiguiente, se considera que el aprendizaje y el

desarrollo están en una continua relación, determinados por dos niveles, la zona de desarrollo real que corresponde a los aprendizajes que se han adquirido de manera individual, y, la zona de desarrollo potencial, que se enfoca en la adquisición de aprendizajes bajo la dirección, ayuda y mediación por parte de un adulto o un compañero par.

Entre la diferencia de estos niveles de desarrollo emerge lo que se considera la ZDP, la cual está estructurada desde la mediación, transmisión e interiorización de la cultura, tanto en un medio, como en un tiempo determinado (Rogoff 1998; Rogoff y Angelillo, 2002;). En la ZDP se da lugar para las funciones mentales superiores por medio de las acciones de razonamiento y metacognición que se ven inmersas, estas acciones surgen por la interacción con las demás personas en un ambiente colaborativo en donde se entienden y relacionan las experiencias socio culturales de los participantes.

En la ZDP se expone otro aspecto de gran importancia para los procesos de enseñanza aprendizaje, (Aubert, Flecha, García, Flecha y Racionero 2010; Vygotsky, 1978) el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar sólo cuando el niño está en interacción con su entorno o en cooperación con algún semejante. En este sentido, la ZDP puede darse en la interacción partiendo desde la intersubjetividad.

El desarrollo cultural del niño aparece dos veces en toda función, primero a nivel social, en el plano interpsicológico, y más tarde a nivel individual, en el plano intrapsicológico (Aubert et al., 2010; Vygotsky, 1934). El aprendizaje se da principalmente en un contexto socio cultural, este parte de las relaciones que tiene el niño con su entorno para generar procesos comunicativos que le permitan expresar las experiencias vividas, en seguida, el niño interioriza estas experiencias por medio de procesos reflexivos, al momento que el niño desarrolla un análisis de

sus experiencias va transformando los aprendizajes adquiridos, esta transformación parte aspectos sociales adaptados a situaciones de aprendizaje individuales que volverán al ámbito social del cual fueron tomados.

Las actividades en la zona de desarrollo próximo deben permitir el desarrollo intelectual del niño (Chaiklin 2003; Vygotsky 1978). Una tarea demasiado fácil o demasiado difícil no se sitúa en la zona. Una tarea o actividad situada en la zona de desarrollo próximo necesita que el niño pueda realizarla con ayuda de un adulto y no solo. Las actividades propuestas deben estar acordes a las necesidades del niño, al momento de realizarlas emergerán algunas dificultades por las cuales el niño no podrá continuar con su propósito, de esta manera, el niño buscará algún compañero, familiar o persona allegada con la que pueda dar respuesta a las dificultades presentadas.

En términos de su "concepción general", la ZDP puede entenderse como la "estructura de actividad conjunta en cualquier contexto donde hay participantes que ejercen responsabilidades diferenciales en virtud de su pericia" (Aubert et al., 2010). El niño despierta una serie de procesos evolutivos que se dan por medio de las relaciones sociales, por lo tanto, puede ir construyendo estrategias comunicativas en donde se tenga en cuenta las ideas de todos y busquen llegar a metas en común. La interacción con su entorno permitirá analizar desde otro punto de vista las herramientas que faciliten su formación e interacción social.

El rol docente y los principios didácticos

La escuela es un medio educativo puesto por y en la sociedad a disposición del niño, de la familia y de la sociedad. El docente efectúa su mediación pedagógica en una ósmosis de vida y de trabajo con alumnos, familias y miembros de la comunidad (García, 2001). Los ambientes

educativos brindan algunos espacios y recursos necesarios para que el proceso de formación estudiantil esté acorde con lo buscado por la institución educativa y la sociedad, se cuenta con los espacios y los recursos, pero, se observa que se pierde el sentido pedagógico si no existe un agente mediador que de organización a los ambientes y situaciones de enseñanza aprendizaje presentados, es aquí donde aparece el docente con su rol mediador, con sus procesos de observación, transmisión, planeación, construcción y reflexión del conocimiento.

El docente debe centrar su enseñanza en procedimientos de aprendizaje idóneos permitiendo que el niño desarrolle formas de pensamiento y razonamiento, generar actividades de juego en donde predomine la libertad de forma responsable para hacer y construir, tener en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, cada niño aprende de un modo y en un tiempo específico, ofrecer su ayuda para dar respuestas a las necesidades que se presenten en los procesos de aprendizaje cuando el niño lo requiera Monereo (2001). Se tiene en cuenta que cada estudiante aprende a su ritmo pero no se aleja de las relaciones sociales y de los procesos de imitación y andamiaje. En las prácticas educativas el docente cuando toma el rol de agente mediador tiene presente que cada niño aprende con un ritmo y tiempo específico, las tareas que genere estarán enfocadas a dar respuestas a las necesidades socioculturales, implementará objetivos de aprendizaje, para alcanzar los objetivos propuestos debe partir de constantes variaciones en sus métodos, estar en continua modificación de sus prácticas adaptándolas hacia las necesidades del niño al momento de adquirir los aprendizajes.

Por esta razón, se resalta la importancia del docente como agente mediador, debido a que es él quien orienta al estudiante en la conformación del andamiaje estableciendo un puente entre los dos, Bruner (citado por Parra, 2014). El docente se encargará de mediar la adquisición del aprendizaje mientras que el niño lo va construyendo, este proceso parte de las interacciones

que tiene el niño con su entorno sociocultural. Al participar activamente el niño en los procesos de enseñanza aprendizaje va generando una reciprocidad con el docente en la manera que cada uno aprende del otro.

En consecuencia, el docente se convierte en un agente dinamizador de la cultura frente a una población específica, enfocado en diferentes situaciones que emergen en el entorno para así dar respuesta a ellas teniendo en cuenta las necesidades y problemáticas de la población. El docente es un facilitador para la adquisición de aprendizajes, por medio de las experiencias fomenta un análisis y una reflexión continua de los procesos, para así poder reestructurar y transformar los aprendizajes (Parra, 2014; Suárez, 2005).

La experiencia del aprendizaje se encuentra expuesta desde un agente mediador (padres, educadores o compañero par), estos actúan como apoyo cuando el niño lo necesite interviniendo en su entorno para ayudarles a organizar sus conocimientos Ríos (2006). El niño a momento de interactuar con su entorno va adquiriendo conocimientos mediados por la experiencia directa, se tiene en cuenta que el niño ya posee unos imaginarios antes de interactuar con el entorno, pero estos conocimientos van cambiando en la medida que relaciona lo observado con lo imaginado.

Las experiencias que se presentan en el niño puede ser directas o mediatizadas por otras personas, símbolos o lenguajes, emergerán algunas dudas o problemáticas que intervendrán en los procesos de aprendizaje, el agente mediador ha de estar atento para intervenir cuando sea necesario o cuando el niño lo requiera. El docente debe tener presente la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía

de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz" (Varela et al., 2000; Vygotsky, 1978).

El profesor o profesora debe ser por excelencia fuente de estímulos e información, mediador de los procesos de aprendizaje, de tal manera que permita y facilite el aprender a aprender Parra (2014). Al realizar las prácticas educativas se debe analizar cómo se está transmitiendo el conocimiento y si las metodologías utilizadas son las indicadas, se debe partir de las necesidades del niño y del contexto social, de la organización de espacios y recursos para que esto logren brindar ambientes propicios para el aprendizaje, el planteamiento de herramientas metodológicas permitirán ir mejorando los procesos de enseñanza aprendizaje distribuyendo los estímulos y la información de manera adecuada. El docente es por excelencia la persona que promueve la formación integral de los estudiantes, uno de sus deberes principales es entender y comprender el entorno educacional, social y cultural que lo rodea.

La acción mediadora del docente favorece el aprendizaje, estimula el desarrollo de potencialidades y corrige funciones cognitivas deficientes, es decir, mueve al sujeto a aprender en su zona potencial (Ferreiro, 2006). Cuando el niño presenta algunas dificultades para la adquisición del conocimiento el docente como agente mediador interviene tratando de corregir o dar respuesta a las dificultades presentadas, se encarga de facilitar los medios para que el niño pueda encontrar las respuestas por medio de interacción y la relación de sus experiencias. Cuando el docente realiza sus prácticas educativas debe partir de principios didácticos que permitan una mejora continua en sus procesos y así poder construir el aprendizaje interactuando unos con otros.

El docente en su práctica educativa quiera o no transmite valores, estos valores se dan por medio de la socialización e integración del sujeto, es necesario aclarar cuáles son los valores y de qué formas se están transmitiendo, qué metodologías se están implementando para la formación axiológica del Ser. De tal manera, se hace indispensable direccionar la enseñanza aprendizaje por medio de principios didácticos, estos principios se caracterizan en gran medida por la estructuración de reglas que permiten ir orientando el aprendizaje que se quiere lograr. Así, por ejemplo, la teoría y la práctica sólo pueden ir unidos en el proceso de enseñanza aprendizaje cuando se orienta sistemáticamente y cuando se concibe la actividad de aprender, como un trabajo consciente y metódico bajo la dirección del facilitador(a) o mediador(a) del aprendizaje, Torres y Girón (2009).

Los principios didácticos son normas generales e importantes que tienen valor en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos principios didácticos dependen del aprendizaje que se quiera lograr en los estudiantes, se pueden aplicar integradamente unos con otros. (Torres y Girón, 2009; Torres, 2010) señalan la importancia de tener presente los siguientes principios:

- Individualización: cada persona es diferente a otra en cantidad y calidades, cada uno de los estudiantes poseen diferentes capacidades y aprende de acorde a su ritmo, frente a lo presentado, no se pueden ajustar los mismos patrones a conductas individuales, pero tampoco se debe alejar al niño de las relaciones personales.
- Socialización: se enfoca en la dimensión social del Ser, donde los aprendizajes se adquieren por medio de la interacción y la relación con el contexto que lo rodea, los procesos de enseñanza aprendizaje parten de la relación entre el docente, estudiante y comunidad educativa, la educación es un hecho que parte desde el ámbito

social ligado por códigos y canales de comunicación permitiéndole al estudiante integrarse a la comunidad por medio del aprendizaje de sus valores y conocimientos.

- Autonomía: el ser humano será libre en la medida que ejerza su libertad, consciente de sus propias limitaciones y posibilidades y de las consecuencias de sus actos. En este sentido, se habla de una libertad responsable. El rol del docente será educar en y para la libertad, así la persona será realmente libre.

- Actividad: La actividad humana es mental y por lo tanto, la actividad, especialmente la educativa, no depende de la cantidad de actividades que el estudiante realice, sino de la actitud presente frente a ellas. El principio de actividad se da a partir de dos dimensiones: institucional y metodológica. A nivel práctico, ha dado origen a una serie de técnicas didácticas para la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje.

- Creatividad: es "hacer algo nuevo". Objetivo importante de la educación es la creación personal. Varios son los argumentos que lo justifican: La humanidad tiene que ir construyendo sus propias respuestas. Su proyecto de vida es un anticiparse a la realidad. La vida, considerada como una página en blanco, la persona debe definirla, construirla, realizarla. Podemos concluir que es obligación del Ser humano ser autor, ser creativo.

Partiendo de lo anterior se observa que el rol docente es determinado por los principios didácticos Torres y Girón (2009), el docente se encuentra en un constante bucle reflexivo con base a su planificación, preparación, estructuración y realización de unidades didácticas y sesiones de clase, teniendo en cuenta los recursos a utilizar, al tener presente estos temas el docente puede ir generando una praxis por medio de la relación de la teoría adquirida con las experiencias de aprendizaje, reflexionando sobre lo evidenciado al momento de realizar su

práctica para mejorar las herramientas y recursos didácticos utilizados. Los principios didácticos determinan la actividad del quehacer docente por medio de su planificación y gestión, la organización de unidades didácticas, sesiones y actividades haciendo uso de los recursos y medidas generales.

Finalizando, se observa que el docente como agente mediador en los procesos de enseñanza aprendizaje cumple un rol fundamental, es el encargado de observar las zonas potenciales en las que se encuentra el niño para asimismo enfocar sus metodologías en dar respuesta a las necesidades que emerjan, se encarga de generar un andamiaje entre toda la comunidad para fortalecer la ósmosis educativa, el aprendizaje se realiza a través de la interacción con el ambiente. Como resultado de nuestra relación con el medio, obtenemos los aprendizajes necesarios para modificarlos y satisfacer nuestras necesidades, las respuestas están dadas desde un ámbito social que parte de la comunicación y reflexión de las experiencias.

El rol del docente frente a las prácticas educativas realizadas debe estar dispuesto a implementar unidades didácticas y sesiones de clase, mediante su desarrollo se ha de analizar las respuestas arrojadas en cada sesión realizada para generar procesos reflexivos que permitan reestructurar cada unidad o sesión, de este modo las consecuencias de las respuestas tienen varias funciones, en primer lugar, proporcionan información y en segundo lugar tiene una función motivadora (Bandura, 1987; Suriá, 2010).

Conclusiones

Es necesario articular diversas áreas del conocimiento en la estructuración de las unidades didácticas para poder garantizar que los procesos de enseñanza aprendizaje implementados en educación física recreación y deporte permitan una construcción del Ser de

manera integral y compleja, dejando a un lado la simplificación que a veces se presenta en las herramientas metodológicas por la fragmentación del conocimiento.

Se habla entonces de un cuerpo socialmente construido donde las relaciones sociales son fuente de aprendizaje que permite la construcción del Ser de forma colectiva partiendo una continua conexión entre cuerpo y mente. El cuerpo es elemento primordial para adquisición del conocimiento, a través del cuerpo sentimos, oímos, observamos y expresamos diversas sensaciones con relación a las experiencias vividas.

Al experimentar por medio de nuestro cuerpo podemos interactuar con el entorno que nos rodea modificando las estructuras mentales creadas, de este modo se van reestructurando los conocimientos al pasar de un plano interpsicológico a un plano intrapsicológico. Cada experiencia obtenida presenta diversos tonos emocionales que permiten aprender mientras crecemos, vivimos e interactuamos con el mundo en el cual nos encontramos.

Cuando creamos, modificamos e imaginamos con nuestro cuerpo generamos procesos de metacognición donde la mente toma un carácter fundamental para el desarrollo de estructuras las cuales emergen de la experiencia y reflexión, de este modo afrontamos el mundo dándole un significado de presencia plena a nuestro Yo. No es posible construir nuestro Yo de manera individual, su construcción está mediada por la relación e interacción de distintas experiencias determinadas en contextos socio culturales

Para la construcción del Ser en educación física recreación y deporte existen herramientas lúdicas que han contribuido en el desarrollo cultural de la sociedad, el juego con su rol educativo genera aspectos axiológicos e integrales en el Ser. Se debe permitir que el niño juegue de manera libre, que no esté predeterminado a las reglas establecidas si no que pueda

estructurarlas o modificarlas las veces que quiera, en las acciones de juego que se implemente solo se le otorgarán las bases del mismo para que así el niño pueda experimentar diversas formas para su desarrollo. Cualquiera que sea la acción que se presente en el juego tiene un ámbito socializador por el apoyo, andamiaje, formación o reconocimiento del jugador.

El niño experimenta diversos roles mientras juega, la observación de su entorno permite la relación de sus imaginarios con acciones específicas que son caracterizadas por tomar objetos o elementos vistos en su realidad, esto genera que el juego sea tomado como una actividad propia de ellos, de su vida cotidiana. De este modo, el juego es una herramienta que logra introducir al niño en la vida de manera general, es aquí donde resalta el espíritu mismo del juego por su acción socializadora y constructora cultural.

El juego es un eje fundamental en el aprendizaje del niño, en él se involucran aspectos de exploración, experimentación, metacognición y desarrollo de habilidades que permiten la apropiación de los instrumentos socioculturales que existen a su alrededor, el juego es tomado como una actividad espontánea, cotidiana y vital en el aprendizaje del niño.

El niño evoluciona en el juego mediante la implementación de 3 situaciones, la primera está enfocada en los imaginarios que se ha creado el niño y cómo estos se modifican al momento de experimentar con el entorno, la segunda se da por los aspectos comunicativos que permiten la relación de aprendizajes o la estructuración de estrategias que generen un óptimo desarrollo y, la última, parte de las experiencias de aprendizaje que el niño ha obtenido y cómo estas se logran interiorizar en su Ser.

La creación de reglas en el juego ayuda a educar al niño a través de sus procesos comunicativos que permitan su reestructuración teniendo en cuenta las perspectivas y

necesidades de todos. En algunos momentos se presenta una subordinación de las reglas del juego que es imposible en la vida real, sin embargo en el juego es posible, de este modo el juego va generando una zona de desarrollo próximo en el niño.

La zona de desarrollo próximo (ZDP) se determina por la solución de problemas por medio de un agente mediador, puede ser el docente, un adulto o un compañero par o con mayor capacidad. Se estructura cuando se da una mediación, interacción, transmisión e interiorización de los procesos socioculturales, de este modo sus bases parten de la actividad conjunta de los diversos participantes que se encuentra en un contexto determinado.

Todo desarrollo cultural del niño se presenta por medio de dos planos, el primero a nivel social, donde los aprendizajes son alcanzados por medio de la interacción y comunicación, mientras el segundo plano se da a nivel individual, o sea, en un plano intrapsicológico, donde los aprendizajes que se alcanzan son separados de la interacción social.

Las actividades propuestas en educación física recreación y deporte deben estar situadas en el desarrollo cultural del niño, una actividad que esté pensada en la realización individual o que sea muy fácil no permite que el niño que adquiera los aprendizajes por medio de la interacción, mediación o acompañamiento, es necesario que el niño pueda desarrollar las actividades con la ayuda de un adulto o compañero par y no solo.

El docente debe estar en una continua observación, verificación modificación y reestructuración de sus planeaciones para que logren dar respuesta a las necesidades que emergen en el niño, teniendo en cuenta que cada uno de ellos aprende a su ritmo y modo, ofreciendo su ayuda o intervención cuando se requiera.

El docente tiene uno de los roles más importantes en los procesos de enseñanza por su aspecto mediador en el aprendizaje. La relación que se da entre el docente y el estudiante parte de un respeto mutuo, teniendo en cuenta los diferentes canales de comunicación para generar construcciones, participaciones o negociaciones que estén establecidas colectivamente. Al generar una armonía entre los participantes de los procesos de enseñanza aprendizaje se permitirá una relación recíproca promoviendo la interacción para adquirir el conocimiento en ámbitos educativos, sociales y culturales.

El docente cuando estructura su planeaciones utiliza unidades y recursos didácticos para que sus metodologías logren transmitir y formar el conocimiento de forma adecuada, en consecuencia, se entiende entonces a la didáctica como una arte que emerge en el docente como una cualidad permitiendo mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje teniendo en cuenta facultades comunicativas para lograr que los estudiantes aprendan por medio de ambientes interactivos, articulando diversos métodos y herramientas que sirven como base para la estructuración e implementación de principios didácticos centrados en las relaciones y aprendizajes sociales.

Referencias

- Arraiga, P; Ortega, M; Meza, G; Huichán, F; Juaréz, E; Rodríguez, A; y Cruz, S. (2006). *Análisis conceptual del aprendizaje y la imitación*. Revista Latinoamericana de Psicología. México. Recuperado <http://www.scielo.org.co/pdf/rlps/v38n1/v38n1a06.pdf>
- Aubert, A. Flecha, A. García, C. Ramón, F, y, Sandra, R. (2010). *Aprendizaje dialógico en la sociedad de la información*. Barcelona. Hipatía editorial SA

- Barblett, L. (2010). Why play-based learning?. *Every Child Magazine*. Recuperado https://scholar.google.com.co/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=Why+play-based+learning%3F.+Barblett&btnG=
- Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*. Editorial Espasa, España.
- Bandura, A. y Bussey, K (2004). *On broadening the cognitive, motivational, and sociostructurally theorizing about gender development and functioning*: Comment on Martin, Ruble, and Szkrybalo (2002). *Psychological Bulletin*. Recuperado <https://pdfs.semanticscholar.org/9874/d3c9ba983e8439fb0764d934c385cb4fb6cb.pdf>
- Buriticá, A. Morales, I; y Sánchez, C. (2013). *Sobre la relación causal o epistémica entre mente y mundo*. Akal. Bogotá: Colombia Recuperado <http://bdigital.unal.edu.co/42753/1/45031-215857-1-PB.pdf>
- Caillois, R (1987). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de cultura económica, México.
- Chaiklin, S. (2003). The Zone of Proximal Development in Vygotsky's Analysis of Learning and Instruction. (pp. 39-64). Cambridge: Cambridge University
- De la Vega, D (2011). *Hombre, Ser excéntrico Merleau-Ponty: un giro antropológico para refundar la libertad*. En-claves del pensamiento. Monterrey: México Recuperado <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=141119877006>
- Ferreiro, R. (2006). *Nuevas Alternativas de Aprender y Enseñar Aprendizaje Cooperativo*. México: Trillas. Recuperado de <file:///C:/Users/admin/Downloads/Dialnet-NuevasAlternativasDeAprenderYEnsenar-4953739.pdf>
- Gama, L. (2002), “Hegel, Gadamer y el concepto de experiencia”, en *Ideas y Valores* No. 120, pp. 41-78. Universidad Nacional. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/idval/article/view/14538>
- García, C. (2001). *Teoría de la educación II*. Procesos primarios de formación del pensamiento y la acción. Salamanca: Ediciones de la universidad de salamanca

- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Ed. Alianza editorial. S.A. Madrid.
- Monereo, C. (2001). *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje. Formación del profesorado y Aplicación en la Escuela*. Barcelona: Editorial Grao. Recuperado http://uiap.dgenp.unam.mx/apoyo_pedagogico/proforni/antologias/ESTRATEGIAS%20DE%20ENSEÑANZA%20Y%20APRENDIZAJE%20DE%20MONEREO.pdf
- Muñoz, F. Y Fierro, A. (2015). *Cognición, juego y aprendizaje*. Revista de Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA). Vol. 1, N° 1, pp. 162-177. Recuperado <https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/576/592>
- Parra, K. (2014). *El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Revista de Investigación, vol. 38, pp. 155-180, recuperado <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140398009.pdf>.
- Pavía, V (2006). *Jugar de un modo lúdico: El juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires: Edicial.
- Pedraza, M. (2005). *El cuerpo de la educación física: dialéctica de la diferencia*. Revista Iberoamericana de educación. N. ° 39, pp. 53-72 Recuperado <https://rieoei.org/historico/documentos/rie39a02.pdf>
- Ríos, P. (2006). *Psicología. La Aventura de Conocernos*. Caracas: Textos. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/299597322_PSICOLOGIA_La_aventura_de_conocernos
- Rivero, I (2016). *El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois*. Enrahonar. Quaderns de Filosofia Recuperado de [file:///C:/Users/admin/Downloads/306827-Text%20de%20l'article-431999-1-10-20160405%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/admin/Downloads/306827-Text%20de%20l'article-431999-1-10-20160405%20(1).pdf)
- Rogoff, B. (1998). Cognition as a Collaborative Process. En W. Damon (Dir.). *Handbook of child psychology volume II cognition, perception, and language* (pp. 679-744). Etats-Unis: John Wiley y Sons, Inc. Recuperado de <https://people.ucsc.edu/~brogoff/Scanned-articles/scanned%2012-2008/Cognition%20as%20a%20Collaborative%20Process.pdf>

- Rogoff, B. & Angelillo, C. (2002). *Investigating the coordinated functioning of multifaceted cultural practices in human development*. Human Development, 45, 211-225. Recuperado de <https://people.ucsc.edu/~brogoff/Scanned-articles/scanned%2012-2008/Investigating%20the%20coordinated%20functioning.pdf>
- Suárez, R. (2005). *La Educación. Teorías Educativas*. Estrategias de Enseñanza Aprendizaje. Madrid: Trillas
- Suriá, R. (2010). *Socialización y desarrollo social. Psicología Social*. España. Recuperado <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14284/1/TEMA%201.%20CONCEPTO%20Y%20TRAYECTORIA%20DE%20LA%20PSICOLOG%3%8DA%20SOCIAL..pdf>
- Torres, M (2010). *Los principios de la educación en José Luis Castillejo Brull desde el enfoque por competencias*. Universidad Gabriela Mistral. Recuperado [file:///C:/Users/admin/Downloads/Los%20principios%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20en%20Jos%C3%A9%20Luis%20Castillejo%20Brull%20desde%20el%20enfoque%20por%20competencias%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/admin/Downloads/Los%20principios%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20en%20Jos%C3%A9%20Luis%20Castillejo%20Brull%20desde%20el%20enfoque%20por%20competencias%20(2).pdf)
- Torres, H. y Girón, D. (2009). *Didáctica general*. San José, CR. Coordinación educativa y cultural centroamericana. Recuperado de https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_09.pdf
- UNICEF (2012). *Early Learning*. Recuperado de http://www.unicef.org/earlychildhood/index_40747.html
- Varela, F. Thompson, E. y Rosch, E. (2ED). (1997). *De cuerpo presente*. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana. Barcelona: España. Gedisa editorial
- Venet, M. Y, Correa, E. (2014). *El concepto de zona de desarrollo próximo: un instrumento psicológico para mejorar su propia práctica pedagógica*. Pensando Psicología. Recuperado de <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/pe/article/view/775/793>
- Vygotsky, S. (1939, 1966). *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid: España
- Vygotsky, S (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard university press. Recuperado de <http://www.unilibre.edu.co/bogota/pdfs/2016/mc16.pdf>

Vygotsky (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós. Recuperado

<http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

Vygotsky (1934). El problema del desarrollo en la psicología estructural. Madrid: España, aprendizaje visor.