UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

"ACTITUD LÚDICA EN EL PROCESO DE FORMACIÓN PROFESIONAL DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE"

Trabajo de titulación previo a la obtención del título en Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

AUTOR:

Jenny Camila Reyes Almeida

DIRECTOR:

MSc. Saúl Marciano Vásquez Orbe

Ibarra – Ecuador 2025

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1754253662		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Reyes Almeida Jenny Camila		
DIRECCIÓN:	Pedro Moncayo-Tupigachi, Barrio Pucalpa		
EMAIL:	jcreyesa1@utn.edu.ec/ reyesalmeida2002@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	SN	**TELF. MOVIL**	0991284229

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte
AUTOR (ES):	Reyes Almeida Jenny Camila
FECHA: AAAAMMDD	23 de junio del 2025
SOLO PARA TRABAJOS DE TITULACIÓN	
PROGRAMA:	■ **PREGRADO** ☐ **POSGRADO**
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica
ASESOR / DIRECTOR:	MSc. Milton Marino Mora Grijalva/ MSc. Saúl Marciano Vásquez Orbe

CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a 23 días del mes de junio de 2025

EL AUTOR:

Firma: Camila Reyes

Nombre: Reyes Almeida Jenny Camila

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

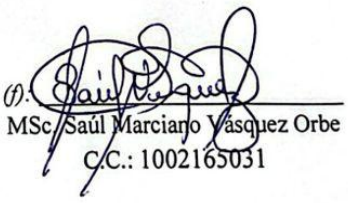
Ibarra, 19 de junio de 2025

MSc. Saúl Marciano Vásquez Orbe

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



MSc. Saúl Marciano Vásquez Orbe
C.C.: 1002165031

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del Trabajo de Integración Curricular "Actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte" elaborado por Reyes Almeida Jenny Camila previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

MSc. Milton Marino Mora Grijalva
C.C.: 1002589453
Presidente del tribunal

MSc. Saúl Marciano Vásquez Orbe
C.C.: 1002165031
Director

MSc. Milton Marino Mora Grijalva
C.C.: 1002589453
Asesor

Dedicatoria

A lo largo de este camino, no caminé sola. Cada paso, cada esfuerzo y cada logro está tejido con el amor y el apoyo de quienes me acompañaron con el corazón con palabras y con abrazos que me ayudaron a continuar con este proceso.

A mis padres Abel Mesías Reyes Rojas y Lidia Anabel Almeida, que con su ejemplo, esfuerzo y sacrificio sembraron en mí la semilla del compromiso y la constancia de nunca decaer y lograr mis sueños. Gracias por ser mi base, mi fuerza y mi inspiración diaria. A mi hermano Abel Alexander Reyes Almeida, por estar presente y apoyarme de todas las maneras posibles brindándome su apoyo incondicional y acompañándome desde mis inicios educativos hasta el momento gracias por su forma única de amar.

A mi novio Jeisson Joel Hernández Villa, por su comprensión y por caminar a mi lado aun en los momentos de mayor exigencia. Gracias por ser refugio, aliento y compañía en esta etapa tan importante. A mi hija Ana Lía Hernández Reyes, mi razón más profunda para seguir adelante. Por ti todo cobra sentido, por ti me esfuerzo cada día. Este logro es también tuyo, porque en cada página va mi deseo de construir un mejor futuro para ti.

A mi tía Liliana Jimena Andrade Almeida, por su cariño firme, y por ser ese apoyo cálido que siempre estuvo presente en cada momento importante de mi vida universitaria.

Esta dedicatoria está escrita con gratitud y con amor.

Camila Reyes

Agradecimiento

Este trabajo representa más que una meta académica: es amor, la paciencia y el soporte recibidos de personas valiosas que marcaron mi camino. Agradezco de manera efusiva a mis padres, por ser mi sostén incondicional. Por creer en mí cuando yo misma dudaba, por acompañarme en los momentos de esfuerzo y por celebrar cada pequeño logro como si fuera el más grande. Su presencia ha sido esencial en este proceso.

A mis tíos, tías, primos que con su cariño y palabras de aliento me impulsaron a seguir adelante. Por sestar en mis momentos felices, por preocuparse y estar siempre presentes de una u otra manera.

Mis queridas Miri, Daya y Grace, gracias por ser más que amigas: por ser hermanas del alma. Por acompañarme con risas, palabras sinceras y ánimo cuando lo necesité. Su compañía hizo que este camino fuera más llevadero y mucho más especial.

Agradezco infinitamente a mi director de tesis el MSc. Saúl Vásquez, por comprenderme, ayudarme y motivarme en este proceso, ya que con sus palabras y explicaciones logre mi objetivo de culminar con mis estudios.

También quiero agradecer a mi asesor el MSc. Milton Mora por su apoyo y consejos tanto en la mi vida universitaria como en este trabajo de titulación.

Finalmente, expreso mi agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte por abrirme las puertas y ofrecerme los conocimientos necesarios para mi formación profesional y por ser el espacio donde crecí académicamente y persona. A todas las personas que, de una forma u otra, aportaron luz, ánimo o una palabra de aliento en esta etapa: gracias por haber estado. Este logro también les pertenece. Llevo conmigo no solo un título, sino experiencias, aprendizajes y recuerdos que quedarán para siempre.

Camila Reyes

Resumen

La presente investigación, titulada *Actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte*, tuvo como propósito proponer estrategias fundamentadas en la actitud lúdica que enriquezcan el proceso formativo de los futuros docentes. Esta investigación responde a la necesidad de reconocer la actitud lúdica no solo como herramienta pedagógica, sino como una forma de vida que transforma el ambiente educativo y propicia aprendizajes significativos. Desde un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo), se aplicó el Test de Actitud Lúdica de Barnett (1991), basado en cuatro dimensiones: espontaneidad, creatividad, disfrute y curiosidad, a 206 estudiantes de la carrera de Educación Inicial. Además, se realizaron entrevistas estructuradas a ocho docentes, quienes compartieron sus percepciones sobre el juego, la actitud lúdica, la formación docente y su importancia en el contexto educativo. Los resultados evidencian una alta predisposición por parte de los estudiantes hacia ambientes dinámicos y estrategias lúdicas, mientras que los docentes reconocen el valor de la actitud lúdica, aunque manifiestan limitaciones institucionales para su aplicación sistemática. En conclusión, fomentar la actitud lúdica favorece el desarrollo de la creatividad, la motivación y el aprendizaje significativo, al vincular emociones, habilidades y conocimientos. Se recomienda ofrecer formación continua al personal docente y diseñar propuestas pedagógicas que promuevan respirar actitud lúdica en todo momento de la vida,

Palabras clave: Actitud lúdica, Formación docente, Aprendizaje significativo, Educación Inicial, el juego.

.

Abstract

This research, titled Playful Attitude in the Professional Training Process of Early Childhood Education Teachers at "Técnica del Norte" University, aimed to propose strategies based on the playful attitude to enrich the training process of future teachers. This study addresses the need to recognize the playful attitude not only as a pedagogical strategy but also as a holistic approach to life that can transform the educational environment and promote meaningful learning. A mixedmethods approach—combining quantitative and qualitative data—was employed. Barnett's Playfulness Scale (1991), which evaluates four dimensions of playfulness: spontaneity, creativity, enjoyment, and curiosity, was administered to 206 students enrolled in the Early Childhood Education program. Additionally, structured interviews were conducted with eight faculty members who shared their perspectives on play, the role of a playful attitude, teacher training, and its significance within the educational context. The findings revealed a strong predisposition among students toward engaging, dynamic learning environments and the use of playful strategies. Teachers also acknowledged the importance of fostering a playful attitude; however, they noted institutional barriers that limit its consistent and systematic integration into the training process. In conclusion, promoting a playful attitude contributes significantly to the development of creativity, motivation, and meaningful learning by connecting emotions, competencies, and knowledge. The study recommends ongoing professional development for educators and the design of pedagogical frameworks that embed playfulness into all aspects of teaching and learning.

Keywords: playful attitude, teacher training, meaningful learning, early childhood education, play.

Índice de contenidos

Introducción 13

Motivaciones para la investigación 13

Formulación del problema 14

Problema de investigación 14

Justificación 15

Impacto que la investigación generó 16

OBJETIVOS 17

Objetivo general 17

Objetivos específicos 17

Capítulo 1: Marco Teórico 18

1.1 El juego 18

1.1.2 Definición 19

1.2 Actitud lúdica 19

1.2.1 Definición 20

1.2.2 Características 21

1.2.3 Importancia 23

1.3 La actitud lúdica como una forma de vivir 23

1.3.1 Importancia 24

1.4 Formación Docente 25

1.4.1 Definición 25

1.4.2 Aspectos que influyen de manera crítica en la actual formación del docente 25

1.4.3 Criterios y orientaciones que deben tener en cuenta los sistemas educativos para la elaboración de las políticas públicas en la formación docente 26

1.5 La Formación del Docente de Educación Inicial 27

1.5.1 Perfil del Docente de Educación Inicial 27

1.5.3 Estrategias para la Formación de Docentes con Actitud Lúdica 29

Capítulo 2: Materiales y Métodos 31

2.1 Tipo de investigación 31
2.1.1 Métodos y Técnicas 33
2.2 Técnicas e instrumentos de investigación 33
2.3 Matriz de Operacionalización de Variables o matriz diagnóstica 36
2.4 Participantes 41
2.5 Procedimiento y análisis de datos 41
Capítulo 3: Resultados y Discusión 42
3.1 Test aplicado a los y las estudiantes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte 42
3.2 Entrevista aplicado a los y las docentes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte 56
3.2.1 Datos Generales 56
Capítulo 4: Propuesta 62
4.1 Nombre de la propuesta 62
4.2 Presentación 62
4.3 Objetivos 62
4.3.1 Objetivo general 62
4.3.2 Objetivos específicos 63
4.4 Enlace del blog y QR 63
Conclusiones 64
Recomendaciones 66
Referencias 67

Índice de tablas

Tabla 1 Matriz de Operacionalización 36
Tabla 2 Pregunta 1: Me siento motivado a participar en actividades académicas cuando incluyen elementos de diversión 42
Tabla 3 Pregunta 2: Suelo buscar formas creativas de resolver problemas en mis estudios 43
Tabla 4 Pregunta 3: Me siento cómodo tomando riesgos en mis tareas si me permite experimentar algo nuevo 44
Tabla 5 Pregunta 4: Disfruto trabajando en grupo cuando hay un ambiente relajado y de colaboración espontánea 45
Tabla 6 Pregunta 5: Cuando estudio, prefiero hacerlo de una manera que me permita jugar o experimentar con las ideas 45
Tabla 7 Pregunta 6: Me siento más productivo cuando las actividades son desafiantes pero divertidas 46
Tabla 8 Pregunta 7: Tiendo a abordar los problemas académicos de manera flexible, cambiando mi enfoque si es necesario 47
Tabla 9 Pregunta 8: Encuentro placer en explorar temas que no son estrictamente parte de mis estudios 48
Tabla 10 Pregunta 9: No me molesta cometer errores durante el proceso de aprendizaje, ya que aprendo de ellos 49
Tabla 11 Pregunta 10: Suelo proponer ideas innovadoras o poco convencionales en clase 50
Tabla 12 Pregunta 11: Prefiero ambientes de aprendizaje que sean dinámicos y estimulantes 51
Tabla 13 Pregunta 12: Me gusta resolver problemas complejos de manera creativa, incluso si requiere más tiempo 52
Tabla 14 Pregunta 13: Me adapto fácilmente a nuevas actividades o metodologías si resultan ser más divertidas 53
Tabla 15 Pregunta 14: En general, prefiero aprender de manera experimental y activa en lugar de solo leer o escuchar 54
Tabla 16 Pregunta 15: Considero que el aprendizaje es más efectivo cuando me divierto mientras aprendo 55

Introducción

Motivaciones para la investigación

La motivación del estudió surgió por la falta de conocimiento del verdadero significado de la Actitud Lúdica en base a experiencias y reflexiones personales. Durante el tiempo de estudios, he observado que existe muy poca información sobre este tema. La motivación personal proviene de ver como una forma de vivir a la actitud lúdica no como una herramienta, estrategia o técnica, si no como una manera de transformar el ambiente educativo, desarrollando destrezas esenciales como la creatividad, resolución de problemas y la cooperación en las actividades curriculares e interdisciplinarias. Asimismo, se incentiva firmemente a que los docentes incorporen esta actitud en su práctica educativa, ya que tienen la capacidad de transformar el entorno escolar en un espacio más accesible e inclusivo.

También están convencidos de que una Actitud Lúdica no solo beneficia a los estudiantes, sino que además enriquece la vida profesional de los docentes, haciéndola más significativa y satisfactoria. A través del desarrollo de esta tesis, se pretende contribuir significativamente al fortalecimiento del rol del docente y al mejoramiento de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.

La siguiente investigación se desarrollará en la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología en los estudiantes de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte, ubicada en Avda. 17 de Julio de Ibarra, Imbabura. Las autoridades de la institución aceptaron y respaldaron este proceso de investigación.

Formulación del problema

Problema de investigación

La educación inicial resulta un eje fundamental en el desarrollo completo de las personas, es la base de la formación académica y en el desarrollo de habilidades. En tal sentido, el docente de este nivel educativo tiene un rol de vital importancia porque es el punto de partida para la formación académica futura. Por eso, es muy importante que el profesional esté capacitado en la implementación de estrategias que mejoren la calidad en la educación, es importante la forma de ser del maestro, siendo la actitud lúdica pieza clave porque le permite acercarse a los niños.

La Universidad Técnica del Norte (UTN) es parte de las instituciones encargadas de la formación profesional a nivel superior, entre las carreras que se imparten en esta casa de estudio se tiene la Licenciatura en Educación Inicial. Cabe destacar que, a pesar de la excelencia en educación brindad por la Universidad, existen ciertas falencias en la implantación de la lúdica de manera efectiva, siendo esto una limitante en el proceso de enseñanza aprendizaje que repercute en el desarrollo de los niños, considerando que el juego es parte del desarrollo infantil y que permite descubrir, experimentar y construir un conocimiento de manera significativa y divertida.

Varios educadores o futuros docentes vuelven a las clases tradicionales dejando de lado la actitud lúdica como una forma de vivir y una manera fundamental en la Educación Inicial, dejándole en un segundo plano optando por enfoques tradicionales más rígidos y menos dinámicos.

Las causas se relacionan con la falta de capacitación en cuanto al diseño, elaboración y utilización de guías didácticas, lo cual provoca deficiencias y vacíos en el dominio de las actividades lúdicas (Orellana y Valenzuela, 2010). La catedra impartida en las aulas de clase a los futuros docentes puede generar consecuencias negativas y como resultado la carente motivación de los estudiantes. Además, al no asignarles tareas adecuadas, se les niega a los futuros docentes la oportunidad de aprender a tomar decisiones y experimentar su futura profesión.

Por eso se planteó realizar una investigación para determinar el porqué de la falta de implementación de la actitud lúdica en las planificaciones de los futuros docentes de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte, buscando solucionar el problema como desconocimiento del verdadero significado de actitud lúdica y viéndola como forma de vivir y desarrollar actividades educativas y personales.

Justificación

En el contexto nacional, regional y local de la educación de nuestro país a los futuros docentes, se reconoce que la educación inicial es una etapa crucial del desarrollo de los niños en el siguiente trabajo de investigación. Sin embargo, aún existen problemas importantes con la calidad y el acceso a la formación docente especializada. Por lo que el fomento de la actitud lúdica como parte de la formación docente ayuda a garantizar la calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La actitud lúdica se entiende como un concepto amplio y complejo que abarca aspectos mentales, emocionales y conductuales. Esta disposición se expresa a lo largo de toda la vida, integrando conocimientos, habilidades y actitudes que permiten disfrutar e involucrarse activamente en diferentes actividades. Su enfoque es flexible y creativo, lo que promueve una experiencia placentera, un alto nivel de participación y satisfacción personal. Además, representa un estado mental que favorece en los niños la capacidad de adaptarse, asumir riesgos en sus relaciones y generar espacios propicios para desarrollar la creatividad dentro del aula.

Este proyecto investigativo traerá consigo tanto beneficiarios directos como indirectos, los directos serán los futuros docentes de Educación Inicial y los indirectos serán los estudiantes en su primera infancia, padres de familia y la sociedad en general.

Finalmente, este estudio considera la actitud lúdica no solo como un recurso para la instrucción, sino también como un pilar para la preparación de los futuros docentes de educación temprana. Los educadores estarán preparados para establecer clases en las que la imaginación, la creatividad, la cooperación y el aprendizaje activo sean los cimientos esenciales para el crecimiento integral de los niños, al integrar el ocio en su labor pedagógica.

La realización de esta investigación es factible debido a la falta de incorporación de la actitud lúdica como el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños en su primera infancia. Los recursos que se utilizarán en todo el desarrollo del proyecto son tecnológicos de bajo costo, así como la carrera de Educación Inicial tanto de docentes como de estudiantes. Además, las autoridades de la Universidad Técnica del Norte facilitarán el desarrollo adecuado del propósito de la investigación.

Finalmente, la importancia de este estudio de investigación radica en la necesidad de integrar la lúdica en cada materia brindada a los futuros docentes en la carrera de Educación Inicial en las aulas de la Facultad de Ciencia y Tecnología en la Universidad Técnica del Norte, trascendiendo el entretenimiento para transformarse en una herramienta pedagógica que favorece el aprendizaje integral de los futuros docentes y pueden incluir en sus proyectos educativos.

Impacto que la investigación generó

Este trabajo de investigación contribuye a nivel nacional, regional y local, la actitud lúdica no es solo un pasatiempo o una herramienta educativa, sino una inversión en el futuro de una nación. Al incorporar la actitud lúdica en el sistema educativo, en las políticas públicas y en los diferentes ámbitos de la sociedad, se puede impulsar el desarrollo integral del país, creando una sociedad más educada, creativa, innovadora, saludable y feliz.

Además, De igual manera este estudio contribuirá a la mejora de la sociedad, ya que en la carrera de Educación Inicial brindará futuros docentes que desarrollen la empatía, comunicación

asertiva, gestión emocional y liderazgo, habilidades socioemocionales que impactan positivamente en la interacción con los estudiantes.

Finalmente, el estudio contribuye a la línea de investigación de la UTN “Gestión, Calidad de la Educación, Procesos Pedagógicos e Idiomas".

OBJETIVOS

Objetivo general

Proponer estrategias fundamentadas en la actitud lúdica para favorecer el proceso de formación profesional en los estudiantes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte.

Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de actitud lúdica en los futuros docentes de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte mediante el proceso de investigación.
- Determinar el criterio de los docentes frente a la actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte.
- Fundamentar el marco teórico referencial de sustento de la temática propuesta a través de la revisión de fuentes bibliográficas y expertos en la actitud lúdica.
- Elaborar una propuesta con estrategias fundamentadas en la actitud lúdica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de docentes y futuros docentes de la carrera de educación Inicial en la Facultad de Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte.

Capítulo 1: Marco Teórico

1.1 El juego

Es crucial reconocer que el juego posee un enorme valor para el desarrollo saludable de los niños, ya que el juego los libera de tensiones emocionales. Los juegos no permanecen inalterables a lo largo del tiempo; evolucionan al igual que el proceso de pensamiento, cuerpo y vida mediante el aprendizaje del lenguaje y la simbolización. Por lo tanto, es fundamental respetar y permitir que todos los niños jueguen porque así crecen, conocen, maduran y se vuelven más seguros, ya que los niños se hacen adultos y los adultos vuelven a ser niños al jugar (Murillo, 2009).

El juego establece el desarrollo de habilidades y conocimientos esenciales sociales y emocionales. Mediante el juego, los niños aprenden a establecer relaciones con otros, a compartir, negociar y solucionar conflictos, además de potenciar su habilidad para autoafirmarse (UNICEF, 2019).

El juego facilita el desarrollo de múltiples destrezas cognitivas y socioemocionales, además de promover la creatividad y el razonamiento crítico. Mediante el juego, los alumnos tienen la oportunidad de experimentar, investigar y solucionar problemas de forma activa y participativa. Esta estrategia se fundamenta en el concepto de que los estudiantes pueden disfrutar mientras aprenden, dado que su motivación y participación se incrementan, lo que promueve la retención de conocimientos y la generación de un entorno de aprendizaje estimulante, dinámico y colaborativo (CSIF, 2020).

Desde etapas tempranas de educación, el juego se convierte en un recurso educativo de gran valor, siendo un factor estimulante que promueve la creatividad y la espontaneidad del estudiante en el aula. Pero también es verdad que las actividades recreativas ayudan a relajar y animar a la clase, mientras se usan sus potencialidades pedagógicas. El binomio entre juego y aprendizaje llega a un nivel integral que mejora los resultados de la enseñanza. Se juega con el

objetivo de ganar, se logra si se adquiere conocimiento, y si adquieres conocimiento, ganas (Carrión, 2020).

1.1.2 Definición

De acuerdo con (Española, 2024) el juego es el ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas. aplican. Además, el juego es una actividad intrínseca para el ser humano y se manifiesta en todos los niños, aunque su contenido cambie por las influencias culturales de los diferentes grupos sociales.

Abad y Ruiz (2012) mencionan que el juego simbólico, además, es un medio excelente para poder explorar. El juego según Carrión (2020) es conocer el ambiente y relacionarse con la realidad circundante, integrándose paulatinamente a ella. El juego ayuda a los niños a aprender sobre su entorno y a familiarizarse con la realidad. A medida que participan en actividades lúdicas, aprenden a relacionarse con los demás, a desenvolverse en diferentes contextos y a comprender las normas sociales.

El juego representa el modo natural en que los niños expresan su unicidad. En estos ejercicios de ocio, los niños despliegan todas sus habilidades físicas y mentales. A través de este, se involucran en acciones como correr, saltar, utilizar sus reflejos y mejorar su coordinación motora, lo que promueve el fortalecimiento de su sistema psicomotor. Este método no solo les permite expresarse y comunicarse, sino que también promueve la exploración del entorno, la interacción con otras personas, la asimilación de reglas sociales y valores, además de la socialización en general (Caballero, 2021).

1.2 Actitud lúdica

Una de las primeras investigaciones acerca de la actitud lúdica en la infancia se halla en los trabajos de Lieberman de 1965, en un esfuerzo por determinar la conexión entre el juego y el progreso cognitivo. El mencionado autor destaca que, a través de una actitud lúdica, el adulto

puede generar un entorno que facilita que niñas y niños manifiesten de manera más efectiva su felicidad (Figueroa et al., 2022).

La actitud lúdica integra el juego con el proceso de aprendizaje como una forma particular de ser y comportarse. Surge desde lo más profundo del individuo y se refleja en sus acciones cotidianas, influyendo directamente en su manera de vivir y relacionarse con el entorno. Se convierte en un rasgo de la interacción necesario en el aula, pues aporta al logro de metas tanto en actividades de juego libre como en actividades más organizadas (Figueroa et al., 2022).

Un maestro con actitud lúdica se caracteriza por su pasión por la enseñanza, su creatividad para diseñar estrategias innovadoras, su entusiasmo contagioso, su flexibilidad para adaptarse a las necesidades de sus alumnos, su sentido del humor para crear un ambiente distendido y su paciencia para acompañar el ritmo de aprendizaje individual.

Para fomentar la actitud lúdica y emplearla, a su vez, como fuente de motivación, el docente debe presentar las tareas y trabajos escolares como atractivos, no por su utilidad, como medios para conseguir objetivos distintos a las propias acciones, sino potenciando esa gratificación que acompaña a su mera realización, al propio ejercicio de las actividades (Guerrero, 2019)

1.2.1 Definición

La actitud lúdica (playfulness) es un constructo multidimensional que abarca componentes cognitivos, afectivos y conductuales (Glynn, 1992). Se traduce en una disposición que se expresa a lo largo de la vida combinando conocimientos, habilidades y actitudes (Education, 2017). A la vez es para disfrutar e involucrarse en una actividad, permitiendo (re)definirla de manera imaginativa, no seria, promoviendo el disfrute intrínseco, la participación y la propia satisfacción (Starbuck, 1991)

La idea de actitud lúdica fusiona el juego y el aprendizaje desde un modo específico de ser y actuar del individuo, es decir, emana desde el interior (dentro) y afecta nuestras acciones y

nuestro estilo de vida (hacer). Se convierte en un rasgo de la interacción necesario en el aula, pues aporta al logro de metas tanto en actividades de juego libre como en actividades más organizadas (Sproule et al., 2019)

La actitud lúdica es una característica de la personalidad creativa, del pensamiento creativo, es la capacidad de aprender jugando, dice (Landau, El vivir creatico, 1987, pág. 87) que las reglas y parámetros que surgen en la actividad lúdica configuran los modelos de comunicación intrapersonal e interpersonal que orientarán las relaciones con nosotros mismos y con los demás en el transcurso de nuestra vida. Smyth (1991) menciona que la actitud lúdica es analizada como un potencial del ser humano que al estimular su desarrollo le permitirá: ser, interactuar, y proyectarse en diferentes contextos.

La actitud recreativa otorga un nuevo significado al deber moral, y en esto reside el valor educativo de esta actitud lúdica en cuanto a la construcción del carácter. “El juego es siempre invitación, jamás imposición, de modo que, para la mirada lúdica, cualquier deber moral es como un reto que se propone y que por lo tanto puede ser aceptado, es decir, como una propuesta a la que es posible adherirse o sumarse”. (Guerrero, 2019, pág. 158). Además, nos muestra que la conducta recreativa se asemeja a la ética, ya que quien realiza el bien moral por interés personal y no por el bienestar moral o la honestidad personal, mantiene una postura inmoral. De igual forma, quien juega por algún beneficio que pueda obtener del juego, lo altera.

1.2.2 Características

Existe una dimensión planteada por (McMillan, 2017, pág. 381) que nos habla de las características sobre el rol lúdico de los maestros, basada en una visión socio constructivista del aprendizaje e implica que las educadoras actúen en el contexto de un amplio abanico de posibilidades: como co-jugadoras, co-aprendices, co-exploradoras,facilitadoras, decodificadoras y

co-planificadoras. A partir de ello, se describen las siguientes tres cualidades relevantes de desarrollar:

La educadora, entusiasta y no comediante, considera en su repertorio herramientas a disposición, como chistes, buen humor, leyendas, enigmas, rimas y cantos (Wood, 2010), fomentando un vínculo positivo con lo imprevisto, más allá de convertir estas actividades en rutina fija.

Asistir al niño/a desde una perspectiva cooperativa, manteniendo la finalidad educativa. Esto ocurre porque una postura pasiva ante la actividad de los niños se desvía del enfoque mediador, asumiendo el rol único de asegurar un ambiente de juego y aprendizaje. Esta particularidad refleja una metodología pedagógica que balancea el liderazgo de los niños con el liderazgo del docente. Este enfoque cooperativo tiene relación con la observación del juego que sugieren (Trawick-Smith, 2011) y con una perspectiva de la coevaluación del ZDP.

Ser educador profesional, no aficionado, implica poseer competencias fundamentadas en un amplio marco teórico y conceptual para realizar un enfoque lúdico apropiado en el aula. El enfoque lúdico conlleva una gran complejidad ya que demanda planificación, donde la creatividad se convierte en un elemento cognitivo esencial para el progreso de los aprendizajes. Ya que la docente fusionará diferentes fuentes de información entre los componentes del currículo, los intereses de los niños y el juego, la organización demanda un sólido dominio en pedagogía.

Por su parte, McMillan (2017) dice que, para mover un abordaje lúdico adecuado en el aula, un educador profesional debe tener un alto nivel de habilidades basadas en un amplio bagaje teórico y conceptual. La actitud recreativa conlleva un elevado grado de complejidad ya que demanda planificación; en este contexto, la creatividad se convierte en un elemento cognitivo esencial para el progreso de los aprendizajes. La organización demanda un profundo conocimiento

pedagógico ya que la docente debe fusionar una diversidad de fuentes de información entre los componentes del currículo, los intereses de los niños y el juego.

1.2.3 Importancia

La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser humano a la vida, a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y relacionarse con ella en espacios cotidianos en los que se produce disfrute y goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, el arte. (Barrera, 2018) nos menciona que la actitud lúdica nos ayuda a no solo verla como una herramienta o estrategia sino como una forma de vivir y de realizar las actividades diarias de una manera significativa.

De acuerdo con (Youell, 2008) las primeras interacciones entre un adulto y un bebé se basan en una actitud lúdica: les hacen cosquillas, les sonríen, mientras que los bebés reaccionan con sonidos y muestras de satisfacción. En este juego se forma un vocabulario lúdico que se establece mucho antes que la aparición de juguetes y que señala los comienzos del desarrollo del lenguaje. "Es un fenómeno social, una interacción entre dos sujetos y a pesar de que puede darse como una actividad individual, se requiere previamente una experiencia lúdica con otro" (Youell, 2008, pág. 380). Así pues, aunque la actitud lúdica se considera una característica o rasgo de la personalidad, su evolución está estrechamente vinculada al entorno que envuelve al niño/a.

La postura posee la influencia positiva del juego y la actitud recreativa en el progreso del lenguaje de los niños. Como padres, educadores y cuidadores, somos los encargados de generar entornos divertidos y motivadores que promuevan el aprendizaje del lenguaje y el crecimiento integral de los niños (Ministry of Education (MoE), 2017).

1.3 La actitud lúdica como una forma de vivir

Considerando la actitud lúdica frente a la vida, se podría afirmar que lo lúdico se transforma en una necesidad esencial en el ser humano y en el educador como actor educativo. Esto se debe a

que, se puede sostener o llevar a cabo como un proyecto de vida que busca lograr el equilibrio personal, social, cultural y vocacional. En este estado, la actividad recreativa inmersa los elementos humanizadores que la sociedad requiere para lograr la calidad social, englobando al individuo para potenciar las diferentes inteligencias y de esta manera alcanzar lo integral en el ser humano (Ramírez, 2018).

La actitud lúdica alude a la necesidad del ser humano de vivir, expresar, comunicar y crear emociones primarias (reír, gritar, llorar, disfrutar) que se orientan hacia la diversión, la alegría y el ocio. Si se asume esta definición, se comprenderá que la actividad lúdica posee una multitud de formas, medios o satisfactores, siendo el juego solo uno de estos. Basándonos en lo mostrado, podemos afirmar que el entretenimiento se expresa en actividades tan diversas como el baile, el paseo, el seguimiento de un partido de fútbol, el jumping (caer al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o la lectura de poesía. En este abanico, lo habitual es la búsqueda de emociones agradables, la experimentación de tensiones estimulantes que podrían categorizarse como de nivel bajo (escuchar música), medio (paseo) y alto impacto (salto) (González et al., 2021).

1.3.1 Importancia

Respecto a la lúdica como actitud ante la vida, se podría afirmar que es una de las encargadas de guiar al ser humano hacia el crecimiento emocional y el desarrollo de los talentos individuales, contribuyendo así a lograr su felicidad; de igual forma, proporciona equilibrio personal y social a su proyecto vital, potenciando las diversas inteligencias del ser; de esta manera, el individuo desarrolla una habilidad personal y social, mostrando el fomento de los valores, consiguiendo un desarrollo positivo, una actitud positiva, balanceada, incrementando la confianza y viviendo con una calidad de comunicación tanto interna como externa (Ramírez, 2018).

1.4 Formación Docente

La docencia se percibe como una tarea de compromiso, que necesita de instituciones educativas que fomenten condiciones y acciones estratégicas para la construcción de la identidad docente; pero, principalmente, de individuos motivados, por la instrucción y educación de los demás y por la construcción de personalidades completas dedicadas a su tiempo; deben ser personas con vocación por el trabajo pedagógico (Játiva et al., 2021).

1.4.1 Definición

La formación docente no solo conlleva la obtención de saberes pedagógicos, sino también el fomento de competencias interpersonales, emocionales y de liderazgo requeridas para fomentar un entorno de aprendizaje enriquecedor. La capacitación de los profesores debe mantener una estrecha relación con las prácticas y situaciones reales en las aulas y escuelas, lo que se denomina aprendizaje situado. Esta teoría propone que el aprendizaje más eficaz se produce cuando los maestros tienen la posibilidad de emplear los saberes y competencias obtenidos en contextos reales de enseñanza (Mena et al., 2024).

1.4.2 Aspectos que influyen de manera crítica en la actual formación del docente

La UNESCO establece algunos aspectos que influyen de manera a en la actual formación de docentes (UNESCO, 2013) estos son:

1. El nivel de preparación insuficiente para ingresar a los estudios de pedagogía.
2. Calidad deficiente de los programas y los procedimientos de capacitación.
3. La formación restringida de los formadores de profesores.
4. La formación universal para las comunidades sociales más desprotegidas.
5. La competencia entre las teorías educativas y las teorías académicas en la formación de los profesores.

6. La regulación deficiente de los programas de capacitación para docentes. La implementación de reformas educativas, el fortalecimiento de las instituciones formadoras de docentes, la inversión en la formación continua de los docentes y la promoción de políticas públicas que apoyen la mejora de la calidad de la formación docente son algunas de las acciones que pueden contribuir a superar estos desafíos y avanzar hacia una formación docente de mayor calidad.

1.4.3 Criterios y orientaciones que deben tener en cuenta los sistemas educativos para la elaboración de las políticas públicas en la formación docente

La UNESCO define ciertos estándares y directrices que los sistemas educativos deben considerar al diseñar las políticas públicas en materia de capacitación docente. Los más relevantes incluyen:

1. Fomentar la incorporación de mejores aspirantes a la enseñanza, incrementando las exigencias para acceder a los estudios de pedagogía.
2. Potenciar la excelencia de los programas de capacitación para profesores, en particular los contenidos del currículo, las tácticas de capacitación, la evaluación de los aprendizajes y la calidad de los formadores.
3. Proporcionar una capacitación de alta calidad adecuada para el trabajo educativo con colectivos sociales en situación de desventaja.
4. Garantizar sistemas adecuados de control de la calidad de los programas de capacitación y de los egresados de estos (UNESCO, 2013).

Los estándares fijados por la UNESCO son esenciales para guiar las políticas públicas en lo que respecta a la capacitación docente y asegurar que los maestros del futuro estén capacitados para afrontar los desafíos de la educación contemporánea y proporcionar una educación de alta

calidad a todos los alumnos. La aplicación eficaz de estos criterios favorecerá la mejora de la calidad educativa a nivel global.

1.5 La Formación del Docente de Educación Inicial

La formación del docente del nivel inicial es el factor crucial para la optimización de los sistemas educativos, siendo esencial que cada maestro esté capacitado de forma reciente y vinculando la teoría con la práctica. Es claro que tanto los docentes como el equipo pedagógico de Educación y Atención de la Primera Infancia juegan un papel fundamental en estos sistemas, dado que tienen la tarea de involucrar a los niños y fomentar su bienestar, crecimiento y aprendizaje (Concha et al., 2021).

1.5.1 Perfil del Docente de Educación Inicial

En un mundo moderno se concibe al docente de Educación Inicial, bajo un enfoque humanista para (Cerpe & Hobelman, 2015) dice que: El humanismo es una corriente ideológica que surge cuando se considera al hombre un ser libre, creativo, cuyo comportamiento depende de su plena concientización como una característica distintiva de los seres humanos. El docente se cuestiona el ¿Por qué? de las cosas, cómo pueden mejorarse, no son limitantes, son intensos, motivadores, inquietos y entusiastas. En resumen, el educador debe ser creativo, además de ser tenaz, responsable, ordenado y perspicaz, con la habilidad de reconocer los métodos más apropiados y entender el proceso evolutivo de los niños para aportar al crecimiento del potencial de todos.

Por otro lado, Matos (2010, pag.1); quien considera que el docente es un mediador no de manera declarativa, de hecho, debe asumir el reto de involucrarse en la construcción del conocimiento en el aula. Dentro de la praxis pedagógica integradora, el rol del docente debe ser percibido como promotor del aprendizaje, motivador y sensible.

(Cerpe & Hobelman, 2015, pág. 2) También se destaca que el docente debe reconocer que promover el desarrollo y el aprendizaje no es una responsabilidad que asuma de forma aislada. Incluso si lo fuera, esta labor puede verse favorecida o afectada por la influencia de los propios niños y por los diversos entornos en los que interactúan diariamente, los cuales son altamente sensibles. Resulta evidente que el ambiente familiar juega un papel fundamental en la vida infantil y que sus dinámicas tienen un impacto directo en las oportunidades que el niño tiene para crecer y desarrollarse.

1.5.2 La Actitud Lúdica en la Formación de los docentes en formación

Para fomentar un entorno educativo dinámico y eficaz, particularmente en la educación temprana, es imprescindible que los maestros fomenten una actitud lúdica. Se destaca que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo y social, ya que es esencial para la formación docente, ya que es esencial para el desarrollo cognitivo y social. La lúdica actitud y la capacidad de los maestros a adaptar sus métodos a las necesidades únicas de los niños son claves para promover un ambiente educativo dinámico y efectivo (Piaget,1951; Vygotsky,1978).

El enfoque lúdico es una metodología y estrategia pedagógica que permite a docentes en formación experimentar en un entorno seguro y estimulante. Fueras docentes, el juego puede ayudar a explorar teorías de aprendizaje, crear actividades didácticas y mejorar su capacidad de respuesta a las dinámicas del aula. Esta forma de capacitación es esencial para enseñar en la educación inicial y mejorar la retención de conocimientos y la motivación de los estudiantes (University, 2017).

La actitud lúdica en la enseñanza es beneficiosa para la creatividad e innovación, ya que los docentes adoptan un enfoque lúdico experimentan nuevas ideas y técnicas, lo que puede resultar en prácticas pedagógicas efectivas y atractivas. Esta actitud también promueve un

ambiente de aprendizaje positivo y motivador, lo que resulta en mayor satisfacción laboral y efectividad en la enseñanza (OECD, 2019).

Los juegos en la formación docente no solo son actividades a los niños, sino también técnicas lúdicas para la formación y desarrollo profesional de los docentes. Los juegos de rol y las simulaciones pueden ayudar a los docentes a aprender a gestionar las aulas, resolver conflictos y otras habilidades importantes. Los futuros docentes pueden reflexionar sobre sus prácticas y recibir comentarios constructivos en un entorno de apoyo. UNESCO afirma que el uso de técnicas lúdicas en la capacitación docente mejora la preparación y confianza de los educadores (UNESCO, 2020).

1.5.3 Estrategias para la Formación de Docentes con Actitud Lúdica

La formación de docentes es esencial para enseñar una lúdica en su proceso educativo, y una efectiva estrategia es el uso de rol y simulaciones. Estas actividades permiten a futuros docentes experimentar situaciones reales de aula en un entorno controlado, promoviendo experimentación y reflexión sobre las prácticas pedagógicas. Los juegos de rol pueden incluir escenarios de gestión, y desarrollo de actividades didácticas, proporcionando una experiencia práctica valiosa (UNESCO, Pedagogías Innovadoras, 2020).

El texto explica que hablar de la actitud lúdica es similar a hablar de las habilidades motoras físicas como la fuerza y la resistencia como métodos de educación física. El autor, un docente con una fuerte actitud lógica, adaptable y con capacidad de asumir riesgos, se propone comprender los fundamentos de la educación, identificar la esencia esencial de la actitud lógica en los seres humanos y cómo actuar de manera apropiada (Landau, El vivi creativo, 1987).

Finalmente, la formación continua y el desarrollo profesional deben incluir componentes lúdicos para mantener a los docentes motivados y actualizados. Los programas de desarrollo profesional pueden incorporar talleres interactivos, grupos de estudio y plataformas de aprendizaje en línea que utilizan elementos de gamificación. Estos enfoques no solo hacen que el aprendizaje

sea más atractivo y motivador, sino que también permiten a los docentes experimentar de primera mano las técnicas lúdicas que pueden aplicar en sus aulas. (OECD, 2019).

Capítulo 2: Materiales y Métodos

2.1 Tipo de investigación

La investigación adoptará un enfoque mixto, integrando tanto métodos cualitativos como cuantitativos, lo que permitirá alcanzar de manera más completa el objetivo propuesto en este estudio científico. La investigación posee un enfoque cualitativo, ya que se realizará un análisis de los hechos y la revisión de trabajos previos de autores relevantes (Pérez, 1998). La investigación cualitativa se considera como un proceso activo, sistemático y riguroso de indagación dirigida, en el cual se toman decisiones sobre lo investigable, en tanto se está en el campo objeto de estudio". Se utiliza para explorar, describir y comprender significados, creencias, actitudes, valores y experiencias.

Además, se hará uso de la investigación cuantitativa para saber los datos estadísticos sobre cuántos futuros docentes aplican la lúdica como metodología de enseñanza aprendizaje. "es un procedimiento que, usando herramientas estadísticas, permite entre varias alternativas tomar una decisión, para lo cual se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables y a través de ellos se analiza la asociación o relación (Hidalgo y Arguello, 2015). Aquí el investigador plantea un problema de estudio delimitado y concreto. Sus preguntas de investigación se relacionan con situaciones específicas.

El método de investigación mixto combina elementos de la investigación cualitativa y cuantitativa para abordar un problema de investigación de manera completa y profunda. Este método permite a los investigadores recopilar y analizar datos tanto numéricos como no numéricos, lo que les brinda una comprensión más combinada y completa del fenómeno que están estudiando. Los tipos de investigación usados son:

El tipo de investigación permitirá describir de manera detallada y sistemática las características de la población a estudiar, y ayudará a elaborar los instrumentos adecuados para la

recolección de información y su posterior análisis de manera precisa. Así que podemos decir es aquella que está elaborada de acuerdo con la realidad de un acontecimiento y su característica fundamental es la de indicar un resultado sea una interpretación correcta que está bien elaborada de forma clara y precisa para el momento de hacer un análisis sea legible por el lector (Andrade y Cabezas, (2018)

Investigación acción: "Se utiliza para describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, sistemas de planificación o la política de desarrollo" (Murillo F. , 2011) Es decir, la población debe ser incluida en esta investigación desde la formulación del problema hasta la discusión de soluciones para el problema y la interpretación de los resultados. Por lo tanto, para ganar la confianza del grupo para investigar, cambiar su realidad y ofrecer mejores alternativas, el investigador debe involucrarse en el proceso investigativo.

Estudio exploratorio: Debido a que actualmente la actitud lúdica no le brinda la debida importancia como método de enseñanza se opta en utilizar un tipo de investigación dirigido al estudio exploratorio se refiere a que, en el estudio exploratorio, la investigación puede considerarse como aplicada en los distintos fenómenos sociales que no se han investigado con anterioridad y se tiene el interés de indagar e inspeccionar sus características, factores que inciden, hechos entre otros aspectos (UNEMI, 2020).

2.1.1 Métodos y Técnicas

Método Inductivo

Este método es el razonamiento que orienta a partir de la observación de casos particulares a conclusiones generales, parte de enunciados particulares para generalizarse inferencias a partir de un conjunto de evidencias (Cabezas et al., 2018). Se utilizará cuando se investigue el estudio, análisis de hechos y datos específicos de la pedagogía usada en la enseñanza y así llegar a conclusiones generales que permitan elaborar adecuadamente una guía de actividades recreativas que los futuros profesores pueden aplicar en el aula, reflejada en el capítulo final de esta investigación propuesta.

Método Analítico

Para (Andrade & Cabezas, 2018) "El método analítico un proceso cognitivo, que descompone un objeto en partes para estudiarlas en forma aislada para acceder a las diversas facetas de la realidad". Así nos ayuda a dividir la investigación en elementos, elementos y variables, se utilizará el método analítico, lo que ayudará a comprender mejor los elementos vinculados a la metodología pedagógica empleada en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, este enfoque simplificará y potenciará el estudio de los datos e información que se obtendrán mediante diversas técnicas e instrumentos.

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación

Test

Este instrumento consiste en una serie de preguntas organizadas, estructuradas y específicas, que permiten medir o evaluar una o varias de las variables definidas en estudio, respondiendo al planteamiento del problema e hipótesis. (Cisneros, Urdánigo, Guevara, y Garcés, et al, 2022). Esta técnica es versátil y poderosa que pueden utilizar los docentes de la carrera de

Educación Inicial para mejorar su práctica docente, la calidad de la educación ofrecida y observar que se practique una actitud lúdica y la comprensión de aspectos relacionados con el aprendizaje y la vida universitaria.

Entrevista

Se define como el método empírico, basado en la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto o los sujetos de estudio, para obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema (Avila y Mantecón, 2020). Por ello, en este trabajo de investigación la entrevista se utilizará para aplicarla a los futuros docentes de la Universidad Técnica del Norte en la Facultad de Ciencia y Tecnología en la carrera de Educación Inicial y así obtener datos reales sobre si se aplica la actitud lúdica con los niños de la institución.

Instrumentos

Cuestionario

Es una técnica primaria de obtención de información sobre la base de u conjunto objetivo, coherente y articulado de preguntas, que garantiza que la información proporcionada por una muestra puede ser analizada mediante métodos cuantitativos y los resultados sean extrapolables con determinados errores y confianzas a una población. (Andrade & Cabezas, 2018, pág. 123). La información recopilada con este instrumento nos ayuda para conocer la situación actual de la educación de los futuros docentes y para tomar decisiones informadas sobre cómo promover la actitud lúdica en la Universidad Técnica

Guía de entrevista

Una guía de entrevista es un documento estructurado que contiene un conjunto de preguntas y temas que se utilizarán durante una entrevista. El objetivo es asegurarse de que el entrevistador cubra todas las áreas pertinentes de manera consistente y efectiva, lo que facilita la comparación de las respuestas entre varios candidatos o informantes. De esta manera realizamos

las preguntas a los estudiantes de los futuros maestros de Educación Inicial podrían ser abiertas o cerradas en este punto para obtener información útil para resolver problemas relacionados con la metodología de enseñanza utilizada en el proceso de aprendizaje.

2.3 Matriz de Operacionalización de Variables o matriz diagnóstica

Objetivo	Variable	Definición	Indicadores	Técnicas	Fuentes de Información	Instrumentos
Diagnosticar el nivel de actitud lúdica en los futuros docentes de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte mediante el proceso de investigación.	ACTITUD LÚDICA	Definición de un autor de actitud lúdica	Definiciones Importancia Características Intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje Capacitación y formación	Test	Estudiantes	1. Me siento cómodo tomando riesgos en mis tareas si me permite experimentar algo nuevo. 2. Disfruto trabajando en grupo cuando hay un ambiente relajado y de colaboración espontánea. 3. Disfruto trabajando en grupo cuando hay un ambiente relajado y de colaboración espontánea. 4. Cuando estudio, prefiero hacerlo de una manera que me permita jugar o experimentar con las ideas. 5. Cuando estudio, prefiero hacerlo de una manera que me permita jugar o experimentar con las ideas.

6. Me siento más productivo cuando las actividades son desafiantes pero divertidas.
7. Tiendo a abordar los problemas académicos de manera flexible, cambiando mi enfoque si es necesario.
8. Encuentro placer en explorar temas que no son estrictamente parte de mis estudios.
9. No me molesta cometer errores durante el proceso de aprendizaje, ya que aprendo de ellos.
10. Suelo proponer ideas innovadoras o poco convencionales en clase.
11. Prefiero ambientes de aprendizaje que sean dinámicos y estimulantes.
12. Me gusta resolver problemas complejos de manera creativa, incluso si requiere más tiempo.
13. Me adapto fácilmente a nuevas actividades o metodologías si resultan ser más divertidas.

Determinar el criterio de los docentes frente a la actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte	FORMACIÓN DOCENTE	Definiciones Importancia Relación Beneficios	Entrevista	Docentes	14. En general, prefiero aprender de manera experimental y activa en lugar de solo leer o escuchar. 15. Considero que el aprendizaje es más efectivo cuando me divierto mientras aprendo. 1. ¿En la planificación de su asignatura considera estrategias que favorecen la actitud lúdica? 2. ¿Considera que es importante la actitud lúdica durante el proceso de formación profesional del futuro docente? 3. ¿Considera que la actitud lúdica ayuda a optimizar el tiempo de clases? 4. ¿Considera que la actitud lúdica favorece el perfil de desempeño profesional del estudiante en formación? 5. ¿Desde su experiencia siente que la carrera de Educación Básica ha dado

importancia a la actitud lúdica del futuro profesional?

6. ¿Ha observado algún impacto significativo en el aprendizaje de sus estudiantes al utilizar actividades lúdicas?

7. ¿Qué estrategias se puede incorporar para que la lúdica se constituya en una herramienta pedagógica en la carrea de Educación Básica?

8. ¿Qué cambios pueden ayudar para que docentes y estudiantes en formación aprovechen la lúdica como una metodología efectiva para el aprendizaje?

2.4 Participantes

La población o participantes de esta investigación serán los docentes y estudiantes de la Universidad Técnica del Norte de la Facultad de Ciencia y Tecnología en la carrera de Educación Inicial en cada uno de sus niveles.

2.5 Procedimiento y análisis de datos

La elaboración de los instrumentos comenzó con la construcción de una matriz que contemplaba las variables de actitud lúdica y el proceso de formación profesional. Esta matriz fue sometida a revisión y validación por parte de dos especialistas en el área de actitud lúdica y educación, a quienes se les envió el documento mediante el correo institucional.

Después de esta etapa, se gestionó el permiso correspondiente con el coordinador de la carrera de Educación Inicial para llevar a cabo la aplicación del cuestionario a los estudiantes desde el primer hasta el octavo nivel. Asimismo, se entrevistaron a los docentes de la carrera para conocer sus percepciones y experiencias sobre la incorporación de la actitud lúdica en la formación de los futuros docentes.

En cuanto al test, fue distribuido a través de la plataforma Forms y enviado a todos los niveles de la carrera con la ayuda de un link. Se logró reunir 206 respuestas. Los datos obtenidos fueron procesados y representados en una tabla que nos daba a conocer los resultados en porcentajes para mejorar su comprensión. Finalmente, se hizo la valoración del Test de Barnett según los resultados recolectados. Para recopilar la información de las entrevistas, se utilizó un formato de audio grabado y por escrito directamente con cada docente. Luego, estas grabaciones fueron analizadas, organizando las respuestas en una tabla que permitiera identificar coincidencias y diferencias, facilitando así la interpretación de los resultados obtenidos en cada pregunta.

Capítulo 3: Resultados y Discusión

3.1 Test aplicado a los y las estudiantes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte

Este cuestionario fue aplicado y consta de 15 preguntas dirigidas a los estudiantes con el tema de Actitud Lúdica de Barnett (1991), diseñado como un cuestionario de autoinforme utilizando una escala de Likert de 5 puntos. Este cuestionario evalúa diversas dimensiones de la actitud lúdica, como espontaneidad, creatividad, curiosidad y disfrute en actividades académicas y no académicas.

Tabla 1

Pregunta 1: Me siento motivado a participar en actividades académicas cuando incluyen elementos de diversión

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	104	50,0	50,0
	De acuerdo	89	43,0	93,0
	Neutral	13	6,0	100,0
	Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Los resultados obtenidos reflejan que el mayor porcentaje de los estudiantes a quienes se les realizo la encuesta se encuentran motivados para asistir al desarrollo de acciones académicas a medida que se generen elementos de esparcimiento con positivas respuestas entre “totalmente de acuerdo” y “de acuerdo”. De esta manera (McMillan, 2017) encuentran un ambiente positivo al realizar sus actividades al incluir la diversión al mantenerse entusiastas para aprender. Esto indica que la integración de dinámicas lúdicas en el ámbito educativo es altamente valorada por los

participantes, quienes perciben un impacto positivo en su motivación y compromiso. Por otro lado, se mantienen en una forma neutral, lo que puede interpretarse como una indiferencia hacia este enfoque, mientras que no se registraron respuestas negativas, evidenciando una aceptación generalizada de estas metodologías.

Tabla 2

Pregunta 2: Suelo buscar formas creativas de resolver problemas en mis estudios

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	53	26,0	26,0
	De acuerdo	96	47,0	73,0
	Neutral	56	27,0	100,0
	En desacuerdo	1	0,0	
	Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Los resultados muestran que los estudiantes entrevistados a menudo escudriñan formas dinámicas y nuevas para solventar problemas acerca de sus estudios. Esta información es importante porque evidencia una tendencia positiva hacia la creatividad como recurso para enfrentar desafíos académicos, lo que refleja un enfoque proactivo y flexible por parte de los estudiantes. Por otro lado, otros estudiantes se muestran neutrales, ya que no todos los participantes perciben la creatividad como un factor clave en su proceso de resolución de problemas, solo una persona expresó su desacuerdo, y nadie se posicionó en total desacuerdo. (McMillan, 2017, pág. 381) nos dice que, para mover un abordaje lúdico adecuado dentro de las salas académicas, todo formador profesional debería poseer habilidades y competencias con base a un extenso bagaje conceptual, pero sobre todo teórico y práctico.

Tabla 3

Pregunta 3: Me siento cómodo tomando riesgos en mis tareas si me permite experimentar algo nuevo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	45	22,0	22,0
	De acuerdo	91	44,0	66,0
	Neutral	66	32,0	98,0
	En desacuerdo	4	1,0	100,0
	Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Es favorable para los alumnados encontrarse placenteros arriesgándose a diseñar trabajos a medida que les admita experimentar algo moderno, debido a esta práctica se siembra aprendizajes mediante la creatividad e innovación. Según los datos analizados los encuestados muestra una actitud positiva hacia esta idea, destacando la importancia de actividades que los impulsen a explorar nuevas estrategias y enfoques. No obstante, existe una posición neutral, lo que podría indicar la necesidad de generar un entorno más seguro y motivador que los anime a participar activamente en experiencias de mayor desafío. La implementación de estrategias para atacar riesgos estaría proyectada sigilosamente, fundamentando variadas necesidades y características del conjunto estudiantado. (McMillan, 2017) Es esencial establecer un equilibrio entre la libertad para explorar y la orientación adecuada, asegurando que se aprecien a los individuos apuntalándoles mientras genero el asunto del amaestramiento, con respuestas que no se pueden arriesgar al realizar nuevas tareas.

Tabla 4

Pregunta 4: Disfruto trabajando en grupo cuando hay un ambiente relajado y de colaboración espontánea

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	114	55,0	55,0
	De acuerdo	72	35,0	90,0
	Neutral	17	8,0	98,0
	En desacuerdo	3	0,0	100,0
	Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

La valoración neutral, representa el porcentaje más bajo, mientras que las opciones "totalmente de acuerdo" y "de acuerdo" muestran una clara prevalencia. Esto evidencia que la mayoría de los estudiantes disfruta trabajando en grupo cuando se da un ambiente relajado y de colaboración espontánea. La cercanía entre estas dos categorías positivas indica que el entorno de trabajo influye significativamente en la motivación y el interés de los estudiantes por participar activamente en actividades grupales. (McMillan, 2017) continuo. Nos menciona que el trabajo en grupo adquiere una importancia significativa con base en el uso estratégico actitudinal lúdico, en tal circunstancia, fundar un ambiente armonioso y colaborativo pudiera visualizarse como una estrategia óptima para perfeccionar el trabajo en equipo, ya que provoca el disfrute y potenciar la interacción y el aprendizaje continuo.

Tabla 5

Pregunta 5: Cuando estudio, prefiero hacerlo de una manera que me permita jugar o experimentar con las ideas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	81	39,0	39,0
	De acuerdo	78	38,0	77,0
	Neutral	46	22,0	100,0
	En desacuerdo	1	0,0	
	Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Es favorable observar una clara tendencia hacia la preferencia por un estilo de estudio que permita la experimentación y el juego con las ideas, según las derivaciones de la encuesta exhibida. Un notable número de quienes fueron encuestados, sumados entre los que están "totalmente de acuerdo" y "de acuerdo", manifiestan una inclinación positiva hacia este enfoque. Este dato sugiere una predisposición generalizada a un aprendizaje más dinámico e interactivo, donde la exploración y la manipulación de conceptos son centrales al igual que nos menciona (Sproule, 2019) que la actitud lúdica fusiona el juego y el aprendizaje para obtener resultados y lograr metas ya que afecta nuestras acciones y el estilo de vida. La baja proporción de respuestas negativas, tanto en "en desacuerdo" y en "totalmente en desacuerdo", refuerza aún más esta conclusión, indicando una aceptación casi unánime de este método. También considerar las respuestas "neutrales". Si bien no expresan una preferencia definida, tampoco muestran rechazo acerca del aprendizaje experimental. Este grupo representa una oportunidad significativa para implementar estrategias pedagógicas.

Tabla 6

Pregunta 6: Me siento más productivo cuando las actividades son desafiantes pero divertidas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado

Válidos	**Totalmente de acuerdo**	62	30,0	30,0
	De acuerdo	94	46,0	76,0
	Neutral	46	22,0	98,0
	En desacuerdo	4	2,0	100,0
	Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Los datos nos revelan que la prueba refleja una marcada preferencia por la combinación de desafío y diversión como factores clave para la productividad. Una contundente cantidad entre las personas consultadas relacionan derechamente con productividad y con actividades que muestran un reto sugestivo, pero que, al mismo tiempo resultan agradables y entretenidas. Este alto porcentaje indica que la mayoría de las personas se sienten más motivadas y eficientes cuando las tareas que realizan les resultan estimulantes y placenteras. Sugiere también el cuestionario que la neutralidad podría interpretarse como una apertura sobre desemejantes tipologías de actividades, fuera de una preferencia marcada por el desafío-diversión o su ausencia. Sin embargo, la prácticamente inexistente proporción de respuestas negativas refuerza la idea de que la combinación de desafío y diversión no solo es bien recibida, sino que además no genera rechazo significativo. En conjunto, los resultados apuntan a lo que nos menciona (McMillan, 2017) ya que en base a sus características de actitud lúdica el generar un ambiente positivo nos ayuda a realizar actividades de manera positiva en base a la motivación y a la diversión.

Tabla 7

Pregunta 7: Tiendo a abordar los problemas académicos de manera flexible, cambiando mi enfoque si es necesario

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	45	22,0	22,0
	De acuerdo	92	45,0	67,0
	Neutral	67	33,0	100,0
	En desacuerdo	1	0,0	
	Totalmente en desacuerdo	1	0,0	
	Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Es bueno observar que una gran mayoría de los encuestados manifiesta una actitud flexible ante los problemas académicos, así como (McMillan, 2017) nos dice que se puede generar ambientes positivos mediante la ayuda de la actitud lúdica. Así pues, demostramos que los datos cuentan con un porcentaje diferenciador entre "de acuerdo" y "totalmente de acuerdo" con la afirmación. Reconociendo la importancia de adaptar sus estrategias de estudio y resolución de problemas según las circunstancias. De esta manera también consideramos las respuestas "neutrales" ya que este grupo no expresa una adhesión explícita a la flexibilidad, tampoco muestra un rechazo. No obstante, la minúscula existencia de respuestas negativas en totalmente desacuerdo señala claramente la flexibilidad en el abordaje de problemas académicos no genera oposición.

Tabla 8

Pregunta 8: Encuentro placer en explorar temas que no son estrictamente parte de mis estudios

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado

Válidos	**Totalmente de acuerdo**	59	29,0	29,0
	De acuerdo	87	42,0	71,0
	Neutral	54	26,0	97,0
	En desacuerdo	6	3,0	100,0
	Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Un porcentaje significativo de estudiantes nos dan a conocer que está "totalmente de acuerdo" y "de acuerdo", de igual modo nos confiesa que los interrogados se regocijan extendiendo sus conocimientos más distantes del currículo formal. Este dato sugiere una curiosidad intrínseca y un interés por el aprendizaje autónomo, incluso en etapas tempranas acerca de la formación al ubicarse entre los futuros docentes (McMillan, 2017) nos menciona que un educador debe tener un alto nivel de habilidades que ayuden a su educación al igual a la par de su alumnado por encima a cada actividad ejecutada. La participación de los estudiantes también se manifiesta que se muestra "neutral". Si bien este grupo no expresa una fuerte inclinación hacia la exploración extracurricular, tampoco la rechaza. Es importante destacar que el porcentaje de encuestados "en desacuerdo" es mínimo lo que refuerza la idea de que la exploración de temas diversos es generalmente bien vista, incluso si no todos la practican activamente. En resumen, los datos indican una tendencia positiva hacia la exploración de temas extracurriculares entre los estudiantes, lo cual puede ser un factor importante para fomentar el aprendizaje integral y el desarrollo personal.

Tabla 9

Pregunta 9: No me molesta cometer errores durante el proceso de aprendizaje, ya que aprendo de ellos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	54	26,0	26,0
	De acuerdo	93	45,0	71,0
	Neutral	51	25,0	96,0
	En desacuerdo	7	3,0	100,0
	Totalmente en desacuerdo	1	0,0	
	Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Los datos presentados nos demuestran con un sólido número de los alumnos interrogados manifiestan actitudes altas sobre el error, así como (García, 2017) nos dice en la importancia de sus cinco claves para entender que la actitud lúdica es una forma de vida al tener una mente positiva y disfrutar de las situaciones buscando lo positivo de las actividades que nos dejan aprender. Esta amplia mayoría revela un crecimiento mental, donde el error se percibe sobre oportunidades de mejora continua y desarrollo incesante. Sin embargo, una muestra en forma neutral y en desacuerdo muestran una postura diferente. Aunque minoritaria, esta cifra plantea interrogantes sobre la percepción del error.

Tabla 10

Pregunta 10: Suelo proponer ideas innovadoras o poco convencionales en clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	35	17,0	17,0
	De acuerdo	66	32,0	49,0

Válidos	**Neutral**	89	43,0	92,0
	En desacuerdo	14	7,0	99,0
	Totalmente en desacuerdo	2	1,0	100,0
	Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Los resultados nos dan a conocer una interesante dinámica en torno a la propuesta de ideas innovadoras en clase. Casi la mitad que contesto esta encuesta nos identifica proclives a proponer ideas originales o poco convencionales. Este dato sugiere entablar actitudes positivas que conlleve a diseñar innovadores métodos de aprendizaje, esto es procrear gran apertura participativa y creativa dentro del salón estudiantil, más (García, 2017) nos dice que al proponer ideas podemos practicar acerca de plena atención para conectar con el aquí y ahora. Al estar presente en distintas actividades y relaciones, pudiendo fructificar cada momento hasta lo más alto de su capacidad. Ante la afirmación, una gran cantidad se muestra neutral. Este alto porcentaje de neutralidad plantea interrogantes importantes. Aunque una minoría, se encuentra en "desacuerdo" y en "Totalmente en desacuerdo" señalan la posible existencia de barreras a la innovación, como temor al juicio o un ambiente poco receptivo.

Tabla 11

Pregunta 11: Prefiero ambientes de aprendizaje que sean dinámicos y estimulantes

		Frecuencia	**Porcentaje**	**Porcentaje acumulado**
Válidos	**Totalmente de acuerdo**	102	50,0	50,0
	De acuerdo	84	41,0	91,0
	Neutral	19	9,0	100,0

	Totalmente en desacuerdo	1	0,0
	Total	206	100,0

Elaborado por: Reyes Jenny

Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Es favorable observar una clara preferencia por ambientes de aprendizaje dinámicos y estimulantes entre los encuestados. Una contundente cantidad manifiesta una inclinación positiva hacia este tipo de entornos. (McMillan, 2017) nos señala que la actitud lúdica es un generador de ambientes positivos, así mismo visualizamos que el porcentaje está altamente señalando fuertemente el deseo por rutinas de aprendizaje activas, participativas y que sean fomento de interacción. La gran mayoría reconoce dentro a un ambiente estimulante la importancia para un aprendizaje efectivo. Si bien la inmensa mayoría se inclina por ambientes dinámicos, un pequeño porcentaje se muestra neutral (y un mínimo porcentaje se muestra totalmente en desacuerdo. Aunque numéricamente pequeños, estos grupos merecen consideración. En general, los datos apuntan a una clara necesidad de promover ambientes de aprendizaje perceptible, así pues, tenemos dinámicos y estimulantes para maximizar el compromiso de lograr un aprendizaje idóneo en el alumnado.

Tabla 12

Pregunta 12: Me gusta resolver problemas complejos de manera creativa, incluso si requiere más tiempo

		Frecuencia	**Porcentaje**	**Porcentaje acumulado**
Válidos	**Totalmente de acuerdo**	54	26,0	26,0
	De acuerdo	94	46,0	72,0
	Neutral	46	22,0	94,0

En desacuerdo	11	5,0	100,0
Totalmente en desacuerdo	1	0,0	
Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Los resultados muestran una marcada tendencia hacia la valoración de una entereza creativa a las dificultades complejas. Un notable porcentaje de los alumnos cuentan con favoritismos hacia enfrentar estos retos procediendo creativamente, incluso si a esto se le tomaría invertir mucho más tiempo. (Barrera, 2018) señala que la actitud lúdica nos favorece para observarla como una herramienta o estrategia sobre una manera de vivir y de hacer actividades cotidianas de forma demostrativa. Sin embargo, otro porcentaje mantiene neutral ante esta afirmación, lo cual podría reflejar diversas situaciones, como falta de experiencia sobre este ejemplar de resolución, preferencia por métodos más convencionales o incluso la clarividencia por la falta de recursos o tiempo. Además, un pequeño porcentaje muestra cierta resistencia a este enfoque. Aunque minoritario, este grupo señala la necesidad de explorar las causas de sobre esta postura, que pudiesen circunscribir la predilección por soluciones más directas o menor tolerancia a la ambigüedad.

Tabla 13

Pregunta 13: Me adapto fácilmente a nuevas actividades o metodologías si resultan ser más divertidas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	**Totalmente de acuerdo**	77	37,0	37,0
	De acuerdo	97	47,0	84,0
	Neutral	28	14,0	98,0

	En desacuerdo	4	2,0	100,0
	Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Es favorable observar una apertura para nuevas operaciones o metodologías si se perciban como más divertidas. Una notable cantidad de los encuestados muestra intachable actitud positiva alrededor de adoptar cambios que involucren mucha más diversión acerca del aprendizaje. (García, 2017) nos explica que al integrar el juego y el humor nos ayuda a obtener un aprendizaje y fomenta la visión de la supervivencia relajadamente. Esto sugiere que el entretenimiento es un fuerte motivador para probar flamantes maneras para aprender. Sin embargo, otro número de estudiantes se muestra neutral, lo que podría indicar cautela o minúscula experiencia con metodologías heterogéneas. Una pequeña muestra cierta resistencia. En general, los datos demuestran una fuerte inclinación hacia la adaptación a metodologías divertidas, pero también resaltan la urgencia de considerar diversas perspectivas.

Tabla 14

Pregunta 14: En general, prefiero aprender de manera experimental y activa en lugar de solo leer o escuchar

		Frecuencia	**Porcentaje**	**Porcentaje acumulado**
Válidos	**Totalmente de acuerdo**	92	45,0	45,0
	De acuerdo	89	43,0	88,0
	Neutral	25	12,0	100,0
	Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Es bueno observar una clara preferencia por el aprendizaje experimental y activo en lugar del aprendizaje pasivo basado en solo leer o escuchar así como (Wood, 2010) señala que es mejor

ser entusiastas al trabajar con diversidad en la utilización de herramientas dejando de lado las rutinas instituidas, así es como vemos que un número de encuestados manifiestan una fuerte inclinación hacia metodologías encargadas del aprendizaje involucrando a la experiencia práctica y a la participación activa. Esto indica una clara valoración del aprendizaje "haciendo" por encima de la recepción pasiva de información. Conociendo que una gran mayoría prefiere el aprendizaje activo, una pequeña cantidad se muestra neutral. Esta neutralidad podría reflejar una inexistencia de exhibición sobre este tipo de metodologías, una adaptación a métodos más tradicionales, o simplemente una preferencia por un acoplamiento de ambos enfoques.

Tabla 15

Pregunta 15: Considero que el aprendizaje es más efectivo cuando me divierto mientras aprendo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	123	60,0	60,0
	De acuerdo	65	32,0	92,0
	Neutral	18	8,0	100,0
	Total	206	100,0	

Elaborado por: Reyes Jenny
Fuente: Test a estudiantes, (2025)

Es muy valioso observar el fuerte consenso en torno a la relación entre diversión y aprendizaje efectivo (McMillan, 2017) nos da a conocer que la actitud lúdica inspira a los estudiantes a ser creativos, resolver problemas de manera innovadora y expresarse libremente. Puedo visualizar como resultado un contundente porcentaje de los estudiantados medita que aprendizaje simboliza efectividad a medida que se disfruta del proceso. Este alto porcentaje subraya que es de suma calidad forjar experiencias de aprendizaje placenteras y atractivas, ya que la gran mayoría asocia la diversión con un mayor compromiso, motivación y, por ende, lograr

aprendizaje más palmario. Me ha quedado claro que la inmensa mayoría coincide en la necesidad de ser inventivo para divertirse, un pequeño grupo de estudiantes se mantiene neutral. Esta neutralidad podría reflejar diversas razones, como imperceptibles experiencias que relacionen directamente la diversión con el aprendizaje o una postura más cautelosa al respecto. Empero, cuando hay ausencia de respuestas negativas ("En desacuerdo" o "Totalmente en desacuerdo") refuerza la idea de que la diversión es un componente positivo durante la evolución del aprendizaje.

3.2 Entrevista aplicado a los y las docentes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte

Luego, exhibió los resultados de la entrevista dirigida a los docentes de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte.

3.2.1 Datos Generales

La información para esta investigación se obtuvo de los ocho docentes de la Carrera de Educación Inicial que tienen varios años prestando sus servicios en instituciones educativas, cada uno respondió desde su experiencia según las materias que imparten, las preguntas tocan temas como la actitud lúdica en la enseñanza. Prosigo a plasmar los resultados en un resumen consensuado que sintetiza los enumerados más importantes emitidos en esta investigación.

Pregunta 1. ¿En la planificación de su asignatura considera estrategias que favorecen la actitud lúdica?

Ante esta pregunta la respuesta brindadas por los docentes nos da a conocer que trabajan con estrategias lúdicas en sus planificaciones para impartir con sus estudiantes en los momentos de academia, es así como reflejan un reconocimiento de la importancia de la actitud lúdica durante la carrera integrándola como un eje primordial, puesto que al trabajar con niños las actividades deben ser creativas y dinámicas que ayuden a promover un aprendizaje significativo, esto se

vuelve clave para estimular y considerar importante en las áreas cognitivas, emocionales y sociales de sus educandos.

También se menciona que las estrategias para fomentar la actitud lúdica se realizan según el temario que se tratará en clases. Guerrero (2019) indica que para animar la actitud lúdica se necesita como motivación trabajos, tareas y actividades dando justicia para el estudiante pudiendo lograr el cumplimiento de algún objetivo.

Pregunta 2. ¿Considera que es importante la actitud lúdica durante el proceso de formación profesional del docente?

Las respuestas evidencian un reconocimiento generalizado del grado de calidad que deben tener la actitud lúdica para la formación profesional de los docentes de educación inicial como nos da a conocer (UNESCO, 2013) que nos menciona que el procesos formativo del docente proporcionan educadores con metodologías y habilidades necesarias, destacándoles como una herramienta clave para promover creativamente el diseño de actividades que motiven el aprendizaje significativo en los infantes por medio de la utilización de juegos. Se enfatiza por ello que los menores aprenden mejor en contextos lúdicos, el juego debe ser táctica fundamental en la práctica pedagógica, ya que fomenta la motivación, la interacción y el perfeccionamiento integral. Sin embargo, también se señala la necesidad de un equilibrio en la formación, al considerar que la lúdica, aunque esencial, jamás se consideraría como la única competencia de los futuros docentes. Es de suma transcendencia que se combine con habilidades del "ser" y del "hacer", reconociendo que las docentes de educación inicial no solo "juegan", sino que desempeñan un rol complejo y significativo en el adelanto educativo de los niños.

Pregunta 3. ¿Considera que la actitud lúdica ayuda a optimizar el tiempo de clases?

Las respuestas reflejan una valoración positiva de la actitud lúdica como una estrategia que puede optimizar la duración de clases al facilitar aprendizajes más rápidos y significativos, especialmente en niños y jóvenes, al utilizar los juegos como finalidad para organizar a los escolares y reforzar los contenidos (Ministry of Education (MoE), 2017) afirma que la actitud lúdica ayuda a transformar las circunstancias cotidianas en oportunidades de amaestramiento que sean entretenidas y creativas manteniendo el interés del estudiante en este caso durante el instante de clase. Sin embargo, también se reconoce que su efectividad depende del tema y del momento pedagógico, ya que hay ocasiones donde es necesario priorizar conceptos o teorías siendo más directos antes de implementar actividades lúdicas. Este enfoque sugiere que la actitud lúdica debe integrarse de forma estratégica y flexible, complementando variadas estrategias de trabajo para lograr un equilibrio entre el desarrollo conceptual y la instrucción dinámica en el aula.

Pregunta 4. ¿Conoce la utilidad de la actitud lúdica para favorecer el perfil de desempeño profesional del estudiante en formación?

Las respuestas son positivas ya que indican que los docentes reconocen ampliamente lo beneficioso de la actitud lúdica para fortalecer el perfil de desempeño profesional de los estudiantes en formación, especialmente en el contorno acerca de la educación inicial. Se destaca que enseñar a los futuros docentes a implementar actividades lúdicas en su práctica pedagógica no solo facilita un aprendizaje más significativo para los niños, sino que también prepara a los educadores para conectar con las necesidades y características naturales de sus estudiantes (University, 2017) señalan que los entornos de aprendizaje lúdicos mejoran significativamente la retención y generan estimulación en el estudiantado. Además, se subraya que incorporar la lúdica como parte inherente de la formación docente es fundamental sobre la riqueza académica de los futuros profesionales sean capaces de abordar el aprendizaje infantil de forma efectiva y creativa. Este enfoque aumenta

el grado de integrar el juego como metodología y componente esencial para la identidad profesional del docente, así que existe una confusión sobre el significado de actitud lúdica, ya que la ven más como una actividad y no como una forma de realizar cada actividad en la vida diaria y profesional.

Pregunta 5. ¿Desde su experiencia siente que ha dado la importancia en la carrera de Educación Inicial a la actitud lúdica del futuro profesional?

Los docentes dicen que, si se ha dado importancia a la actitud lúdica sobre la mejora continua de los futuros profesionales en la vida de Educación Inicial, evidenciada por la inclusión de asignaturas específicas como "Lúdica en Juego". Cerpe y Hobelman (2015) afirman que los docentes de educación inicial deben ser creativo, ordenado y responsable con la habilidad de reconocer métodos que ayuden a un proceso evolutivo aportando a un crecimiento potencias esto se ve con la ayuda de una buena actitud lúdica. Sin embargo, también emerge la necesidad de evaluar críticamente el grado de importancia que se le otorga, sugiriendo que podría beneficiarse de un estudio más estructurado sobre cómo esta competencia se integra en el currículo. Además, se recalca que, aunque esencial, la actitud lúdica nunca debe presentarse como única competencia promovida, debido a que es necesario equilibrarla con otras habilidades y conocimientos que complementen el perfil profesional de los individuos en formación.

Pregunta 6. ¿Ha observado algún impacto significativo en el aprendizaje de sus estudiantes al utilizar actividades lúdicas?

Las contestaciones de los docentes indican que las actividades lúdicas tienen un impacto significativo durante el aprendizaje estudiantil, por lo que motiva, reanima y prepara a los niños para un desarrollo de aprendizaje más dinámico y efectivo. Nos da a conocer (OECD, 2019) que “La actitud lúdica también fomenta la creatividad y la innovación en la enseñanza. Los docentes que adoptan un enfoque lúdico están más dispuestos a experimentar con nuevas ideas y técnicas,

lo que puede resultar en prácticas pedagógicas más efectivas y atractivas" Se reconoce que estas actividades favorecen la reactivación cerebral y aumentan el interés, generando un ambiente propicio para adquirir conocimientos valederos. También se plantea que la lúdica debe considerarse un complemento sobre estrategias pedagógicas, al mismo nivel que otras como la reflexión crítica o la utilización de recursos audiovisuales. Esto vigoriza la idea de las marcas que dejan las actividades lúdicas es valiosa, pero su implementación debe equilibrarse con otros enfoques para enriquecer el procedimiento durante el aprendizaje de manera integral la actitud lúdica la ven como un complemento para los estudiantes y no como una cualidad que todos los seres vivos la tenemos y la perfeccionamos durante nuestra vida.

Pregunta 7. ¿Qué estrategias se puede incorporar para que la actitud lúdica se constituya en una herramienta pedagógica en la carrea de Educación Inicial?

Las respuestas destacan estrategias clave para integrar la actitud lúdica como herramienta pedagógica profesionalmente acerca de la Educación Inicial, como juegos grupales, individuales, trabalenguas, adivinanzas y canciones, todas planificadas con una intención pedagógica clara. (McMillan, 2017) nos da conocer varias características como promover la creatividad, favorecer el trabajo en equipo y a la vez generar climas positivos. En tal caso, en las respuestas obtenidas se propone rescatar juegos tradicionales mediante programas y concursos para avivar la confianza y reduzcan la inhibición. También se subraya que la lúdica nunca debe ser únicamente recreativa, sino una actividad cuidadosamente diseñada con objetivos académicos, ayudando a los futuros docentes a reconocer al juego a modo de base esencial en la educación infantil, especialmente entre los 3 y 5 años. A la actitud lúdica en esta interrogante en base a las contestaciones se la ve reflejada de manera teórica poco dinámica excluyendo al verdadero significado que es realizar cualquier actividad con pasión y entusiasmo adaptándose a cualquier necesidad.

Pregunta 8. ¿Qué cambios pueden ayudar para que docentes y estudiantes en formación aprovechen la actitud lúdica como una metodología efectiva para el aprendizaje?

Las contestaciones que mencionaron los entrevistados sugieren varios cambios clave para aprovechar la actitud lúdica como una metodología efectiva durante el aprendizaje. (Smyth, 1991) menciona que la actitud lúdica es examinada con base a un permisible poder del ser humano que cuando se lo estimula desarrolla un potencial incalculable dando como respuesta: existencia, interactuar, y programarse hacia disímiles contextos. Primero, he querido subrayar cuán importante es concienciar tanto a docentes como a estudiantes sobre el valor del juego sobre el aprendizaje, promoviendo la práctica activa de esta metodología. También se sugiere la miseria de desarrollar estrategias aplicables a todos los niveles y de rediseñar la carrera para incorporar más asignaturas dedicadas a la lúdica. Además, se subraya el grado de gestión que los docentes pudiendo comprender cuándo es adecuado utilizar actividades lúdicas y cuándo es necesario recurrir a clases teóricas, adoptando una visión compleja de la fase de aprendizaje. Por último, hago la mención sobre el requerimiento de evitar la conjetura del pensamiento sobre la actitud lúdica es la única competencia que debe desarrollarse, ya que los futuros docentes también deben adquirir o mejorar sus habilidades administrativas y teóricas.

Capítulo 4: Propuesta

4.1 Nombre de la propuesta

Estrategias didácticas fundamentadas en la actitud lúdica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje a docentes y futuros educadores.

4.2 Presentación

La actitud lúdica es un modelo polifacético que incluye elementos cognitivos, emocionales y de comportamiento. Se convierte en una habilidad que se manifiesta a lo largo de la vida, fusionando saberes, destrezas y actitudes para gozar e involucrarse en una actividad, facilitando su redefinición creativa y no seria, fomentando el disfrute inherente, la implicación y la satisfacción personal.

En este contexto, la siguiente propuesta se enfoca como respaldo, formación y orientación a los docentes universitarios a aprender e impartir a los estudiantes de educación inicial a disponer de un recurso educativo que optimice el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, produce datos cruciales que facilitarán el avance en la puesta en marcha de estrategias para potenciar la excelencia en las distintas instituciones educativas, considerando que el principal objetivo debe ser promover la actitud positiva en los maestros y sensibilizar acerca de la relevancia de las actividades recreativas en la enseñanza.

4.3 Objetivos

4.3.1 Objetivo general

Elaborar una propuesta con estrategias fundamentadas en la actitud lúdica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de docentes y futuros docentes de la carrera de educación Inicial en la Facultad de Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte.

4.3.2 Objetivos específicos

- Investigar mediante el uso de (fuentes bibliográficas, documentos, informes), información sobre la importancia de la actitud lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Seleccionar datos y resultados de diseño de estrategias para fomentar la actitud lúdica.
- Diseñar estrategias que fortalezcan la actitud lúdica de docentes y futuros docentes de la carrera de educación Inicial.

4.4 Enlace del blog y QR

https://reyesalmeida2002.wixsite.com/explorando-mi-mund-1

Conclusiones

En cuanto a la actitud lúdica de los futuros docentes de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte mediante la investigación, existe una inclinación favorable a la creatividad para abordar retos académicos, lo que demuestra una actitud proactiva y adaptable de los educandos, aunque no todos los participantes ven la creatividad como un elemento esencial. Hay una postura imparcial, lo que podría sugerir la necesidad de crear un ambiente más seguro y estimulante que los incentive a involucrarse de manera activa en experiencias de mayor reto. La mayoría de los estudiantes se sienten cómodos trabajando en equipo cuando existe un clima relajado y de cooperación natural. Es positivo notar una tendencia evidente hacia la inclinación hacia un método de estudio que promueva la experimentación.

Muchos individuos consultados vinculan directamente su productividad con actividades que ofrecen un desafío atractivo, pero que son agradables y divertidas. Este elevado porcentaje señala que la mayoría de las personas experimentan una mayor motivación y eficiencia cuando las actividades que llevan a cabo les son estimulantes y satisfactorias. Además, existe una inclinación hacia el aprendizaje experimental y dinámico. Es significativo notar el sólido acuerdo sobre la conexión entre la diversión y el aprendizaje eficaz.

En cuanto al criterio de los docentes frente a la actitud lúdica en la formación profesional del docente de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte, tienen un punto de vista favorable, por lo que la promueven con tácticas lúdicas en sus programas durante el proceso de formación docente, demostrando un reconocimiento de su relevancia. Las respuestas muestran una apreciación favorable hacia la actitud lúdica como una estrategia para aprovechar de mejor manera el tiempo de clases en beneficio de promover aprendizajes más rápidos y significativos.

A partir de la evidencia científica las interacciones y actividades en el aula se caracterizan por una actitud lúdica, se consiguen resultados positivos en el aprendizaje, a la vez que la experiencia del niño/a en actividades más organizadas se potencia.

Se diseño una propuesta basada en la actitud lúdica para fortalecer el aprendizaje de los futuros docentes de la carrera de Educación Inicial en la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, por lo que se plantea un proceso de conexión con la espontaneidad, creatividad, el disfrute y la curiosidad como una experiencia lúdica que facilita a los estudiantes comprender su implementación en el aula, además de concienciar su importancia para el aprendizaje y para la vida.

Recomendaciones

Resulta fundamental fomentar en los docentes competencias como la actitud lúdica como instrumento de evaluación y comunicación efectiva. Además, la implementación del aprendizaje basado en el juego en concordancia con las Bases Curriculares.

Desarrollar investigaciones que permitan esclarecer los prejuicios sobre el juego en la educación que margina las actividades recreativas y lo considera una pérdida de tiempo.

Fomentar la actitud lúdica mediante experiencias que posibiliten a los futuros docentes construir su propio registro de juegos, facilitándoles la conexión con el niño/a interno e interactuar de manera más divertida, lo que resulta en un entendimiento más completo e integral del juego desde un punto de vista antropológico.

Facilitar el análisis de situaciones educativas y la formación en la reflexión para abordar un entorno educativo que fomente la actitud lúdica a lo largo de la formación académica de los docentes de educación inicial.

Referencias

Abad, J., y Ruis de Velasco, A. (2012). *El juego simbólico* (Vol. 66). Aula de infantil.

Andrade, D., y Cabezas, E. (2018). Introducción a la metodología de la investigación científica. Ecuador: Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.

Avila, M., Matilla, M., y Mantecón, S. (2020). LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA? *Revista Didasc@lia*, 68.

Barrera, M. E. (2018). *La cultura lúdica, una necesidad del educador de la primera infancia.* Cuba: Facultad Educación Infantil .

Cabezas, E., Naranjo, D., y Santamaria, J. (Octubre de 2018). *Introducción de la Metodología a la Investigación Científica.* Universidad de las Fuerzas Armadas: http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/15424/1/Introduccion%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf

Carrión, A. L. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial.* Loja- Ecuador: Universidad Nacional de Loja.

Cedillo, E. T. (2012). Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela elias galarza del caserío el cedillo,parroquia paccha, cantón cuenca, provincia del azuay". Ambato- Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

Cerpe, y Hobelman. (2015). El perfil del Ecuador. *Educación*, 3. doi:http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/a3n21/face21-7.pdf

Chávez, N. (2007). *Introducción a la Investigación Educativa.* Maracaibo: La Columna.

CSIF. (2020). *"El juego como herramineta de aprendizaje"*. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

Decibe, L. S. (1997). *La formación docente.* Argentina: Ministerio de Cultura y Educación.

Educación, M. d. (2016). *Rol del docente en Educación Inicial.* Ecuador: Ministerio de Educación.

Education, M. o. (2017). *Te Whārik*. He whāriki mātauranga mō ngā mokopuna o Aotearoa. Early childhood curriculum. Wellington: Ministry of Education: https://www.education.govt.nz/assets/Documents/Early-Childhood/Te-Wha-riki-Early-Childhood-Curriculum-ENG-Web.pdf.

Edutechinia. (2020). *Importancia del juego en la educación*. https://edutechnia.com/

Escobar, F. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102112

Española, R. A. (2024). *Asociación de Academias de la Lengua Española*. https://dle.rae.es/juego

Figueroa, I., Lambiasi, R., y Cáceres, P. (12 de 2022). *Actitud lúdica (Playfulness) y Rol Mediador de aprendizajes en educadoras de párvulos: para aprender jugando se necesitan dos*. ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/365979837_Actitud_ludica_Playfulness_y_Rol_Mediador_de_aprendizajes_en_educadoras_de_parvulos_para_aprender_jugando_se_necesitan_dos

Glynn, M. A. (1992). *The adult playfulness scale: An initial assessment. Psycholpgical Reports*. https://doi.org/10.2466/pr0.1992.71.1.83.

Guerrero, F. J. (2019). *El valor de la actitud lúdica para la dormacipon del carácter moral.* España: Universidad Internacional de la Rioja.

Hidalgo Jurado, R. C., y Arguello Flores, L. I. (2015). *Estudio dobre la sitación actual del capital social y capital relacional existente en medio de la empresa familiar ecuatoriana caso: empresa de servivios complementarios dentro del sector de la construcción en la ciudad de Quito.* Quito: Universidad Internacional del Ecuador.

Landau, E. (1987). *El vivi creativo.* Herder, Barcelona.

Landau, E. (1987). *El vivir creatico.* Herder, Barcelona.

Matos, C. (2010). *Psicología y Epistemología.* España: Barcelona España.

McMillan, D. (2017). *Towards the playful professional.* En G. Walsh, D. McMillan y C. Mc-Guinness (Eds.) Playful teaching and learning.

Ministry of Education (MoE). (2017). *Te Whāriki. He whāriki mātauranga ō ngā mokopuna o Aotearoa*. Early childhood curriculum: https://www.education.govt.nz/assets/Documents/Early-Childhood/Te-Wha-ki-Early-Childhood-Curriculum-ENG-Web.pdf.

Murillo Torrecilla, F. (2011). *Métodos de investigación en Educación Especial 3a.*

Murillo, M. I. (2009). *"El juego com una herramientra de aprendizaje".* Sevilla: Innovación y experiencias educativas.

OECD. (2019). *Maestrso y Enseñanza.* Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos.

Orellana Galarza, M., y Valenzuela Vaca, M. (2010). *La actividad lúdica en el desarrollo integral delaprendizaje de niños y niñas del "centro infantil parvulitos" de la ciudad de Otavalo, provincia de imbabura, durante el periodo academico 2009-2010". propuesta lúdica alternativa.* Ibarra.

Pérez, G. (1998). Investigación Cualitativa: eretos e interrogantes. La muralla.

Piaget, J. V. (1951-1978). *Play, Dreams and Imitation in Childhood. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes.* Cambridge: Harvard University Press.

Smyth, J. (1991). "Una pedagogía critica de la práctica en el aula". *Revista de Educación*, 275-300.

Sproule, L. W. (2019). *More than 'just play': Picking out three*. nternational Journal of Early Years Edu-: ly Years Edu-

Starbuck, W. H. (1991). *When is play productive? Accounting, Management,y Information Technologies*. . https://doi.org/10.1016/0959-8022(91)90013-5.

Trawick-Smith, J. y. (2011). *'Good-fit' teacher–child play interactions and the subsequent autonomous play of preschool children.* Early Childhood Research Quarterly.

UNEMI. (2020). Desarrollo de la Perspectiva teórica y alcance de la investigación. En *Compendio del autor* (pág. 7). Milagro: Universidad Estatatl de Milagro.

UNESCO. (2013). *"Elaboración de Políticas Docentes en América Latina y el Caribe".* Santiago, Chile: Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC).

UNESCO. (2020). En *Pedagogías Innovadoras.* Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

UNESCO, I. (2021). *Formación y Desarrollo de Educadores.* nstituto Internacional de Planeamiento de la Educación (IIPE) de la UNESCO. .

UNICEF. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. https://www.unicef.org/parenting/es/temas/juego

University, H. (2017). *Learning Through Play.* Cambridge: Harvad University.

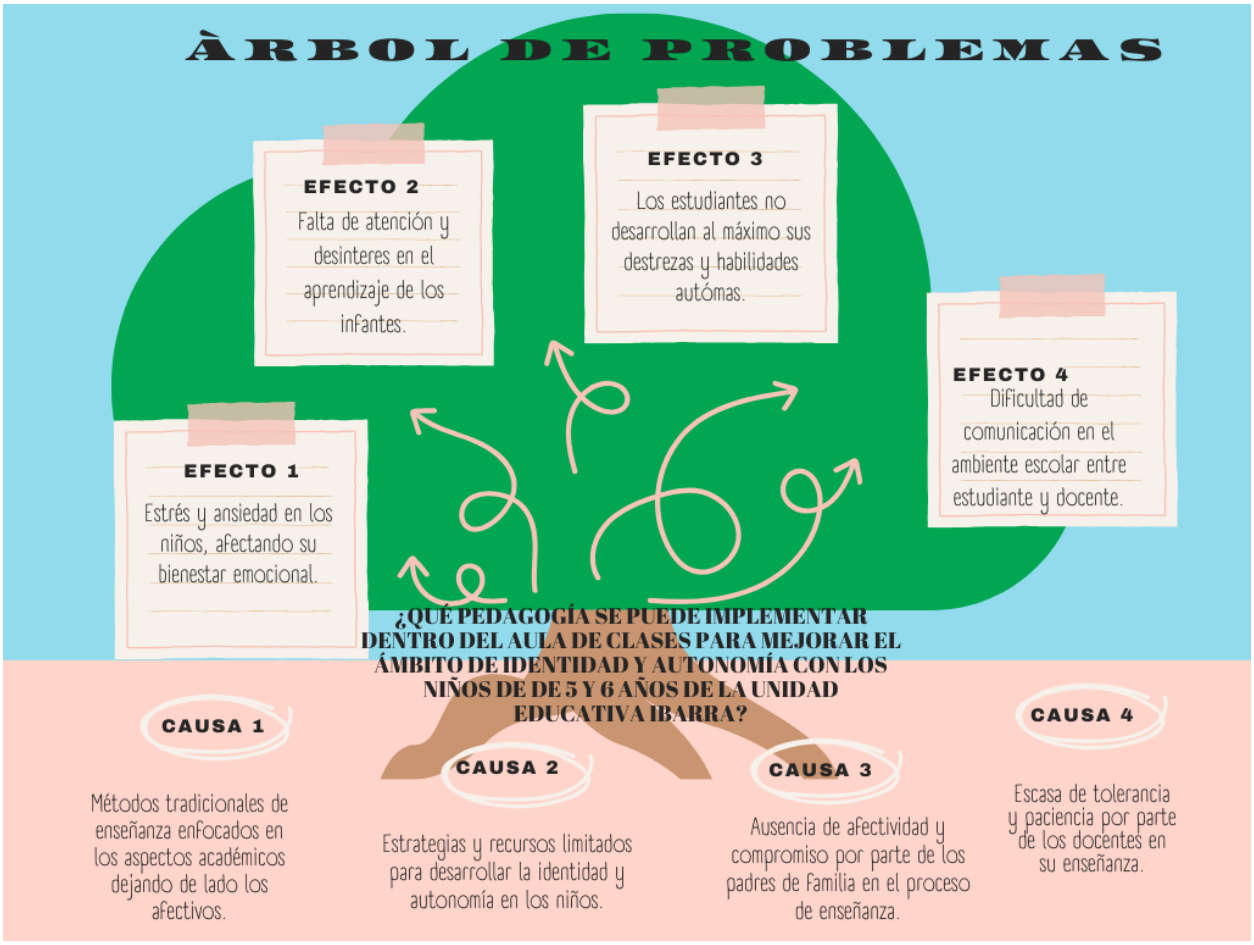
Vygotsky, L. S. (1966-2016). *Play and its role in the mental development of the child.* International Research in Early Childhood Education, : https://eric.ed.gov/?id-=EJ1138861.

Wood, E. (2010). *Developing integrated pedagogical approaches to play and learning.* En P.Broadhead, J. Howard y E. Wood (Eds.), .

Youell, B. (2008). *The importance of play and playfulness.* European Journal of Psychotherapy y Counselling: https://doi.org/10.1080/13642530802076193.

Anexos

Anexo 1. Árbol de problemas



Anexo 2: Entrevista para docentes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT
Carrera de Educación Básica

Entrevista dirigida a Autoridades y Docentes

Objetivo: *Recopilar información sobre el criterio de las autoridades y docente frente al actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte.*

Guía de Entrevista

Nombre del entrevistado:
Cargo del entrevistado:
Fecha de la entrevista:
Hora de inicio:
Hora de finalización:
Título:
Especialidad:
Años de docencia:
Años de docencia en Educación Superior:

Instrucciones:

Por favor considerar las siguientes indicaciones:

- Es importante contar con su consentimiento para grabar la entrevista.
- Se garantiza la identidad anónima del entrevistado por la confidencialidad de la información proporcionada.
- La información recopilada será estrictamente confidencial y se usa con fines académicos.
- La duración aproximada de la misma es entre 10 y 20 minutos.

CUESTIONARIO:

9. ¿En la planificación de su asignatura considera estrategias que favorecen la actitud lúdica?

10. ¿Considera que es importante la actitud lúdica durante el proceso de formación profesional del futuro docente?

11. ¿Considera que la actitud lúdica ayuda a optimizar el tiempo de clases?

12. ¿Considera que la actitud lúdica favorece el perfil de desempeño profesional del estudiante en formación?

13. ¿Desde su experiencia siente que la carrera de Educación Básica ha dado importancia a la actitud lúdica del futuro profesional?

14. ¿Ha observado algún impacto significativo en el aprendizaje de sus estudiantes al utilizar actividades lúdicas?

15. ¿Qué estrategias se puede incorporar para que la lúdica se constituya en una herramienta pedagógica en la carrea de Educación Básica?

16. ¿Qué cambios pueden ayudar para que docentes y estudiantes en formación aprovechen la lúdica como una metodología efectiva para el aprendizaje?

Agradezco por su tiempo y gentileza

Anexo 3: Test aplicado a los estudiantes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT
Carrera Educación Básica

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA

Objetivo del instrumento: *Recolectar información pertinente sobre la actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte.*

INSTRUCCIONES:

- *La encuesta es anónima para garantizar la confidencialidad de la información proporcionada.*
- *Los datos se utilizarán para académicos propios de esta investigación.*

CUESTIONARIO:

Datos Informativos

- *Señale con una "X" en el paréntesis acorde a su realidad*

Género:

Masculino: ( )
Femenino: ( )
Otro: ( ) ¿Cuál?.....

Autodefinición étnica:

Blanco ( )
Mestizo ( )
Afrodescendiente ( )
Indígena ( )

Nacionalidad:

Ecuatoriana ( )
Colombiana ( )

Venezolana ( )
Otra ( ) ¿Cuál? …….

- Se solicita marcar con una 'X' cada pregunta, considerando la escala propuesta: Totalmente de acuerdo (mayoría de las veces) y Totalmente en desacuerdo (nunca o casi nunca).

	Indicadores	**Totalmente de acuerdo**	**De acuerdo**	**Neutral**	**En desacuerdo**	**Totalmente en desacuerdo**
1	Me siento motivado a participar en actividades académicas cuando incluyen elementos de diversión.					
2	Suelo buscar formas creativas de resolver problemas en mis estudios.					
3	Me siento cómodo tomando riesgos en mis tareas si me permite experimentar algo nuevo.					
4	Disfruto trabajando en grupo cuando hay un ambiente relajado y de colaboración espontánea.					
5	Cuando estudio, prefiero hacerlo de una manera que me permita jugar o experimentar con las ideas.					
6	Me siento más productivo cuando las actividades son desafiantes pero divertidas.					
7	Tiendo a abordar los problemas académicos de manera flexible, cambiando mi enfoque si es necesario.					
8	Encuentro placer en explorar temas que no son estrictamente parte de mis estudios.					
9	No me molesta cometer errores durante el proceso de aprendizaje, ya que aprendo de ellos.					

10	Suelo proponer ideas innovadoras o poco convencionales en clase.					
11	Prefiero ambientes de aprendizaje que sean dinámicos y estimulantes.					
12	Me gusta resolver problemas complejos de manera creativa, incluso si requiere más tiempo.					
13	Me adapto fácilmente a nuevas actividades o metodologías si resultan ser más divertidas.					
14	En general, prefiero aprender de manera experimental y activa en lugar de solo leer o escuchar.					
15	Considero que el aprendizaje es más efectivo cuando me divierto mientras aprendo.					

Agradezco por su tiempo y gentileza

Anexo 4: Instrumento de validación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT
Carrera de Educación Básica

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Items N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	M	Mejorar redacción
3	E	E	M	" "
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	M	" "

Observaciones Generales:

Datos del Validador
Nombre Marcelo Mendez
Cédula de Identidad 1001557097
Especialidad Didáctica de la Educación Física.

Firma

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT
Carrera de Educación Básica

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Items N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	B	
2	E	E	B	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	B	
8	E	E	E	

Observaciones Generales:

Datos del Validador
Nombre Aníbal Gudiño
Cédula de Identidad 100164443 2
Especialidad Estrategias Jurídicas.

Firma

Anexo 5. Evaluación del Informe Final director

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Tema: "Actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte"

Nombre del Director: Msc. Saúl Vásquez

Autor/es: Jenny Camila Reyes Almeida

Carrera: Educación Básica

Título a obtenerse: Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica

Fecha: 19 de junio de 2025

**Cada parámetro será evaluado sobre 2 puntos (TOTAL DE 10 PUNTOS)*

	PARÁMETRO A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1.	El informe final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	
2.	Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de trabajo de integración curricular.	2	
3.	El informe final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	2	
4.	Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	
5.	Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la metodología de la investigación científica, en la redacción del informe final	2	
PUNTAJE TOTAL (números)		10	
PUNTAJE TOTAL (letras)		Diez	

Firma del Director:

Anexo 6. Evaluación del Informe Final Asesor

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Tema: "Actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Inicial de la Universidad Técnica del Norte"

Nombre del Asesor: MSc. Milton Mora

Autor/es: Jenny Camila Reyes Almeida

Carrera: Educación Básica

Título a obtenerse: Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica

Fecha: 19 de junio de 2025

**Cada parámetro será evaluado sobre 2 puntos (TOTAL DE 10 PUNTOS)*

PARÁMETRO A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1. El informe final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	
2. Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de trabajo de integración curricular.	2	
3. El informe final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	2	
4. Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	
5. Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la metodología de la investigación científica, en la redacción del informe final	2	
PUNTAJE TOTAL (números)	10	
PUNTAJE TOTAL (letras)	DIEZ	

Firma del Asesor:

Anexo 7. Turniting

Camila Reyes

Trabajo de investigacioń Final Camila Reyes.docx

Universidad Tecnica del Norte

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::21463:468265109

Fecha de entrega
19 jun 2025, 9:42 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
19 jun 2025, 12:37 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
Trabajo de investigación Final Camila Reyes.docx

Tamaño de archivo
147.4 KB

57 Páginas

13.152 Palabras

74.786 Caracteres

Escaneado con CamScanner

turnitin Página 1 of 63 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::21463:468265109

8% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

7% Fuentes de Internet
2% Publicaciones
5% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
8 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Escaneado con CamScanner

turnitin Página 2 of 63 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::21463:468265109