



*Las opiniones y los contenidos de los trabajos publicados son responsabilidad de los autores, por tanto, no necesariamente coinciden con los de la Red Internacional de Investigadores en Competitividad.*



Esta obra por la Red Internacional de Investigadores en Competitividad se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Basada en una obra en riico.net.

## **Análisis de percepción sobre la lúdica: caso Red Iddeal**

*Dennyse María Patricia Hermosa Guzmán<sup>1</sup>*

*Claritza Marles Betancourt\**

*Parcival Peña Torres\*\**

### **Resumen**

La presente determina la percepción de estudiantes a nivel nacional, en torno a la lúdica como estrategia de enseñanza y aprendizaje en su método de aplicación y evaluación de conocimientos. Se realizó una investigación descriptiva con enfoque cuantitativo, la recolección de datos se aplicó mediante un muestro no probabilístico, con encuesta estructurada como instrumento, se obtuvo como resultado que la lúdica en la actualidad son utilizadas como estrategias desde dos perspectivas, primero como metodología de evaluación al finalizar los contenidos temáticos y segundo como mecanismo para el desarrollo de fortalezas y habilidades cognitivas, es de anotar que las estrategias didácticas están enfocadas en reforzar conocimiento, desarrollarlo y crearlo de acuerdo a los modelos de enseñanza. Por otra parte, ve la adquisición del conocimiento desde lo individual, pero no olvidando que la construcción del mismo y su aplicabilidad se realiza de manera colectiva contribuyendo al desarrollo socio-cultural.

**Palabras Clave.** – aprendizaje, enseñanza, estrategias y lúdica

### **Abstract**

This determines the perception of students at the national level, around the ludic as a teaching and learning strategy in its method of application and evaluation of knowledge. Descriptive research with a quantitative approach was carried out, the data collection was applied through a non-probabilistic sample, with a structured survey as an instrument, it was obtained as a result that the playful ones are currently used as strategies from two perspectives, first as an evaluation methodology. At the end of the thematic content and secondly as a mechanism for the development of cognitive strengths and abilities, it is worth noting that the didactic strategies are focused on reinforcing knowledge, developing it and creating it according to the teaching models. On the other hand, it sees the acquisition of knowledge from the individual, but not forgetting that its construction and its applicability is carried out collectively, contributing to socio-cultural development.

**Keywords.** - learning, teaching, strategies and playful

---

<sup>1\*\*</sup> Universidad de la Amazonia, Florencia – Colombia

## **Introducción**

En la actualidad la enseñanza y aprendizaje han evolucionado estando a la vanguardia de los procesos sociales y las nuevas exigencias de las generaciones estudiantiles y sus pensamientos, es por ello, que se ha precisado la exigencia de modelos pedagógicos que contribuyan a la construcción del conocimiento y a la resolución de problemas cotidianos a través de la aplicación de saberes previos y el desarrollo de habilidades (Buenahora y Millan, 2011), por ello, una de las herramientas utilizadas por la pedagogía esta enfocada en la lúdica como estrategia para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, dado que el ser humano siempre ha tenido una voluntad hacia la adquisición de conocimiento ligado con los intereses, necesidades y sensación de placer mediante el despertar del gozo a través de metodologías didácticas que permitan interactuar entre si y con objetos (Pineda, 2021).

Es así, que en su concepto más practico la lúdica es una gama de actividades inherentes al ser humano mediadas por estructuras de conocimiento que producen alegría, motivación y agrado, que buscan fortalecer el desarrollo creativo del conocimiento desde diversas dimensiones del desarrollo de las personas a través del sentir, expresar, comunicar y producir emociones (Porras, 2022) y (González, et al, 2021) , entendiéndose como herramienta pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles de la educación manejándose como una estrategia complementaria de la educación y que debe ser considerada bajo preceptos constructivistas y pragmáticos que favorezcan el crecimiento social y de conocimiento (Tigrero, 2021).

Dado que el contexto actual exige implementar estrategias pedagógicas que dinamicen el aprendizaje y favorezcan el desarrollo de competencias en los estudiantes y les permita crear pensamiento critico frente a situaciones reales (Cuello, et al, 2020). Por ello, se ha visto en la tarea de remodelar sus procesos de enseñanza adaptándose a las nuevas formas de divulgación y evaluación de la información para dar respuesta a los avances constantes de la sociedad y el conocimiento (Alonso, et al, 2019).

El desarrollo de este articulo está enfocado en conocer la percepción de los estudiantes de educación superior a nivel nacional pertenecientes a la Red para la investigación, desarrollo y divulgación de los procesos enseñanza-aprendizaje a través de la lúdica (Red Iddeal), la cual opera desde el año 2011 como espacio interinstitucional y nacional de divulgación de avances en los procesos de enseñanza en el área de la ingeniería

industrial y la administración de empresas que cuenta con la participación de más de 16 instituciones de educación superior públicas y privadas entre las que se encuentran la Universidad, Nacional, Universidad ECCI, Universidad Central, Universidad tecnológica, Universidad Autónoma de Occidente, Universidad ICESI, Universidad del Bosque, Universidad Santo Thomas, Universidad de la Amazonia, Universidad de Ibagué, Universidad de San Buenaventura entre otras del resto del país, las cuales realizan encuentros anuales para la divulgación de los avances investigativos enfocados en la lúdica.

La red está diseñada como un networking para interconectar a estudiantes de diferentes partes del país y compartir sus conocimientos específicos y generales a través de estrategias lúdica, en el que según Arango et al (2014) y Candela (2020) son espacios de diseño y ejecución de juegos de salón para fortalecer conceptos relacionados con la disciplina, a través de la simulación de espacios y ambientes agradables en el que se desarrollan tres aspectos importantes, la creación, verificación y aplicación del conocimiento es decir el saber ser, saber hacer y saber convivir como base para su desempeño personal y profesional. En este sentido, esta investigación se centra en identificar la percepción a nivel nacional que tienen los estudiantes universitarios sobre la lúdica como estrategia de enseñanza y aprendizaje en su método de aplicación y evaluación para los conocimientos básicos y específicos de las disciplinas abordadas

### **La lúdica como estrategia de enseñanza y aprendizaje**

La educación como eje fundamental del desarrollo del conocimiento en la sociedad, permite desde sus dimensiones la asimilación y difusión del mismo, a partir de diversas metodologías y usos pedagógicos que se han venido desarrollando desde antaño y que abarcan al ser humano desde que nace y a través de su desarrollo cognitivo mediado por el juego o la actividad lúdica participativa, es por ello, que Hermosa (2019) indica que en la educación el uso del juego se ha observado como contribuyente a los mecanismos pedagógicos y didácticos desde temprana edad y que ayudan a la construcción de la realidad social y cultural de los individuos.

La incorporación del juego en las dinámicas educacionales se ha visto imperativa dado que permite ser un instrumento multidisciplinario para la adquisición y desarrollo de conocimiento, en este sentido, Higuera (2019) manifiesta que el juego como dinamizador

en la educación contribuye al desarrollo físico y motriz, al igual que al desarrollo cognitivo y de la personalidad, de ahí parte la importancia en la incorporación de nuevas teorías y/o pedagogías orientadas a la enseñanza y el aprendizaje en todos los niveles de la educación.

Los mecanismos actuales de enseñanza han diversificado los procesos cognitivos permitiendo la incorporación de actividades lúdicas o juegos en la educación superior que propicien actitudes más reflexivas, activas y autónomas (Higuera, 2019), lo que hace más imperativo la ejecución de las diversas formas de desarrollar el conocimiento mediante la ejecución de actividades innovadoras que propicien el aprendizaje significativo (Chipana, 2022).

La aplicación de la lúdica se visiona a través de estrategias didácticas, que según Jiménez (2018) permiten mejorar la práctica educativa facilitando la comunicación sistemática del conocimiento, esto a través de juegos educativos en contextos específicos y con contenidos disciplinarios para fortalecer las competencias y habilidades de los estudiantes (Chi, 2018), con el fin de romper paradigmas, incorporando nuevas estrategias que visionen a la educación como inclusiva pedagógicamente, con la capacidad de incluir las necesidades de los entornos sociales y culturales.

El juego ha sido abordado desde procesos pedagógicos para la construcción de conocimiento, llevado de la mano de dinámicas sociales y del auge de la tecnología en los procesos de formación actuales, que han permitido expandir las fronteras del saber de tal manera que convergen la emoción, la motivación y el aprendizaje asociativo como mecanismos de enseñanza y aprendizaje (Martínez, 2020). Estos ambientes al ser mediados por juegos o lúdicas permiten evaluar la adquisición de conocimiento y el desarrollo de habilidades para fortalecer las redes de trabajo del conocimiento e información (Guamán, 2021). Ahora, desde una perspectiva integral se observa que el juego va inmerso en una estrategia llamada lúdica, la cual González et al (2021) refiere que acompaña el desarrollo humano como experiencia cultural, psíquica, biológica y social de manera transversal desde que nace hasta que muere buscando siempre incentivar o despertar emociones, sentimientos, bienestar y conocimiento; por ello, se habla de una metodología no nueva ni en tendencia sino en desarrollo y en valoración por su importancia en los procesos cognitivos del hombre (Pérez y Peñaranda, 2019).

En concordancia con ello, Caillois (1986) propone que la lúdica se estructura y/o configura por cuatro formas: el combate o la competencia, la toma de decisiones dejada al azar, el simulacro, el vértigo o trance; de esta forma se establece que es un mecanismo que permite en los estudiantes el despertar de habilidades y carácter en la toma de decisiones acertada, basada en información del contexto, lo que conlleva a que sea competente para la sociedad, este tipo de perspectiva ayuda a delimitar el accionar del proceso lúdico e incentiva el progreso de los procesos cognitivos la construcción del ser como principal eje en la adquisición de conocimiento y formación para una sociedad demandante.

En este sentido, el desarrollo de la lúdica en el ámbito educativo posibilita al docente la enseñanza de aprendizajes significativos creando ambientes favorables y simulados en el cual se modele por características como la comunicación, el intercambio, la creatividad, los valores y la independencia cognoscitiva, desde un nivel básico hasta un nivel superior de la educación (Torres, 2019) en la cual se forman profesionales que atenderán las nuevas necesidades de la sociedad y del mercado beligerante que se encuentra en constante evolución, y permite a los docentes interiorizar el conocimiento independiente de la capacidad intelectual para obtener un mismo objetivo de aprendizaje (Corsi, 2019).

En este sentido, la inclusión de la lúdica en la educación superior propone la potencialización del pensamiento abstracto, innovador y creativo, el desarrollo de habilidades comunicativas y cooperativas y la praxis de la toma de decisiones para la solución de problemas o situaciones presentes o futuros (Marlés et al, 2019), creando nuevas formas de enseñar, en donde el estudiante es agente participativo a raíz de simulaciones del contexto que le permita adoptar un rol específico y desarrollar su capacidad en la toma de decisiones partiendo de problemas. Reforzando el proceso lúdico, es necesario remitir su importancia a raíz de los aportes dados en la teoría constructivista como método de enseñanza la cual plantea la interacción docente y estudiante a través de un proceso dialéctico de conocimientos compartidos mutuamente llegando a un aprendizaje significativo (Ortiz, 2015). En este sentido, el constructivismo indica que el conocimiento es una construcción del ser humano, el cual percibe una realidad, la organiza, la configura a través de sus sentidos y le da coherencia a un saber específico de manera individual y colectiva, reforzando el aprendizaje en todos sus ámbitos (Acosta, 2017)

En consecuencia, estudios como el de Aguilar et al (2020) indican que la incorporación de estrategias lúdicas a la educación, contribuye desde una perspectiva holística al mejoramiento de la motivación, el compromiso, la toma de decisiones y el desarrollo de un pensamiento argumentativo en los estudiantes de educación superior, esto a su vez impulsado por los constantes cambios de paradigmas en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Cotan, 2019). Es así, que las estrategias lúdicas mediadas por juegos pedagógicos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesas y las que son utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes y competencias en el aula y fuera de ella (Chi, 2018), son los modelos pedagógicos más recurrentes en el diseño temático de las aulas de clase, tanto que Sánchez et al (2015) apoya su diseño y aplicación basándose que es aquel mecanismo que ha facilitado el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes en un constructo social que posibilita el aumento y desarrollo de conocimiento.

### **Metodología**

Se realizó una investigación de tipo descriptivo que según Guevara et al (2020) está compuesta por un mecanismo que busca relatar características primordiales de conjuntos homogéneos de situaciones estudiadas, suministrando información sistemática y comparable con otras, lo que permite conocer la situación actual de un fenómeno particular. Su enfoque cuantitativo facilita la descripción numérica de la situación estudiada de manera secuencial y probatoria (Gallardo, 2017).

Se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, para abarcar a toda la población de estudio, los participantes del estudio se centran en los estudios y docentes asistentes al encuentro IV de la Red Iddeal que tuvo lugar en la ciudad de Bogotá, contando con la participación de universidades públicas y privadas tales como la Universidad Nacional, Universidad ECCI, Universidad Central, Universidad tecnológica, Universidad Autónoma de Occidente, Universidad ICESI, Universidad del Bosque, Universidad Santo Thomas, Universidad de la Amazonia, Universidad entre otras del resto del país. Se ejecuto una encuesta estructurada para conocer la percepción sobre lúdica de los asistentes al evento. La encuesta se aplicó a 67 asistentes a nivel nacional de las disciplinas de ingeniería industrial y administración de empresas participantes del VI Encuentro de la Red Iddeal, se diseñó con 25 preguntas calificadas en escala de Likert de 1 a 4, siendo 1 nada importante, 2

regularmente importante, 3 importante y 4 muy importante, la cual permite obtener y elaborar de forma rápida datos estadísticos (Casas et al, 2003). Con los datos estadístico se realizó un análisis univariado el cual consiste en analizar las variables de forma separada (Cevallos et al, 2017).

## Resultados

A continuación, se presentará los datos estadísticos relacionados con el instrumento aplicado, los datos se analizaron en dos secciones, la primera estableció la percepción nacional sobre la lúdica como metodología de enseñanza y aprendizaje, por su parte, la segunda indico la percepción nacional sobre la pedagogía del docente en la aplicación de actividades disruptivas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### Percepción de la lúdica como metodología de enseñanza y aprendizaje

**Tabla 1. Realización de actividades lúdicas**  
**ITEM**

	<b>PERCEP. NACIONAL</b>
<b>LA REALIZACION DE LAS ACTIVIDADES Y EJERCICIOS LUDICOS LE HAN PERMITIDO A SU FORMACION PROFESIONAL:</b>	
- Demostrar que tiene el dominio de los contenidos aprendidos	3,1
- Ahondar en los problemas actuales que enfrenta la carrera elegida	2,7
<b>LA ELABORACIÓN DE ACTIVIDADES LUDICAS SON UTILIZADOS POR LOS DOCENTES COMO ESTRATEGIA PARA:</b>	
- Profundizar en los contenidos de la clase	3,2
- Indagar sobre contenidos nuevos	2,3

**Fuente:** autores

En primera instancia se observa que la percepción de los estudiantes indica que en la realización de las actividades lúdicas es importante ahondar en los problemas actuales que enfrentan en la carrera y en indagar sobre contenido nuevo, esto visiona la lúdica como mecanismo de formación y creación de nuevos conocimientos. Por otra parte, se evidencia que los estudiantes ven como regularmente importante la profundización de los contenidos temáticos y el demostrar el dominio de los mismos.

**Tabla 2. Metodologías de evaluaciones de docentes**

ITEM	PERCEP. NACIONAL
<b>LAS EVALUACIONES PROPUESTAS POR LOS DOCENTES POR LO GENERAL SON:</b>	
- Solución de un problema desde diversos aspectos	3,2
- Análisis de documentos	2,3
<b>LAS EVALUACIONES POR MEDIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PROPUESTAS POR LOS DOCENTES CONTRIBUYEN A:</b>	
- Plantear nuevos retos frente a lo aprendido	3,2
- Revelar las deficiencias en lo aprendido	2,6

**Fuente:** autores

Seguido a esto, se identifica que para los estudiantes a nivel nacional las evaluaciones por medio de la lúdica son importantes dado que permiten revelar las deficiencias en lo aprendido, como finalidad para realizar retroalimentación de lo aprendido y reforzar las falencias, por otra parte, ven aún como importante que los docentes realizan las actividades evaluativas por medio de análisis de documento para fortalecer su componente crítico, seguido a ello, se observa regularmente importante el plantear nuevo retos por medio de la lúdica y las evaluaciones enfocadas en la resolución de problemas.

**Tabla 3. Que ha permitido la lúdica en su desarrollo profesional**

ITEM	PERCEP. NACIONAL
<b>LA FORMACION QUE HA RECIBIDO EN SU PROGRAMA ACADEMICO POR MEDIO DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS LE HA PERMITIDO:</b>	
- Desarrollar habilidades comunicativas	3
- Comprender la cultura que lo rodea	2,1
<b>EL TRABAJO DE CLASE ORIENTADO POR LOS MAESTROS CON ACTIVIDADES LÚDICAS FAVORECEN LAS HABILIDADES DE:</b>	
- Liderazgo: Orientación hacia tareas y metas	2,9
- Comprensión: Relaciona lo aprendido con lo que ya sabe	2,5

**Fuente:** autores

En relación a la tabla anterior se observa que para los estudiante es importante comprender la cultura que los rodea por medio de las formaciones en lúdica y regularmente importante el desarrollo de habilidades comunicativas por medio de estas estrategias, por otro

lado, en el fortalecimiento de habilidades se denota que los estudiantes manifiestan que la comprensión y el liderazgo son habilidades importantes a desarrollar en el desarrollo de los procesos formativos, no obstante se observa que hay mayor nivel de importancia en la comprensión que en el liderazgo, dado que este permite relacionar el conocimiento nuevo con el ya existente y comprender las dinámicas sociales.

**Tabla 4. La lúdica como proceso de evaluación**

<b>ITEM</b>	<b>PERCEP. NACIONAL</b>
<b>LOS DOCENTES EJECUTAN LAS ACTIVIDADES LUDICAS COMO PROCESOS DURANTE LA CLASE:</b>	
- El desarrollo puntual de los contenidos	3,1
- La evaluación a desarrollar al finalizar la clase	2,4
<b>LOS DOCENTES EVALÚAN EL PROCESO DE LA ACTIVIDAD LUDICA CONSIDERANDO:</b>	
- la participación de cada estudiante	2,4
- la interacción de los miembros en el trabajo por grupo	2,9
- la calidad de los trabajos presentados	2,9
<b>EN LOS PROCESOS DE EVALUACION POR MEDIO DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EL DOCENTE FOMENTA:</b>	
- El aprendizaje grupal con herramientas externas al aula	2,9
- El aprendizaje individual desde contenidos disciplinares	2,5

Fuente: autores

En relación a la ejecución de las lúdicas en las clases se observa que en primer lugar los estudiantes observan que estas son realizadas por los docentes como métodos de evaluación al finalizar la clase, y ven como más importante la participación de cada estudiante en torno a la actividad, esto refuerza las percepciones anteriores dado que si la lúdica se utiliza como método de evaluación permite revelar las falencias encontradas en cada uno de los estudiantes para los temas específicos que se estén estudiando y así poder realizar las acciones necesarias para profundizar con análisis documental o practico los temas con falencias, formando en si un proceso de retroalimentación continuo del docente con los estudiantes y viceversa, ahora el revisar la participación de cada estudiante, permite conocer

a fondo los conocimientos adquiridos por cada uno y la manera en cómo se desenvuelven frente a diferentes situaciones y la aplicación del conocimiento adquirido.

Ahora si se observa el ítem de percepción sobre lo que fomenta la lúdica en el desarrollo pedagógico de las clases se obtiene que los estudiantes ven como importante el fomento del aprendizaje individual desde contenidos disciplinares dado que el desarrollo profesional es individual, no obstante, se da en un contexto colectivo y social que lo convierte en una red de conocimiento y trabajo colectivo.

**Tabla 5. Estrategias más utilizadas por los docentes**

ITEM	PERCEP. NACIONAL
<b>LAS ESTRATEGIAS MÁS UTILIZADAS POR EL DOCENTE PARA ENSEÑAR A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS SON:</b>	
- Trabajo en equipo en torno a problemas	3,3
- Trabajo individual en torno a ejercicios	2,4
<b>EN LA ORIENTACIÓN DE LAS CLASES CON ACTIVIDADES LÚDICAS LOS DOCENTES POSIBILITAN:</b>	
- Incrementar la responsabilidad de los estudiantes	3
- Suscitar el protagonismo de los estudiantes	2,6
- Valorar la diversidad étnica y social de los estudiantes	2,6

**Fuente:** autores

Por otra parte, se observa que en cuanto a las estrategias didácticas utilizadas por los docentes los estudiantes manifiestan que en primera instancia consideran importante que la evaluación lúdica se desarrolle a finalizar la clase y en su desarrollo ven regularmente importante el desarrollar puntualmente los contenidos temáticos, por otra parte, los estudiantes concuerdan en que los docentes deben evaluar el protagonismo de los estudiantes y su diversidad social en el desarrollo de las lúdicas.

## Pedagogía del docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje

**Tabla 6. Actividades que facilitan el proceso de enseñanza**

ITEM	PERCEP. NACIONAL
<b>LAS ESTRATEGIAS MÁS UTILIZADAS POR LOS DOCENTES PARA SUSCITAR AMBIENTES QUE FAVOREZCAN EL APRENDIZAJE INICIAL:</b>	
-Actividades Lúdicas	2,6
- El planteamiento de un problema	2,9
<b>LAS ACTIVIDADES QUE PRIVILEGIA EL DOCENTE PARA FACILITAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA:</b>	
- Escuchar al docente (Lección magistral)	2,9
- Ver y escuchar (video, película, lectura en voz alta)	2,5
- Hablar y debatir	2,9
<b>LAS ACTIVIDADES QUE FACILITAN AL DOCENTE MANTENER LA ATENCION DEL ESTUDIANTE:</b>	
- La orientación de los materiales e instrumentos utilizados	2,6
- La retroalimentación continua de lo enseñado	2,9

**Fuente:** autores

En esta sección se evidencia que los estudiantes miran como importante los docentes utilicen las actividades lúdicas como y los planteamientos de problemas como estrategias de aprendizaje, no obstante, se observa mayor importancia en las actividades lúdicas que en los planteamientos de problemas. Por otro lado, los estudiantes denotan como importante que los docentes privilegien las actividades de ver y escuchar como mecanismos de enseñanza, sobre las actividades de escuchar al docente (clase magistral) y de hablar y debatir). Entorno a las actividades que el docente usa para mantener la atención de los estudiantes, se evidencia que se torna como importante la orientación de los materiales e instrumentos utilizados para las actividades, se observa como regularmente importante la utilización de actividades como la retroalimentación continua.

**Tabla 7. Retroalimentación de lo aprendido**

ITEM	PERCEP. NACIONAL
<b>PARA RECAPITULAR LO APRENDIDO EL DOCENTE UTILIZA COMO TECNICAS</b>	
- Exposiciones y sección de preguntas	3,1
- Realización de resúmenes y reseñas	2,3
<b>PARA EL PROCESAMIENTO DE LOS CONTENIDOS EL DOCENTE PROMUEVE:</b>	
- Tomar apuntes a criterio propio	2,7
- Precisar las definiciones y conceptos claves	2,7
- Realizar esquemas: sinopsis, mapas, graficar	2,5
<b>PARA LA EVALUACION CONTINUA DE LA CLASE EL DOCENTE PROMUEVE:</b>	
- Portafolios, diarios de campo, cuaderno de equipo	2,5
- Actividades lúdicas	2,5
- Ejercicios en el tablero	2,8

**Fuente:** autores

Ahora bien, para el fortalecimiento conocimiento, se observa que los estudiantes ven como importante que los docentes realizan retroalimentación por medio de resúmenes y reseñas en congruencia con esto, los estudiantes ven que los docentes ven como importante realizar esquemas, sinopsis, mapas y graficas para procesar los contenidos y después verificar y retroalimentar las falencias obtenidas en cada uno de los temas, así mismo, como se revisa en los ítems anteriores se ve que los estudiantes ven como importante que los docentes promueven las evaluaciones continuas por medio de portafolios, diarios de campo y por medio de actividades lúdicas que garantizan conocer la adquisición del conocimiento.

**Tabla 8. Profundización y desarrollo de temáticas**

ITEM	PERCEP. NACIONAL
<b>PARA FACILITAR LA REFLEXION SOBRE LOS RESULTADOS DE LO APRENDIDO EN LA CLASE EL DOCENTE EXIGE:</b>	
- La planeación de trabajos con contenidos previamente asignados	2,8
- La realización de rondas de análisis y reflexión a partir de los logros alcanzados	2,6
- La orientación de clases con metodologías diversas	2,6
<b>LOS DOCENTES PROMUEVEN PARA LA PROFUNDIZACION DE LOS CONTENIDOS Y PRATICAS DE SU DISCIPLINA:</b>	
- Conferencias con expertos	2,7
- Muestras, ferias y concursos	2,7
- Participación en Objetos Virtuales de Aprendizaje	2,7
- Conversatorios con criterio interdisciplinar	2,7

## **LOS DOCENTES PERMITEN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DISCIPLINARES DE LOS ESTUDIANTES DESDE:**

- Contenidos de carácter procedimental	2,9
- Contenidos de carácter experimental	2,9

**Fuente:** autores

En este último análisis se observa que para la retroalimentación de los contenidos enseñados y aprendidos los estudiantes ven como importante la realización de rondas de análisis y metodologías diversas para evaluar los procesos de aprendizaje y enseñanza, aunado a ello, se observan las diferentes practicas utilizadas por los docentes para profundizar los contenidos y para ello, los estudiantes indican que todas las practicas son importantes para el desarrollo del aprendizaje. Tales como conferencias, muestras y ferias, conversatorios y participación virtual. Por otra parte, los estudiantes ven regularmente importante el desarrollo de competencias desde los contenidos procedimentales y experimentales para la consecución de un aprendizaje

### **Discusión**

En la actualidad la lúdica ha tomado un papel importante en el desarrollo de la educación siendo un instrumento dinámico que permite la interacción individual y grupal de los individuos y que a partir de ahí analiza e identifica lo aprendido y las falencias del mismo, además permite el desarrollo de habilidades comunicativas, de liderazgo, pensamiento crítico, comprensión lectora y cultural partiendo de los constantes cambios generacionales, culturales y de conocimiento que se gestan a diario en la sociedad.

Las actividades lúdicas en la actualidad son utilizadas como estrategias de enseñanza y aprendizaje desde dos perspectivas, primero como metodología de evaluación conceptual al finalizar los contenidos temáticos y en segunda instancia como mecanismo para el desarrollo de fortalezas y habilidades cognitivas, no obstante, son utilizadas como evaluación mas no como métodos de enseñanza dado que a percepción de los estudiantes, los docente siguen ejecutando actividades con análisis documental, lectura crítica y clases magistrales, es de anotar que las estrategias didácticas están enfocadas en reforzar conocimiento, desarrollarlo y crearlo de acuerdo a los dispuesto en las teorías pedagógicas tales como la constructivista y los modelos de enseñanza. Por otra parte, ve la adquisición del conocimiento

desde lo individual, pero no olvidando que la construcción del mismo y su aplicabilidad se realiza de manera colectiva contribuyendo al desarrollo social y cultural.

Por otra parte, si se analiza desde la perspectiva de pedagogía del docente se observa que actualmente los docente desde su metodología ve que la lúdica permite en su forma más amplia el desarrollo de competencias mediante contenidos de carácter critico social mediante la participación de metodologías diversas que logren adquirir conocimiento de manera que se rompan los paradigmas educacionales, no obstante, aún se ve arraigo las metodologías tradicionales como lo es los esquemas, los resúmenes y análisis críticos, que bien son herramientas que ayudan a ahondar el conocimiento y formar un concepto critico individual, no permiten la interacción social y retroalimentación en equipo que facilita las relaciones de networking y la construcción de un espacio social y cultural que al final es lo que ayuda a la difusión y creación de nuevo conocimiento.

Es así que la lúdica, como metodología inherente desde temprana para el desarrollo cognitivo y psicosocial de los individuos, y mediado a partir de modelos o teorías pedagógicas que buscan el desarrollo social y de aprendizaje, permite ahondar y desarrollar capacidades y habilidades profesionales y para la vida, desde un componente educativo y de enseñanza, y es ahí donde se ve imperativo el apoyo desde la docencia y la pedagogía de la incursión de este tipo de estrategias didácticas en la educación superior, dado que se ha demostrado las ventajas que proporciona para la formación de profesionales idóneos y de carácter critico individual y social, para afrontar las adversidades de la sociedad.

## **Referencias**

- Acosta, R (2017). *La educación del ser humano: un reto permanente*. Universidad Metropolitana (Segunda Edición). Caracas, Venezuela.
- Aguilar, R; Briceño, E; Diaz, J y Ucan, J (2020). Modelo instruccional configurable y computable basado en elementos de gamificación: un estudio de caso sobre la educación en ingeniería de software. *Revista apertura*. 12(2). 20-35
- Alonso, O., Palacio, S. M., Hernández, Y. L., Ortiz, P. A., & Gaviria, L. F. (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos: caso Universidad en Colombia. *Revista Electrónica de Investigación educativa*, 21(12), 1-10

- Arango, A; Mejía, A; Pinzón, W y Rocha, J (2014). *Diseño y Evaluación de Juegos. Dispositivos Lúdicos, Pedagógicos y Didácticos. Una Propuesta desde la Cibernética de Tercer Orden*. RED IDDEAL. Colombia.
- Buenahora, M y Millan, L (2011). La lúdica como estrategia pedagógica en la educación superior. *Revista actas odontológicas*. 3(2). 50-58.
- Caillosis, R (1986). *Los Juegos y los Hombres: la Máscara y el Vértigo*. Fondo de Cultura Económica. México.
- Candela, Y (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de ciencias humanísticas y sociales*. 5(3). 78-86.
- Casa, J; Repullo, J y Donado, J (2003). La encuesta como técnica de investigación. *Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos*. 31(8). 27-38.
- Cevallos, L; Valencia, N y Barros R (2017). *Análisis estadístico univariado*. Vicerrectorado de investigación, gestión del conocimiento y posgrado. Primera edición. Editorial Grupo Compás. Guayaquil.
- Chi, W (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *Revista investiga acción*. (14). 70-80.
- Chipana, C (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo* (tesis de pregrado). Universidad Continental. Huancayo, Perú
- Corsi, D (2019). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de la programación: un análisis comparativo de su eficacia en la educación superior* (tesis de doctorado). Universidad de Extremadura.
- Cotan, A (2019). *Nuevos paradigmas en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Adaya Press (Primera edición).
- Cuello, A; Mestra, M y Robles, J (2020). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia de resolución de problemas matemáticos en entornos escolares. *revista de investigación educativa y pedagógica*. 5(9). 110-131.
- Gallardo, E (2017). *Metodología de la investigación: manual autoformativo interactivo*. Huancayo. Universidad Continental.

- González, N; Carnero, M y Navarrete, Y (2021). La lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Revista universidad y sociedad*. 13(3). 29-37
- Guamán, P (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB la unidad educativa particular Carlos Crespi II*. (tesis de pregrado). Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca-Ecuador.
- Guevara, G; Verdesoto, A y Castro, N (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista científica mundo de la investigación y el conocimiento*. 4(3). 163-173.
- Hermosa, D (2019). Diseño e implementación del laboratorio de lúdica para la educación post secundaria en Colombia - Región Amazónica – Universidad de la Amazonia (Tesis Doctoral). Universidad de Baja California.
- Higueras, L (2019). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente* (tesis doctoral). Universidad de Granada.
- Jiménez, Y. (2018). *Estrategias lúdicas para la enseñanza-aprendizaje de la matemática a nivel superior*. Eindhoven, NL: Adaya Press.
- Marles, C; Hermosa, D y Peña, P (2019). *La lúdica como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la educación superior*. Universidad de la amazonia.
- Martínez, D (2020). El aspecto lúdico en la educación superior: aplicado en la enseñanza de la contabilidad. *Revista Universciencia*. 18(55). 41-50
- Ortiz, D (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, colección de filosofía de la educación*. (19). 93-110.
- Pérez, J y Peñaranda, L. (2019). El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en la construcción de la paz, en los estudiantes de quinto grado de básica primaria, a través del juego popular denominado la vuelta a Colombia. *Eco matemático*, 10(2), 47-53.
- Pineda, L (2021). El proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las tics como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la institución educativa “24 de mayo” de cerete, Córdoba, Colombia (tesis de pregrado). Universidad Santo Tomas.

- Porras, M (2022). El juego como método didáctico en el aprendizaje de operaciones básicas. *Airbi revista de investigación, administración e ingeniería*. 10 (1). 52-58.
- Sánchez, M; Sánchez, K; Agudelo, A (2015). Estrategias lúdicas para aumentar el conocimiento de un grupo de adolescentes escolarizados sobre la gingivitis. *Revista duazary*. 12(2). 100-111
- Tigrero, M (2021). *La lúdica y las herramientas tecnológicas para el aprendizaje de las matemáticas de la unidad educativa “salinas siglo XXI”* (tesis de posgrado). Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Torres, L (2019). *La importancia de la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior* (Tesis de Posgrado). Universidad Militar Nueva Granada.