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 BÁSICA 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:

Brenda Dayana Morales Medina

DIRECTOR:

MSc. Milton Marino Mora Grijalva

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:	1050390366		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Morales Medina Brenda Dayana		
DIRECCIÓN:	Otavalo-Monserrat, calles: Los Chasquis 2 entre Panchina e Inti Raimi		
EMAIL:	bdmoralesm@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	SN	**TELF. MOVIL**	0991429172

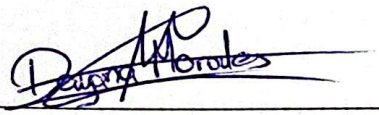
DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte
AUTOR (ES):	Morales Medina Brenda Dayana
FECHA: AAAAMMDD	24 de abril de 2025
SOLO PARA TRABAJOS DE TITULACIÓN	
PROGRAMA:	■ **PREGRADO** ☐ **POSGRADO**
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica
ASESOR / DIRECTOR:	MSc. Saúl Marciano Vásquez Orbe / MSc. Milton Marino Mora Grijalva

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 25 días del mes de abril de 2025

EL AUTOR:

Firma: 

Nombre: Morales Medina Brenda Dayana

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 25 de abril de 2025

MSc. Milton Marino Mora Grijalva

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.

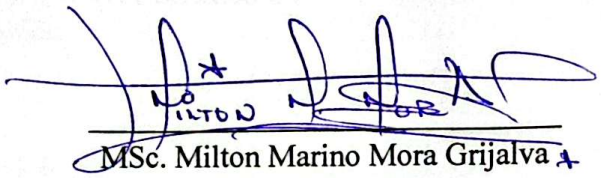
(f): _____

MSc. Milton Marino Mora Grijalva

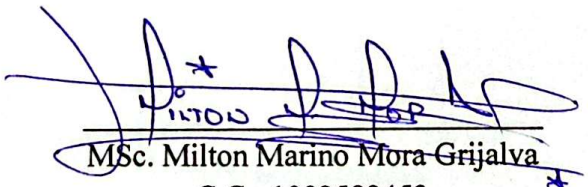
C.C.: 1002589453

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del Trabajo de Integración Curricular "Actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte" elaborado por Morales Medina Brenda Dayana, 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. Milton Marino Mora Grijalva
C.C.: 1002589453
Director



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

Dedicatoria

Este trabajo de titulación va dedicado con amor y respeto a mi mamá Blanqui Medina, por ser mi mayor inspiración, mi ejemplo de fortaleza y amor incondicional. Gracias por cada sacrificio y por enseñarme que los sueños se alcanzan con esfuerzo y perseverancia. A Juanito, el compañero de mi mami, por su apoyo, comprensión y por ser parte fundamental en este camino. A mis abuelitos Alejandro e Irene, por su sabiduría, sus palabras de aliento y por recordarme siempre el valor de la humildad y el trabajo duro.

A mis hermanos Victor y Alejo, porque en cada paso de este viaje estuvieron ahí, llenando mi vida de risas y compañía. A mi tía Ale, por su cariño y apoyo constante, y a mi ahijado Benjamín, cuyo inocente y dulce existir es una luz que me motiva a seguir creciendo.

A cada uno de ustedes, les dedico este logro que no es solo mío, sino de todos los que me han acompañado en este camino.

Dayana Morales

Agradecimiento

Primero, agradezco profundamente a mis padres, cuyo amor incondicional y apoyo constante han sido el pilar fundamental en cada paso de este camino. También agradezco a mis tíos Victor, Christian y Oscar por siempre estar para mí, ya que estuvieron en cada uno de mis pasos dándome consejos y apoyándome, siempre confiando en mí. Gracias por estar siempre ahí, celebrando mis logros y dándome fuerzas en los momentos difíciles.

A mis mejores amigas de la vida, Camí y Grace, porque sin ustedes este viaje universitario no habría sido el mismo. Gracias por llenar mis días de risas, ocurrencias y por convertir los momentos difíciles en recuerdos inolvidables. Sus palabras y abrazos fueron el consuelo que muchas veces secó mis lágrimas y me recordó que nunca estaba sola.

Extiendo mi sincero agradecimiento al Magíster Milton Mora, mi director de tesis, por su invaluable apoyo, orientación y paciencia a lo largo de este proceso. Sus consejos fueron esenciales para lograr este sueño.

También quiero expresar mi gratitud al Magister Saúl Vásquez, mi asesor, por su disposición y sus aportes, que enriquecieron cada parte de este trabajo.

Finalmente, gracias a mi querida universidad por haberme permitido formar parte de su comunidad estudiantil. Por brindarme las herramientas necesarias para crecer no solo como profesional, sino también como persona. A cada profesor y a todos quienes aportaron con sus conocimientos y enseñanzas, mi más profundo reconocimiento.

Dayana Morales

Resumen

El presente estudio analiza la importancia de la actitud lúdica en la formación de los futuros docentes de Educación Básica en la Universidad Técnica del Norte. Su objetivo principal es proponer estrategias que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo un ambiente motivador y significativo. Generando el verdadero interés que debería existir entre el juego, lúdica y actitud lúdica viéndolo desde un enfoque más personal y humanista. La investigación sigue un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos. Para la recopilación de datos, se aplicó el test de Barnett a estudiantes de todos los niveles de la carrera y entrevistas a docentes. Este proceso permitió obtener una visión amplia sobre la percepción y aplicación de la actitud lúdica en el aula. Los resultados evidencian que existe una alta actitud lúdica en los estudiantes, más sin embargo, aún existe confusión sobre el verdadero significado de los tres términos juego, lúdica, actitud lúdica, la misma que también tienen los docentes de la carrera. A pesar de estas confusiones , los estudiantes y docentes manifestaron una actitud positiva hacia el uso de estrategias lúdicas, reconociendo su impacto en el aprendizaje mediante una buena actitud lúdica. En conclusión, el estudio resalta la necesidad de transformar la educación hacia un modelo más flexible y atractivo, donde el juego y la creatividad ocupen un papel fundamental. Este enfoque no solo favorece el rendimiento académico, sino que también contribuye al desarrollo integral de los futuros docentes, potenciando sus habilidades pedagógicas y emocionales.

Palabras clave: Actitud lúdica, formación de futuros docentes, educación básica, estrategias lúdicas, transformación educativa, percepción y aplicación de la actitud lúdica.

Abstract

This study analyzes the importance of a playful attitude in the training of future Basic Education teachers at the Technical University of the North. Its main objective is to propose strategies that enrich the teaching-learning process by promoting a motivating and meaningful environment. It seeks to generate genuine interest in the connection between play, playfulness, and a playful attitude, viewed from a more personal and humanistic perspective. The research follows a mixed approach, combining qualitative and quantitative methods. For data collection, the Barnett test was applied to students from all levels of the degree program, along with interviews conducted with teachers. This process allowed for a broad perspective on the perception and application of a playful attitude in the classroom. The results show that students possess a high level of playful attitude; however, there is still confusion regarding the true meaning of the three terms: play, playfulness, and playful attitude—confusion that is also present among the program's teachers. Despite these misunderstandings, both students and teachers expressed a positive attitude toward the use of playful strategies, acknowledging their impact on learning through a well-developed playful attitude. In conclusion, the study highlights the need to transform education into a more flexible and engaging model, where play and creativity play a fundamental role. This approach not only enhances academic performance but also contributes to the comprehensive development of future teachers, strengthening their pedagogical and emotional skills.

Keywords: Playful attitude, training of future teachers, basic education, playful strategies, educational transformation, perception and application of playfulness.

Índice de contenidos

Introducción 15

Motivación para la investigación 15

Formulación del problema 15

Problema de investigación 15

Justificación 17

Impactos que la investigación generó 19

OBJETIVOS 19

Objetivo General 19

Objetivos Específicos 19

Capítulo I: Marco Teórico 20

1.1 Actitud lúdica 20

1.1.1 Definición de actitud lúdica 21

1.1.2 Características 22

1.1.3 Importancia 23

1.1.4 Factores que influyen 23

1.1.5 Diferencia entre juego y actitud lúdica 24

1.2 La actitud lúdica en el contexto educativo 24

1.2.1 La actitud lúdica en la formación de estudiantes 25

1.2.2 El papel del juego en el aprendizaje 25

1.2.3 La actitud lúdica del docente 26

1.2.4 Importancia de la actitud lúdica en el proceso de formación profesional 26

1.3 La formación del docente de educación básica 27

1.3.1 Competencias del docente 27

1.3.2 El papel de las universidades en la formación de docentes 28

1.3.3 Perfil del docente de educación básica 28

1.3.4 Estrategias para la formación de docentes con actitud lúdica 29

1.4 Retos y desafíos de la formación en actitud lúdica 29
1.4.1 Resistencias al cambio 30
1.4.2 Multiplica el aprendizaje mediante recursos, apoyo y actitud lúdica 31
1.4.3 Impacto de la actitud lúdica en el proceso de formación docente 32
Capítulo 2: Materiales y Métodos 33
2.1 Tipo de investigación 33
2.1.1 Métodos 34
2.2 Técnicas e instrumentos de investigación 35
2.3. Preguntas de investigación y/o hipótesis 36
2.4 Matriz de Operacionalización de Variables o matriz diagnóstica 37
2.5 Participantes 40
2.6 Procedimiento y análisis de datos 40
Capítulo 3: Resultados y Discusión 41
3.1 Análisis e interpretación del test dirigido a estudiantes de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte. 41
3.1.1 Datos obtenidos 41
3.2. Entrevista dirigida a docentes de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte. 55
3.1.1 Datos obtenidos 55
Capítulo 4: Propuesta 60
4.1. Nombre de la propuesta: Desarrollo de Actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica 60
4.2. Fundamentación de la propuesta 60
4.3. Justificación de la propuesta 60
4.4. Objetivo 62
4.5. Etapas de aplicación 62
4.6. Descripción de las actividades 63
4.8. Ejecución de la propuesta 64

Conclusiones 139
Recomendaciones 140
Referencias 141
Anexos 145

Índice de figuras

Figura 1Motivación y participación.....41
Figura 2 Resolver problemas de manera creativa.....42
Figura 3 Toma de riesgos y experiencias nuevas.....43
Figura 4 Trabajo en equipo y colaboración.....44
Figura 5 Estudiar de manera creativa.....45
Figura 6 Diversión en actividades.....46
Figura 7 Flexibilidad al cambio.....47
Figura 8 Placer al estudiar.....48
Figura 9 Aprender de los errores.....48
Figura 10 Ideas innovadoras.....49
Figura 11 Ambientes dinámicos y divertidos.....50
Figura 12 Resolución de problemas de manera creativa.....51
Figura 13 Adaptación de manera divertida.....52
Figura 14 Aprendizaje activo.....53
Figura 15 Aprendizaje efectivo.....54

Introducción

Motivación para la investigación

La presente investigación tiene como finalidad dar a conocer la importancia de la actitud lúdica al momento de educar, generando asi conciencia ya que por medio de ella podemos llegar de mejor manera al estudiante creando un aprendizaje significativo y real. Por otra parte, es necesario entender que para tener una actitud lúdica debemos partir de una base y como docentes en formación es indispensable avanzar nuestro camino entendiendo bien este concepto y que mejor si lo hacemos desde el ejemplo de los docentes que nos están formando.

Este trabajo de investigación surge a partir de la necesidad de presentar un giro a la educación, necesario para darnos cuenta de que la actitud lúdica no es solo tener la predisposición de jugar sino más bien una manera de ver la vida y disfrutar lo que hacemos a cada momento, transformando la educación en algo placentero dejando de lado lo aburrido y tedioso. Entender que como futuros docentes es indispensable formarnos para cambiar el mundo y no para seguir en un mundo en donde la lúdica es tomada como meramente un juego que no sirve ni tiene importancia al momento de impartir una nueva clase.

Formulación del problema

Problema de investigación

El proceso de formación docente representa un elemento muy importante por ello debe ser innovador e integrador en cualquier materia que se imparta, el docente de Educación Básica debe tener el reconocimiento y valoración de la actitud lúdica en el aprendizaje dentro del ámbito educativo. En muchas ocasiones podría haber una confusión entre juego y lúdica, enmarcándolas con un mismo significado , sin tomar en cuenta que la actitud lúdica va de la mano de estas dos terminologías, es muy importante al momento de impartir diversos temas ya que el cerebro capta la información de mejor manera al contagiar a los alumnos con ese mismo semblante.

La actitud lúdica es de vital importancia al momento de impartir un nuevo tema debido a que esta nos permite llegar al alumno, contribuyendo al desarrollo mediante la promoción del bienestar físico, emocional y cognitivo. Según Paredes (2020) menciona que, el factor lúdico es una estrategia que: favorecería en el proceso educativo, debido a que los estudiantes mantienen mayor interés en el juego, por lo que la fusión entre juego y aprendizaje es esencial para garantizar la adquisición de conocimientos.

No obstante, en la formación académica de los docentes de Educación Básica, se puede apreciar cierto desinterés de atención o énfasis poco suficiente en el desarrollo de la actitud lúdica, esta actitud no solo implica la capacidad de integrar lo lúdico en una materia de manera significativa, sino también una mentalidad abierta y dispuesta al desarrollo educativo y formativo.

Por esta razón y después de analizar el problema de forma general, se realizará un diagnóstico de la Universidad Técnica del Norte en la carrera de Educación Básica en el período académico 2024 – 2025 y pretende determinar las dificultades, frente a implementación de una propuesta de estrategias lúdicas para de formación en los estudiantes de la carrera.

El bajo nivel de conocimiento sobre el valor de la actitud lúdica en la formación docente dentro de un salón de clase genera enseñanzas monótonas y aburridas que no permiten receptar la información del tema de manera asertiva, más bien aborda la información de una manera obligada ocasionando que esta información no se adentre en su cabeza sino que pase por ella de una manera poco significativa, dejando de lado el ambiente divertido y lúdico que puede proporcionar mejor recepción a la hora de aprender algo nuevo.

Las actividades lúdicas no son consideradas en la planificación curricular a la vez tampoco se incluye descansos cortos que permitan aplicar pausas activas relacionadas con los temas de clase, dejando así que el alumno despeje un poco su mente y permitiéndole abordar el tema de manera más interesante. Las actividades lúdicas utilizadas entre tema o materia son muy importantes y muchas veces no son tomadas en cuenta, siendo poco valoradas dentro del salón de clases sin dejar de lado siempre la actitud con la que se rige cada clase.

Por otro lado, se evidencia una debilidad en el conocimiento de estrategias lúdicas para impartir en la clase, debido a esto existe el uso de metodologías tradicionales ya que no buscan un mejor manejo para la clase permitiendo que los estudiantes vean las materias como algo divertido e indispensable sino más bien hacen ver a la clase como algo monótono y aburrido, un salón lleno de contenido, pero vacío de aprendizaje significativo empezando por la actitud del docente.

Además, el uso limitado de actividades lúdicas en la enseñanza ocasiona el aburrimiento de los alumnos y el desinterés por aprender, mientras más desmotivados estén los alumnos y abrumados menos van a aprender. Según Pomare (2018), la lúdica representa una forma de expresión innata del ser humano, generando satisfacción física, mental y espiritual. En este sentido nos podemos dar cuenta que por medio de la lúdica el aprender es mucho más

fácil y divertido. Por esta razón, se ha planteado realizar una investigación para poder determinar la importancia de la actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte en el período académico 2024-2025.

Justificación

El presente estudio surge de la necesidad de fortalecer el desarrollo integral del futuro docente, considerando que el aspecto mental y social del educando es fundamental para una formación de calidad. En este sentido, se propone la aplicación de la actitud lúdica como una herramienta pedagógica que favorece el desenvolvimiento individual, interpersonal y social. A través del de esta actitud, no solo se facilita la adquisición significativa de conocimientos, sino que también se despierta el interés y la motivación por aprender. De esta manera se busca contribuir a una educación más dinámica, inclusiva y transformadora, enmarcada en los principios de una enseñanza centrada en el estudiante y en su contexto.

La actitud lúdica es de vital importancia al momento de formar nuevos docentes ya que fomenta un ambiente positivo y motivador. La creación de un universo mágico en donde la diversión y el aprendizaje se vuelven uno solo. Es indispensable un lugar en donde los estudiantes se sientan cómodos, seguros y entusiasmados por medio de esto podemos disminuir la ansiedad y el estrés, logrando una mejor concentración y que sean aún más activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Torres, 2019).

Los factores que afectan el aprendizaje pueden vincularse elementos de la actividad cotidiana como el aburrimiento, la desmotivación y el cansancio. Las jornadas educativas, la metodología docente y el desinterés pueden provocar que los niños no aprendan adecuadamente y los conocimientos no sean significativos (Pomare y Steele, 2018). La actitud lúdica permite que este aburrimiento no ocurra ayudando a los estudiantes a tener una mejor recepción del conocimiento ya que al momento que el docente entra al salón de clase con una buena actitud ayuda a que los estudiantes se contagien de ella y puedan estar más receptivos a aprender algo nuevo.

Sin embargo, en la actualidad se tiende a confundir la lúdica con el simple acto de jugar, lo que ha llevado a subestimar su verdadero valor dentro del proceso educativo. Es importante distinguir que el juego es una acción concreta, con reglas y dinámicas propias, que permite al individuo explorar, crear y resolver situaciones de manera activa. Por su parte, la lúdica representa una dimensión más amplia, que engloba no solo el juego en sí, sino también la

creatividad, la imaginación, la emoción y el placer de aprender. Finalmente, la actitud lúdica se entiende como una predisposición interna del sujeto a enfrentar la realidad con apertura, curiosidad, entusiasmo y disposición para disfrutar el proceso. Esta actitud puede ser cultivada y aplicada en diversos ámbitos como; la educación, el trabajo, la salud y la cultura, facilitando el desarrollo integral de la persona. A través de la actitud lúdica no solo se aprende, sino que también se crece, se disfruta y se construyen entornos más humanos y significativos.

Los beneficiarios directos de este proyecto son los futuros docente de la Universidad Técnica del Norte de la carrera de Educación Básica de la facultad Ciencia y Tecnología y los beneficiarios indirectos serán los niños a los cuales se les impartirá las clases una vez concluidos los estudios universitarios.

Esta investigación permitirá que la formación profesional docente por medio de la actitud lúdica se centre de manera significativa, ayudando a todos a entender que no es una simple manera de ser, sino más bien una herramienta valiosa e indispensable en la educación, permitiéndonos crecer como personas, enfocándose en varios ámbitos del estudiante como lo son sus sentimientos, su salud y su aprendizaje.

Para el docente este proyecto investigativo es de vital interés, debido a que le permitirá identificar estrategias lúdicas además de tips que le ayudaran a desarrollar su actitud lúdica para la mejora en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica en la Universidad Técnica del Norte. De esta manera el docente comprenderá que la actitud lúdica al momento de enseñar es interesante, indispensable y una herramienta necesaria para el aprendizaje significativo.

De igual manera este estudio contribuirá a la mejora de la sociedad académica dentro de la formación de nuevos docentes los cuales aplicaran lo aprendido cuando ya ejerzan su carrera fuera de la universidad, dejando ver los buenos aprendizajes que se obtienen dentro de la universidad. En el aspecto nacional, esta actitud lúdica se podría implementar como ejemplo dentro de otras universidades permitiendo entender la importancia de la actitud lúdica al momento de formar nuevos docentes.

A nivel regional esta investigación beneficiará a otras carreras dentro de la universidad ya que servirá como ejemplo fundamental para el rescate de la actitud lúdica como algo indispensable al momento de impartir una nueva materia. A nivel local, la incorporación de la actitud lúdica en los procesos formativos contribuirá significativamente a la mejora de la enseñanza en la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte. Esta

predisposición positiva hacia el aprendizaje y la enseñanza permitirá que los futuros docentes desarrollen habilidades pedagógicas más dinámicas, creativas y efectivas, las cuales podrán aplicar con éxito en los diversos contextos educativos donde ejerzan su profesión y también al momento de realizar sus prácticas preprofesionales.

Esta investigación es viable realizarla debido a que los recursos a utilizarse, son de bajos costos, de igual manera la carrera de Educación Básica, y las autoridades de la Universidad Técnica del Norte autorizan las actividades para el diseño adecuado del proyecto. Finalmente, el aporte principal de este estudio de investigación radica en la necesidad de implementar o entender la actitud lúdica como algo de importancia, fortaleciendo la enseñanza aprendizaje, para ser aplicada en cada materia en todo momento de la formación profesional docente.

Impactos que la investigación generó

Este trabajo de investigación tuvo un enorme impacto en el desarrollo de actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica, dando a conocer y proporcionando estrategias-tips que permitirán al docente mantener una actitud lúdica.

El análisis tuvo un impacto significativo en el ámbito educativo y social ya que permitió generar conciencia sobre la importancia de la actitud lúdica al momento de formar nuevos docentes. Esta investigación apoyó al docente a entender la relevancia de dar clases con actitud lúdica generando asi clases significativas y entretenidas, contagiando a los estudiantes a un ambiente divertido e interesante.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Proponer estrategias para el fortalecimiento de la actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de actitud lúdica dentro del proceso de formación profesional docente desde las apreciaciones de los maestros y los estudiantes de la carrera de Educación Básica 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 en la actitud lúdica docente.
- Diseñar una propuesta didáctica con estrategias fundamentadas en la actitud lúdica para el fortalecimiento de la formación profesional del docente de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte.

Capítulo I: Marco Teórico

1.1 Actitud lúdica

La actitud lúdica es una forma de abordar la vida y la educación de una manera curiosa, entusiasta y alegre, permitiendo de esta manera encontrar la oportunidad dentro del salón de clase divertirse mientras se aprende, incluso en cualquier actividad cotidiana puede estar inmersa de manera significativa esta actitud tan importante. Se trata de ver el mundo de otra manera buscando el placer y la satisfacción en el proceso para obtener un buen resultado. El disfrute y la creatividad son cosas muy fundamentales para poder llevar a cabo la actitud lúdica ya que de esta manera desarrollamos el placer por realizar las diferentes actividades mientras se aprende sin importar si es una actividad difícil o desafiante, además de ver el mundo de diferentes perspectivas y encontrar soluciones a los diferentes problemas.

La lúdica se presenta como un concepto más amplio que el juego; se trata de una forma de ser propia del ser humano que impulsa a encontrar placer en el proceso más que en el resultado. En este sentido, lo lúdico representa la esencia creativa, espontánea y juguetona del ser humano, tal como lo señala Gallardo (2008), quien la concibe como una dimensión fundamental que atraviesa distintas experiencias humanas. Por su parte, Huizinga (1938) sostiene que el juego es una manifestación concreta de esta esencia lúdica, y lo define como una actividad libre, voluntaria y cargada de significado cultural que antecede incluso a las formas organizadas de la civilización. A partir del juego nace la lúdica como dimensión humana, y de ella emerge la actitud lúdica, entendida como una predisposición a actuar con apertura, disfrute y entusiasmo ante diversas situaciones. En este sentido, Marín (2018) plantea que la actitud lúdica permite enfrentar el aprendizaje y la vida misma con una mirada flexible, sensible y creativa. Esta actitud no se limita únicamente al juego, ya que puede estar presente en múltiples actividades cotidianas como cantar, bailar, escribir o pintar.

Por lo tanto, la actitud lúdica está profundamente insertada en nuestra naturaleza, lo que la convierte en una herramienta esencial para la vida y, especialmente, para los procesos educativos, ya que permite aprender con sentido, emoción y significado. La lúdica se representa

mediante actividades que vinculan el conocimiento con el entretenimiento, el disfrute, el desarrollo personal y social, se caracteriza por ser voluntaria y placentera es ahí la importancia de tener una actitud lúdica al momento de la formación de futuros docentes para que con esas enseñanzas vayan a dar sus clases llenos de sabiduría y lúdica, ya que combinar lo pedagógico con la lúdica logra grandes cosas y un mejor ambiente de trabajo para aprender de manera significativa.

1.1.1 Definición de actitud lúdica

La actitud lúdica es una predisposición interna del ser humano que le permite abordar la realidad con apertura, disfrute y creatividad. Según Marín (2018), esta actitud no se limita exclusivamente al juego, sino que se extiende a diversas actividades cotidianas, como enseñar, cantar, pintar o incluso resolver problemas. Es una forma de acercarse a la vida con una mentalidad flexible y entusiasta, que transforma cualquier tarea o proceso en una experiencia placentera y enriquecedora.

Adoptar una actitud lúdica en la educación significa promover una enseñanza que no solo busque la transmisión de conocimientos, sino que también favorezca la conexión emocional con el aprendizaje. Esta actitud permite que los estudiantes se enfrenten a los retos académicos con motivación, curiosidad y un sentido de disfrute, lo que favorece un aprendizaje más significativo y profundamente humano. Al incorporar la actitud lúdica en el proceso educativo, se logra que el conocimiento deje de ser una carga o una obligación, y pase a ser una experiencia de crecimiento personal, disfrute y descubrimiento continuo.

La actitud lúdica como nos explica Figueroa et al. (2022) se trata de una competencia pedagógica fundamental para la educación, destacando el papel del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional, abordando de cierta manera la tensión que existe entre el juego y el aprendizaje entendiendo de esta manera que la actitud es primordial para que este ambiente lúdico pueda generarse dentro de un salón de clase. Dejándonos ver de esta manera que la definición de actitud lúdica en si es la disposición natural del ser humano por jugar y divertirse, disfrutando las actividades generando en el alumno la creatividad, flexibilidad, el humor y el optimismo. Un docente real con actitud lúdica genera en el estudiante muchos beneficios fomentando el desarrollo cognitivo integral, favoreciendo la expresión emocional y los sentimientos, promoviendo alegría y diversión.

La actitud lúdica es un torbellino de aprendizaje que lleva inmersa la diversión y las ganas de aprender de una manera significativa e interesante, transforma la educación en una danza de risas y conocimientos nuevos aprendidos de la mejor forma posible, esta actitud es una chispa que enciende la curiosidad de los alumnos, además de su creatividad y el entusiasmo por un nuevo tema a descubrir. A través de la actitud lúdica los estudiantes se sumergen en un universo de posibilidades y de maneras de adquirir el conocimiento, explorando, experimentando y creando, se convierten en motores del desarrollo integral, en una educación hacia el futuro en la cual la manera de enseñar y aprender fomenta el gozo y la satisfacción simultanea por parte del alumnado y el profesorado, desarrollando conexiones con las más íntimas motivaciones.

1.1.2 Características

Existen diversas características propias de lúdica, pero al momento de nosotros referirnos a la actitud podemos rescatar la información de una manera más acogedora e interesante. Según Mena et al. (2020), la actitud lúdica permite aprender de manera efectiva, ayudándonos a ser más creativos, mejorando nuestra salud mental y fortaleciendo nuestras relaciones con la sociedad, destaca que esta actitud contiene las siguientes características:

- Una persona que posea actitud lúdica actúa de manera más natural e improvisada, dejando de lado la vergüenza o quedarse en blanco frente a un inconveniente o algún cambio dentro del aula. Se deja llevar por el momento y en lugar de aturdirse con sorpresas o cosas que no tomo en cuenta, desarrolla la clase con lo que la vida y las circunstancias le ofrecen siendo de esta manera espontánea ante cualquier adversidad.
- El juego en si es una fuente de placer, pero la actitud lúdica aún más debido a que tiene un fin más concreto, presenta satisfacción, sintiéndose feliz en el transcurso de las actividades, generando un entusiasmo en sí mismo y en sus alumnos propiciando un ambiente cálido y acogedor.
- La persona lúdica tiene gran curiosidad y ganas de saber el mundo que lo rodea, permitiéndose así aprender cosas nuevas mediante las experiencias que va adquiriendo a lo largo de estas vivencias que se permite debido a esta misma curiosidad, consintiendo una exploración y experimentación necesaria, dejando de lado el temor a lo desconocido, siempre estando dispuesta a innovar.
- La creatividad es otra de las características más interesantes e importantes de la actitud lúdica puesto que por medio de ella se pueden generar nuevas ideas y soluciones inmediatas gracias al ingenio que esta actitud desarrolla. La mente abierta y flexible le

permite ver el mundo de diferentes perspectivas dispuestas al cambio si la actividad no se va dando como piensa.

- Se adapta a los cambios a causa de su flexibilidad permitiendo tomar las riendas de diferentes situaciones. No se aferra a planes ni a las ideas, modificando lo necesario si el caso lo amerita.

1.1.3 Importancia

La disposición a disfrutar del juego y la vida de manera espontánea y creativa solo es un poco de lo que nos habla Marín (2018), nos ayuda a saber el papel de la lúdica en la educación, comprendiendo siempre que la actitud lúdica es muy indispensable para mejorar la manera de dar clases, recalcando que desarrolla actividades cognitivas, fortalece el ámbito social mediante la comunicación, la colaboración y la empatía, estableciendo relaciones positivas y significativas con los demás.

Es una herramienta poderosa que nos permite disfrutar la educación, de una manera más amplia sin miedos ni tapujos, generando individuos llenos de comprensión, creatividad, empatía, seres humanos con una mejor salud mental que fortalecen relaciones sociales por donde pasan. La actitud lúdica es una cualidad esencial para la formación de una sociedad más proactiva y prospera, que no tengan en su mente solo el estrés de un tema vacío sino más bien el aprendizaje que lo van a adquirir mediante la diversión.

La actitud lúdica no solo enriquece la calidad de vida individual, sino también fortalece las relaciones personales y potencia el desarrollo integral de la persona, convirtiéndola en una habilidad para los diferentes ámbitos de desempeño, además de desarrollar beneficios profesionales ya que por medio de la lúdica podemos ver todo lo que hacemos hasta lo más cotidiano dentro del trabajo tomando todo con alegría y placer.

1.1.4 Factores que influyen

La actitud lúdica se encuentra atravesada por distintos factores que según Oñate (2019) permiten promover valores, conocimientos y la práctica desde la reflexividad y criticidad. De esta manera podemos partir para explicar que los factores que influyen pueden ser a nivel individual, social y ambiental. Fomentando la actitud lúdica en personas de todas las edades además de en su desarrollo integral.

Piedra (2019) en su artículo, afirma que los instrumentos y recursos son indispensables para poder realizar la lúdica dentro del salón de clase, además de la capacidad del maestro para generar nuevos significados y formas de desarrollar el aprendizaje de una manera creativa,

teniendo en cuenta la fuerza del yo, esto quiere decir el grado o el riesgo que el maestro le va a poner a su actividad y que por medio de esto el alumno pueda desenvolver su libertad interior y comunicación intrapersonal. Es indispensable el nivel o la importancia que le da el maestro a tener una actitud lúdica dejando ver un nivel de compromiso alto involucrando sus habilidades para planificar y comunicar de manera efectiva sus actividades lúdicas.

1.1.5 Diferencia entre juego y actitud lúdica

El juego y la actitud lúdica se vinculan de manera representativa, pero no son conceptos idénticos. Payá (2006) nos explica que la diferencia nace desde su alcance, ya que el juego tiene sus propias reglas, objetivo y estructura, implicando una acción voluntaria que busca netamente la distracción y diversión, mientras que la actitud lúdica es una disposición que me puede dar en diferentes aspectos de la vida, es espontaneo, creativo, alegre, flexible y tiene una apertura a la experiencia que se va a adquirir durante su desarrollo, no se limita a una actividad especifica, sino que impregna la actividad cotidiana.

En otras palabras, el juego en si es una acción, mientras que la actitud lúdica es una disposición y puede manifestarse en cualquier momento y lugar. El juego tiene un marco definido y un objetivo específico y por otra parte la actitud lúdica busca el disfrute y la satisfacción personal, el juego es una herramienta valiosa e indispensable para desarrollar la capacidad lúdica, aunque no son lo mismo pueden llegar a complementarse, debemos tener muy en cuenta que la actitud lúdica nos concede disfrutar la vida y también permite que las personas de todas las edades desarrollen su personalidad y su manera de desenvolverse con la sociedad.

1.2 La actitud lúdica en el contexto educativo

La actitud lúdica es fundamental en el contexto educativo. Según Romero et al. (2009), la actitud lúdica es indispensable ya que por medio de ella se puede dejar un pedacito de nosotros dentro del corazón de los alumnos, ayudándolo de diversas maneras, generando un ambiente de aprendizaje positivo y significativo para los alumnos, el docente con actitud lúdica es capaz de volver lo monótono, aburrido o extraño en algo interesante, llamativo o conocido, y darle a esto nuevos significados forjando así la innovación y la formación integral en los estudiantes. La actitud lúdica permite que los estudiantes aprendan mediante la lúdica sin miedos ni recelos.

Los educadores que incorporan la actitud lúdica dentro de sus salones de clases pueden mejorar el compromiso de los alumnos, debido a que gracias a esta se pueden adaptar los

contenidos a diferentes contextos permitiendo cubrir las necesidades de cada estudiante. Esto no solo enriquece la experiencia de los estudiantes, sino que también fortalece la conexión entre el aprendizaje en el aula y la aplicación en la vida real, ya que la lúdica se adapta a cualquier entorno y circunstancia.

1.2.1 La actitud lúdica en la formación de estudiantes

Al dar la clase es indispensable la actitud lúdica, pero cuando hablamos de formar estudiantes que después van a salir con este ejemplo a dar clases a otros individuos estamos hablando de algo aún más grande, el proceso de formación docente con la actitud adecuada va a lograr expandir la importancia y el significado de la actitud lúdica para la construcción de nuevos conocimientos ayudando de esta manera a la sociedad en general a entender la magnitud de este concepto.

Entendiendo de esta manera lo que Pinillos (2010) asume sobre la crítica del rol del maestro como portador de información, se establece la necesidad de reconstruir el significado del concepto *maestro.* Como bien pudimos explicar antes, la lúdica va más allá de eso, nos ayuda a tener una satisfacción personal, es por ello por lo que tener una actitud lúdica en el proceso de formación de estudiantes es imprescindible para lograr formar futuros docentes de calidad y calidez, docentes que estén aptos para tener a cargo un salón de clase en el cual, la diversión, la emoción y los sentimientos sean tomados en cuenta y puedan circular libremente sin miedo a ser recriminados o criticados.

Según Barroso (2023) el docente guía la formación estudiantil y determina un espacio de edición para la consolidación de saberes. La actitud lúdica del maestro es crucial para generar un ambiente de aprendizaje positivo siendo la mayor motivación de sus estudiantes, permitiéndoles participar y mejorar su aprendizaje facilitando la adquisición de conocimientos de manera duradera, también brinda oportunidades para que los futuros docentes desarrollen habilidades sociales y emocionales importantes.

1.2.2 El papel del juego en el aprendizaje

El juego desempeña un elemento central en el aprendizaje del infante. Según Benítez (2009) el juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, aumentando su creatividad y estimula la imaginación, al momento de jugar utilizan la capacidad para resolver problemas viviendo experiencias y de esta manera aprendiendo de sus errores, también el juego promueve la memoria, la concentración y la atención hacia lo que los rodea.

Es crucial para el desarrollo del niño de manera social y emocional, cuando juega aprende a compartir, a turnarse y cooperar con las personas de su alrededor, desarrolla la empatía, la comunicación y la negociación concordando con las actividades que este realizando en ese momento. Resuelve conflictos, además desarrolla confianza y autoestima, también incrementa actividades, las cuales le ayudan en la motricidad gruesa, la motricidad fina y las habilidades sensoriales, el ejercicio contribuye a mejorar el estado anímico y el rendimiento cognitivo dentro y fuera del salón de clase.

Ahora bien, el papel del juego en el aprendizaje es fundamental. Según Mariotti (2021) el educador ofrece un conjunto de actividades que permitan al estudiante consolidar y adoptar la información obtenida. Mediante el juego se puede enseñar de diversas maneras y es ahí en donde entra la importancia, pues es una herramienta indispensable para hacer atractivas las temáticas y que el alumno se sienta en confianza ya que lo está haciendo mediante algo que normalmente no se ve con carácter de obligación sino más bien de diversión.

1.2.3 La actitud lúdica del docente

La actitud lúdica se define como la disposición anímica del maestro y su forma de actuar dentro del salón de clases. Según Pinillos (2010) un docente con una buena actitud lúdica fundamenta el aprendizaje de sus alumnos logrando transmitir lo que quieren enseñar, ayudando a los estudiantes a proyectarse en diferentes contextos, sin limitaciones para obtener buenos resultados cumpliendo los parámetros utilizados.

El docente es un facilitador, motivador y guía en las actividades lúdicas, incorpora la diversión y los juegos como elementos centrales del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este caso, se establece una perspectiva educativa que motiva a los estudiantes, por ende esta actitud debe estar intacta y más vivía que nunca.

1.2.4 Importancia de la actitud lúdica en el proceso de formación profesional

Las etapas de formación académica son de vital importancia ya que debemos entender que los futuros docentes van a salir al mundo a formar a nuevas personas por medio de sus conocimientos y técnicas, por ello es necesario retomar el valor de la lúdica dentro de este aspecto. En este contexto Aldea (2020) nos dice que el juego, la diversión y la creatividad juegan un papel fundamental en la formación profesional, no solo es relevante en la educación básica en las escuelas. El aprendizaje al ser desarrollado de manera lúdica ayuda al alumno a sentirse comprometido en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante la actitud lúdica, el entusiasmo hace que el aprendizaje sea más placentero y al mismo tiempo significativo

aumentando la retención de contenidos y la transferencia de conocimientos en la práctica profesional. Para después de esto poder replicarlo en sus futuros salones de clase con sus beneficiarios indirectos los cuales son los futuros alumnos.

1.3 La formación del docente de educación básica

La formación docente es fundamental para asegurar la calidad educativa desde los niveles iniciales del aprendizaje. No solo es necesario el conocimiento de lo pedagógico o didáctico, sino también es muy indispensable el desarrollo en la actitud para poder expresar y enseñar bien los temas, por medio de la lúdica. La formación inicial es importante ya que debido a esto pueden comprender las necesidades particulares de cada estudiante, permitiendo implementar estrategias educativas efectivas que promueva el aprendizaje. Espinoza (2022) por medio de su artículo aborda la lúdica en la formación académica, el estudio utiliza un enfoque cualitativo y se basa en entrevistas a docentes en formación y docentes en ejercicio para recoger datos sobre sus percepciones y practicas reflexivas. En este caso, la implementación de programas formativos genera procesos de formación en habilidades reflexivas y críticas.

1.3.1 Competencias del docente

Las competencias docentes se establecen como un conjunto de técnicas y conocimientos que se enfocan en el desarrollo de estrategias pedagógicas. Según Darling-Hammond (2012), las habilidades se enfocan en el desarrollo socioemocional, el conocimiento y la aplicación de una actitud lúdica en el proceso educativo. Las competencias pedagógicas pueden determinarse en cuatro ámbitos:

Ámbito pedagógico: las actividades del docente determinan recursos y habilidades didácticas para proponer actividades dinámicas que respondan a los objetivos de contenido, aprendizaje y la formación escolar.

Ámbito relacional: la capacidad del docente para generar un espacio de confianza y respeto mutuo. En este caso, también se menciona la habilidad para implementar una actitud lúdica de manera consciente y asertiva, motivando y valorando el esfuerzo del estudiante.

Ámbito tecnológico: el desarrollo lúdico se consolida mediante el uso de recursos tecnológicos, que permitan dinamizar la enseñanza y aprendizaje. De este modo, la adaptación de los contenidos a los recursos digitales permite fomentar un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ámbito ético y profesional: la actuación honesta manifiesta un carácter profesional y neutral en la toma de decisiones, así como la interacción con los estudiantes. Desde este punto de vista, se promueve el respeto, la equidad y la garantía de la práctica pedagógica.

1.3.2 El papel de las universidades en la formación de docentes

Es un pilar fundamental para la educación de calidad, como instituciones de educación superior, desempeñar un papel indispensable al preparar a los profesionales que van a tener la responsabilidad de educar a las futuras generaciones. Formar a profesionales de calidad es imprescindible para garantizar un mejor futuro. Estebanell (2008), la formación del profesorado se centra en la adquisición de nuevos conocimientos para después estos aplicarlos en clase, también en la adquisición de competencias pedagógicas las cuales les van a permitir enfrentar los diferentes desafíos que se puedan presentar a lo largo de su carrera.

Las universidades son centros de investigación y desarrollo en educación, donde se deben generar nuevos conocimientos y metodologías, además deben estar en constante actualización para ir acorde al mundo que siempre está en constante cambio, también debe promover la colaboración entre investigadores y docentes para facilitar la transferencia de saberes en las aulas. Sensibilizando y concientizando sobre la influencia que tienen para poder dar al mundo docentes de calidad, asumiendo el compromiso que tienen con la sociedad en general. Al asumir este compromiso las instituciones de educación superior pueden contribuir de manera integral creando entornos de aprendizaje más estimulantes, creativos para todos los estudiantes.

1.3.3 Perfil del docente de educación básica

El perfil del docente se define por una serie de características y competencias fundamentales que son de vital importancia para poder desempeñar eficazmente su rol educativo. Según Vizuete et al. (2016) la manera en la que el docente deberá desarrollarse se vera de acuerdo con el tiempo y entorno en el cual se encuentre, además de poseer una sólida formación académica, deberá utilizar la capacidad de planificar, implementar y generar un seguimiento continuo de actividades de enseñanza promoviendo un aprendizaje significativo.

Debe ser ético y responsable profesionalmente, así como también personalmente, actuar con integridad es importante para poder cumplir con el perfil necesario, adaptándose a cambios para así poder ajustar su enseñanza, promoviendo y participando en iniciativas innovadoras que mejoren cada día la calidad educativa, implementando nuevas tecnologías y enfoques que

se ajuste a la actualidad. El perfil docente no solo abarca conocimientos científicos que pueden ser demostrados o plasmados en clase sino también competencias sociales, éticas y profesionales debido a que estás permitirán que tenga éxito en su labor educativa. La actitud lúdica permite al docente moverse en diferentes ámbitos, ya que estamos hablando de una manera de ser, por ello como docente se debe tener un semblante lúdico, la manera de sentirnos hacia nuestros alumnos es indispensable puesto que todo eso contagia, si entramos a un salón de clase de manera aburrida, ese semblante lo va a sentir el alumno y toda la clase se va a llevar de esa manera, pero si nosotros entramos de una manera alegre y efusiva los estudiantes sentirán esa actitud lúdica y estarán más emocionados de recibir al docente y a su enseñanza.

1.3.4 Estrategias para la formación de docentes con actitud lúdica

Incorporar la actitud lúdica en la formación docente es crucial para crear un entorno de aprendizaje más significativo y positivo. Según Álvarez y de la Fuente (2018), esto implica equipar a los educadores con habilidades para implementar actividades lúdicas que faciliten la comprensión de conceptos complejos. Además de capacitar a los docentes sobre el valor del juego en el aprendizaje, considerando que esto hará que entiendan que no solo es una herramienta sino un recurso de uso diaria que permite comprender las cosas a nuestro alrededor. Las universidades y centros de formación deberían incorporar asignaturas específicas que dejen huellas en los futuros docentes para que ellos puedan llevar sus conocimientos después a sus futuros alumnos.

1.4 Retos y desafíos de la formación en actitud lúdica

Es crucial en la educación actual tomar en cuenta el tema de retos y desafíos en la formación de la actitud lúdica porque la integración eficaz de la lúdica enfrenta algunas barreras que deben ser consideradas. García y López (2018) nos explican que uno de los principales retos son el cambio del paradigma pedagógico debido a que la educación siempre ha sido vista como un proceso serio y formal, el cual no puede salirse de sus márgenes y ser diferente, la lúdica ha sido subestimada como algo sin importancia o como un simple juego que solo sirve para distraer, pero no para educar, sin entender que el juego integrado de la manera adecuada puede transformar la percepción de todos entendiendo que sin emoción no hay aprendizaje.

Según Álvarez y de la Fuente (2018), otro desafío es asegurar que los docentes estén adecuadamente formados desde sus inicios y capacitados para implementar las estrategias

lúdicas asi como también esa actitud que debe caracterizar a un docente. Esto quiere decir que se puedan proporcionar oportunidades de desarrollo profesional en el cual se den clases de calidad con la actitud lúdica en el aprendizaje como habilidades prácticas para diseñar y realizar las actividades lúdicas efectivas e innovadoras.

Sin embargo, estos desafíos no son insuperables, con un cambio de mentalidad y paradigma en la educación se podrían resolver estos inconvenientes que no permiten el desarrollo total de la actitud lúdica dentro del salón de clases, generando una mayor formación docente, asignando los recursos adecuados para la incorporación adecuada de esta actitud, además de la implementación de las estrategias necesarias que van a permitir hacer de las actividades algo ingenioso para la adquisición de nuevos conocimientos. La actitud lúdica es una herramienta fundamental para transformar la educación tradicionalista en algo lleno de diversión y ganas de aprender algo nuevo.

1.4.1 Resistencias al cambio

La integración de la actitud lúdica en la formación profesional docente, si bien presenta diversos y grandes beneficios, también encuentra resistencias al cambio. Estas resistencias pueden darse o nacer por varios motivos y es importante comprenderlas superando así los obstáculos que puedan presentarse. Yedra (2018) nos explica varios puntos a los cuales se podrían estar resistiendo los docentes para no incorporar en sus clases la actividad lúdica y algunas de ellas son:

- Miedo a lo desconocido o a salir de su zona de confort, dejando de lado optar por nuevas metodologías de enseñanza que impliquen el juego, la creatividad y pensar de manera distinta, este miedo podría estar entrelazado con la falta de confianza en sí mismos para implementar diferentes estrategias en sus salones de clases.
- Percepción errada de la actitud lúdica a través del juego ya que lo ven como algo trivial o sin importancia que solo ocasiona pérdida de tiempo o incompatible con el aprendizaje serio o tradicional. Esta percepción podría estar basada en alguna vivencia pasada que no le dejo un buen sabor de boca debido a que la lúdica no fue implementada correctamente por la falta de comprensión o de una buena explicación por parte del docente.
- Los docentes a menudo enfrentan una carga de trabajo considerable y esto puede dificultar el tiempo que le den a crear la actividad lúdica en sus aulas en vista que las actividades lúdicas son debidamente estructuradas para que puedan adecuarse a

diversas circunstancias que puedan irse desarrollando en el trascurso de la clase, además se debe tomar en cuenta que muchas veces el docente es el que pone los recursos necesarios muchas veces sin ayuda de la institución y esto puede agravar esta circunstancia.

- La cultura escolar tradicionalista también es un factor fundamental debido a que existen algunas instituciones que mantienen una cultura escolar tradicional y rígida, que no dan entrada al cambio, la falta de flexibilidad al planificar las clases puede ser un obstáculo para poder aplicar la actitud lúdica y ver los resultados reales que tiene esta al aplicarla en clase, además puede dificultar implementar nuevas metodologías.
- En algunos casos también tiene que ver la resistencia de los padres de familia los cuales se contraponen a la idea de que sus hijos aprendan mediante el juego viéndolo como mero entretenimiento y no algo de provecho, como dijimos antes entienden y ven a la educación como algo rígido y con una actitud resignada. Por ello es indispensable integrar a los padres involucrándolos en el proceso educativo, informándolos sobre los beneficios que tiene el aprendizaje por medo de la lúdica brindándoles de esta manera estrategias para fomentar la actitud lúdica en sus hogares.

1.4.2 Multiplica el aprendizaje mediante recursos, apoyo y actitud lúdica

La incorporación de la actitud lúdica en la formación docente y en la práctica educativa presenta un gran potencial para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta actitud permite generar experiencias significativas y de calidad que facilitan la adquisición de nuevos conocimientos, motivando a los estudiantes a desarrollar un gusto genuino por el aprendizaje. Sin embargo, su implementación también enfrenta desafíos importantes, como la falta de recursos materiales y el escaso apoyo institucional, los cuales dificultan que la actitud lúdica ocupe el lugar que merece dentro de los procesos educativos.

Álvarez y de la Fuente (2018) explican que la carencia de espacios adecuados y de equipamiento específico limita la posibilidad de aplicar estrategias lúdicas de manera efectiva. En muchos casos, se requiere el uso de materiales como juegos de mesa, recursos manipulativos, herramientas digitales interactivas, entre otros, para fomentar la participación de todos los estudiantes. La ausencia de estos elementos restringe las oportunidades para diseñar experiencias de aprendizaje variadas, dinámicas y enriquecedoras.

De igual forma, Barriga y Hernández (2010) sostienen que la falta de apoyo institucional y financiero puede obstaculizar la sostenibilidad de programas educativos que integren la actitud lúdica como un componente central del aprendizaje. La escasa valoración de los beneficios de la lúdica en la educación, sumada al desconocimiento de su impacto positivo, conlleva a que no se asignen los recursos ni el respaldo necesarios para su desarrollo. Esta situación también afecta la formación continua del profesorado y las condiciones de infraestructura, limitando así la implementación de propuestas innovadoras que potencien el aprendizaje mediante el juego y la creatividad.

A pesar de las limitaciones materiales o del escaso respaldo institucional, la actitud lúdica no se detiene ni se condiciona únicamente por los recursos externos. Cuando un docente posee una verdadera disposición lúdica, es capaz de transformar cualquier espacio, situación o herramienta en una oportunidad para enseñar de forma creativa y significativa. La actitud lúdica nace del interior, y quien la cultiva puede generar experiencias de aprendizaje valiosas incluso con recursos mínimos o improvisados. En este sentido, más allá de los materiales, lo que verdaderamente multiplica el aprendizaje es la capacidad de ver el mundo con curiosidad, ingenio y alegría, adaptándose a las circunstancias sin perder la esencia pedagógica ni el entusiasmo por enseñar.

1.4.3 Impacto de la actitud lúdica en el proceso de formación docente

La incorporación de la actitud lúdica en la formación docente tiene un impacto muy positivo e importante en algunos aspectos dentro del proceso de aprendizaje logrando así el desarrollo profesional de los maestros. Paredes (2020) nos expresa en su artículo la importancia de algunos factores que provoca la actitud lúdica dentro de la formación docente. Se destaca el potencial de la capacidad lúdica para el desarrollo integral del ser humano, así como también el de los futuros docentes contribuyendo al crecimiento personal y profesional de los educadores.

La actitud lúdica representa un gran potencial para el desarrollo integral del ser humano, estimulado el juego, la creatividad y la imaginación, además del desarrollo de habilidades como la flexibilidad y el adecuamiento a diversas respuestas de destinos entornos en los cuales se pueda encontrar el docente, se enfatiza también en la creación de un ambiente de aprendizaje más agradable y participativo que permita desarrollar la actitud lúdica de la mejor manera

generando un impacto real dentro del proceso de formación docente. El impacto que genera la lúdica es innovador, creativo y transformador, al empoderar a los docentes con esta actitud lúdica estamos logrando una aprendizaje diferente y más efectivo dejando que los niños aprendan mientras se divierten, entendiendo bien que a actitud lúdica es una manera de vivir y de disfrutar lo que se está haciendo mientras se aprende y se enseña.

Capítulo 2: Materiales y Métodos

2.1 Tipo de investigación

La investigación presenta una metodología mixta enfocada en la combinación del análisis cualitativo y cuantitativo. De acuerdo con Delgado et al. (2018) la complementariedad de los enfoques permite obtener resultados destacados desde la profundidad y riqueza de interpretación. De esta forma, se obtiene una investigación aún más amplia y completa, por medio de la triangulación se pueden obtener diversas fuentes de información permitiendo que los datos tengan validez y confiabilidad en sus resultados. La investigación mixta se destaca como un herramienta valiosa e interesante para obtener una comprensión más profunda.

La investigación posee un enfoque cualitativo puesto que por medio de este método se puede obtener resultados más humanistas permitiendo a los docentes decir lo que piensan acerca de la actitud lúdica. Según Ulloa et al. (2017) la investigación de enfoque cualitativo establece las características centrales de un fenómeno de estudio desde su interacción social y con el medio. Ofreciendo un enfoque de comprensión social, cultural y de experiencia, permitiendo saber la perspectiva de los entrevistados dentro de la investigación.

También se hará uso de la investigación cuantitativa, por medio de esta podremos saber de manera directa el análisis estadístico de datos numéricos. Según Thacker (1993) las investigaciones cuantitativas generan procesos de obtención de información estadísticas, cuya característica es la precisión y calidad de los resultados. Este enfoque constituye una metodología rigurosa, objetiva y sistemática en la recopilación de información, interpretando y analizando datos numéricos.

Es decir que la investigación mixta va a combinar de forma sistemática los dos métodos, el cualitativo y cuantitativo en un solo estudio, de esta manera podremos obtener una comprensión de la investigación más profunda y completa. Esta combinación es de gran utilidad, empleando una complementariedad en los procedimientos propios de cada enfoque, adaptándolos, alternándolos o sintetizándolos para optimizar nuestra investigación. El enfoque

mixto no se limita a un conjunto de métodos o procedimientos, sino que es flexible y adaptable al investigador, además tiene un alto potencial en impulsar la innovación y el cambio en diversos campos. Los tipos de investigación usados son:

Descriptiva: Por medio de este método de investigación podremos caracterizar, comprender y describir. Según Cabezas (2018) este tipo de investigación se basa en una interpretación del fenómeno de estudios y sus elementos centrales. Proporciona una imagen precisa y detallada de lo que se va a investigar o se está investigando, es un método de investigación fundamental buscando explicar, además es simple y flexible adaptándose a diversos temas de investigación.

Estudio exploratorio: Los procesos de enseñanza-aprendizaje implican mecanismos de transformación y análisis sobre elementos determinados para mejorar la práctica pedagógica. Los estudios exploratorios generan un marco referente de análisis sobre el objeto de estudio. Permitiendo así que este estudio difunda la importancia de la lúdica en el desenvolvimiento del aprendizaje.

2.1.1 Métodos

Método Inductivo

Este método implica la obtención de información a través de la observación y el análisis comprensivo de los datos, con el fin de llegar a conclusiones generales. Según Palmett (2020), mediante este enfoque es posible planificar y establecer premisas válidas, lo que permite estudiar una amplia variedad de perspectivas relacionadas con la lúdica. Además, este método exige un alto grado de creatividad para identificar patrones, interpretar significados y formular diversas hipótesis de manera coherente.

Método Analítico

Para Lopera et al. (2010) “el método analítico nos ayuda a descomponer un todo en partes para comprender el funcionamiento, en otras palabras, va de lo general hasta llegar a lo particular basándose en la razón y la lógica siguiendo un proceso ordenado y sistemático, que busca tener resultados objetivos y reales. Se tendrá una actitud neutral y objetiva al analizar los datos permitiendo de esta manera que todo sea verificable por los demás, esto quiere decir que lo que obtengamos por medio de nuestra investigación podrá ser comprobado mediante nuevas investigaciones u observaciones.

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación

Cuestionario

Según García (2020), el cuestionario está formado por una serie de preguntas las cuales van a estar diseñadas para recolectar la información deseada. Este instrumento que vamos a utilizar nos permite realizar preguntas neutrales y objetivas, evitando sesgos que puedan influir y cambiar la información deseada, por ello deben estar relacionadas con el objetivo principal de la investigación en torno a la actitud lúdica.

Entrevista

La entrevista nos va a permitir recolectar datos cualitativos a través de una conversación. Según Hernández (2014) las entrevistas generan un diálogo para comprender las interacciones y percepciones sobre el fenómeno de investigación. Por medio de estas conversaciones se puede recolectar datos comprendiendo asi sus experiencias, opiniones, actitudes o comportamientos del entrevistado. Esta técnica de investigación es flexible, profunda, tiene riqueza en su recopilación de datos gracias a la conexión humana que va a existir entre el entrevistado y el entrevistador, que en nuestro caso serían algunos de los docentes de la carrera de Educación Básica.

Instrumentos

Test

Para el desarrollo de esta investigación se aplicará el Test de Actitud Lúdica de Barnett (1991), una herramienta diseñada para medir el grado en que una persona manifiesta una disposición lúdica en su vida cotidiana. Este test permite identificar dimensiones como la espontaneidad, la creatividad, el sentido del humor y la disposición al juego, aspectos fundamentales para comprender la presencia de la actitud lúdica en los futuros docentes. La aplicación de este test facilitará la recolección de datos cuantificables y comparables que contribuirán al análisis de cómo se expresa esta actitud en el proceso de formación profesional.

Guía de entrevista

Para Arias (2020) una guía de entrevista contiene preguntas fijas y predefinidas, las cuales vamos a presentar al entrevistado, este instrumento pretende unificar criterios y obtener información comparable con las demás personas que van a ser entrevistadas, esta puede ser

mecánica por lo cual el entrevistado se limita a responder preguntas que se le vayan presentando y asi puede ir dando su opinión de manera independiente. Es similar a un cuestionario, pero este tiene la ventaja de que el entrevistador puede ver la reacción en cada pregunta realizada y aclarar sus dudas en ese preciso momento.

2.3. Preguntas de investigación y/o hipótesis

¿Cómo perciben los estudiantes de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte la importancia de desarrollar una actitud lúdica en su práctica docente?

¿Qué estrategias lúdicas consideran los futuros docentes de Educación Básica de Universidad Técnica del Norte como más efectivas para promover el aprendizaje en los estudiantes de primaria?

¿Cómo evalúa el profesorado de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte el desarrollo de actitud lúdica en sus estudiantes?

2.4 Matriz de Operacionalización de Variables o matriz diagnóstica

Objetivo	Variable	Indicadores	Técnicas	Fuentes de Información	Instrumentos
Diagnosticar el nivel de actitud lúdica en los futuros docentes de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte mediante el proceso de investigación.	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. 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.
Determinar el criterio de los docentes frente a la actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte	FORMACIÓN DOCENTE	Definiciones Importancia Relación Beneficios	Entrevista	Docentes	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?

2.5 Participantes

La población o participantes de esta investigación estuvo conformada por toda la población de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, por lo que no se realizó un muestreo, sino que se aplicó un censo. Esto significa que se incluyó a todos los 249 estudiantes de los cuales respondieron 239 y a los 11 docentes que pertenecen a dicha carrera y que tienen dependencia directa de ella.

2.6 Procedimiento y análisis de datos

La realización de los instrumentos se inició por medio del desarrollo de la matriz utilizando las variables de actitud lúdica y el proceso de formación profesional del futuro docente. Seguidamente, se envió por medio del correo electrónico institucional a una revisión y validación a 2 expertos en actitud lúdica y educación.

Posteriormente, se solicitó una autorización al coordinador de la carrera de Educación Básica para poder aplicar el test a los estudiantes desde primer hasta octavo nivel de la carrera, además se aplicó la entrevista a cada uno de los docentes que pertenecen a la carrea para saber sus puntos de vista sobre la actitud lúdica manejada dentro de la educación de los futuros docentes.

Para finalizar, se obtuvo la información de la entrevista mediante un audio que se lo realizo a cada docente para poder recolectar la información posterior a eso se divido en diferencias y semejanzas en una tabla, para poder dar lectura a los resultados de cada pregunta. Por otra parte los resultados del test se obtuvieron mediante el cuestionario aplicado en Forms enviado a cada uno de los niveles de la carrear de Educación Básica, asi obteniendo 239 respuestas las cuales fueron graficadas Exel para una mejor comprensión, posterior a eso también se realizó la valoración del test de Barnett para

Capítulo 3: Resultados y Discusión

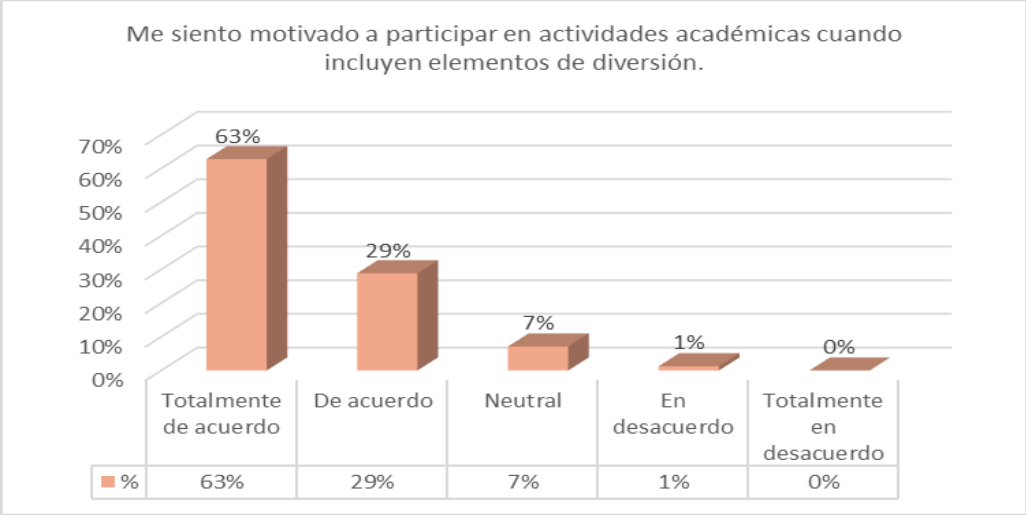
3.1 Análisis e interpretación del test dirigido a estudiantes de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte.

El test aplicado consta de 15 preguntas dirigidas a los estudiantes, basado en la Escala de Actitud Lúdica de Barnett (1991), este cuestionario mide diferentes aspectos de la actitud lúdica, incluyendo la espontaneidad, la creatividad, la curiosidad y el disfrute en actividades académicas.

3.1.1 Datos obtenidos

En el análisis de la encuesta aplicada a estudiante de la carrera de Educación Básica, se observa la participación de los estudiantes desde primer semestre hasta octavo semestre de la carrera. De los participantes la mayoría son del género femenino dejando asi una minoría del género masculino, gran parte se identifican con la etnia mestiza dejando un porcentaje mínimo entre blanco, afrodescendiente e indígena. El mayor rango de la edad pasa entre los 18 años a los 25 dejando asi una minoría de 26 en adelante.

Figura 1*Motivación y participación*

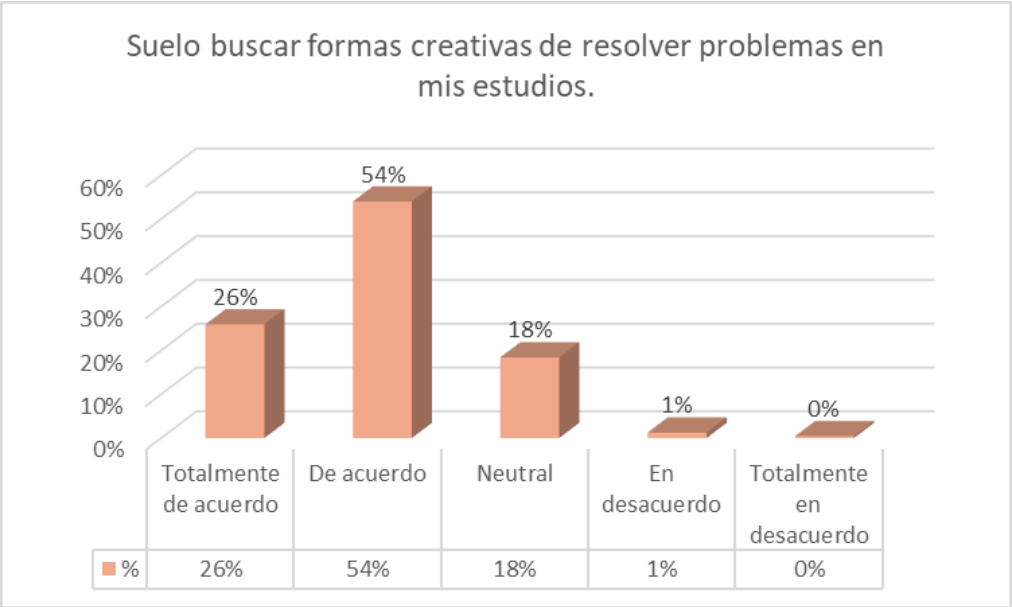


Elaborado por: Brenda Morales

Los resultados de la encuesta evidencian una significativa evaluación entre la inclusión de elementos lúdicos en las actividades académicas y el nivel de motivación de los estudiantes. Es notable cómo un alto porcentaje de los participantes manifestó sentirse altamente motivado cuando las tareas se presentan de forma divertida y entretenida. Los resultados determinan que

la motivación es fundamental para promover un adecuado aprendizaje, además de vincular la importancia de generar experiencias significativas y novedosas para los estudiantes. Como lo señalan Pérez y Parra. (2020), el uso e implementación de prácticas lúdicas establecer alternativas a la educación tradicional, promoviendo un mayor compromiso y disposición de los estudiantes.

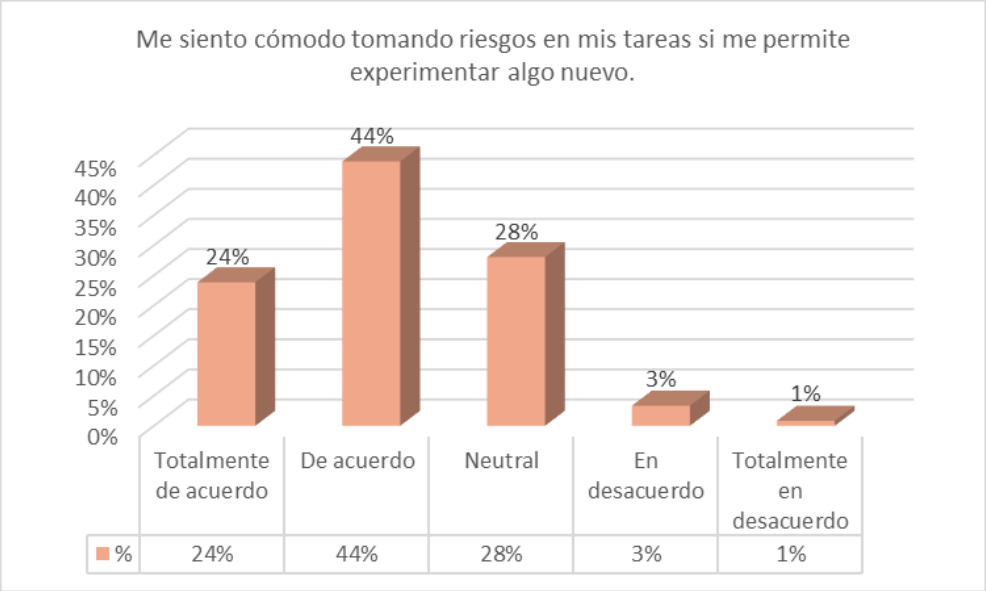
Figura 2 *Resolver problemas de manera creativa*



Elaborado por: Brenda Morales

La pregunta referente a la búsqueda de formas creativas para la resolución de problemas en los estudios, evidencia que el 54% de estudiantes están de acuerdo, siendo un pequeño porcentaje de actitud neutral. Lo analizado demuestra que los estudiantes son proactivos en referencia a la búsqueda de nuevas alternativas para la mejora educativa. Según Rodríguez y Sánchez (2016), el proceso creativo se determina como un factor clave para la toma de decisiones, lo que permite establecer distintas alternativas para enfrentar situaciones determinadas. La búsqueda del pensamiento crítico e innovador es valorada al momento de implementar nuevos mecanismos pedagógicos en la educación actual.

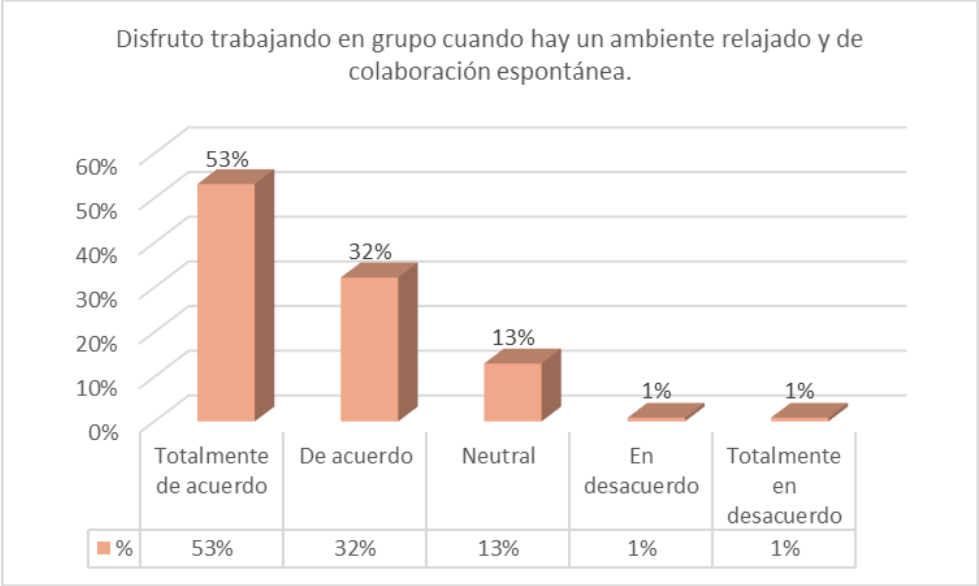
Figura 3 *Toma de riesgos y experiencias nuevas*



Elaborado por: Brenda Morales

Se puede observar que la gran mayoría de encuestados está de acuerdo en sentirse cómodos tomando riesgos para experimentar algo nuevo, este resultado sugiere una tendencia positiva hacía experimentar cosas nuevas. Sin embargo, existe un porcentaje minoritario que lo toma de manera neutral. Según Tünnermann (2011), la toma de riesgos es esencial para el aprendizaje creativo, ya que permite desarrollar habilidades críticas en escenarios de incertidumbre. Una de las características principales de un docente con actitud lúdica es la creatividad y al momento de hacer las cosas diferentes sale de su zona de confort para encontrar algo que va mucho más allá, generando así un aprendizaje significativo y distinto al que está acostumbrado.

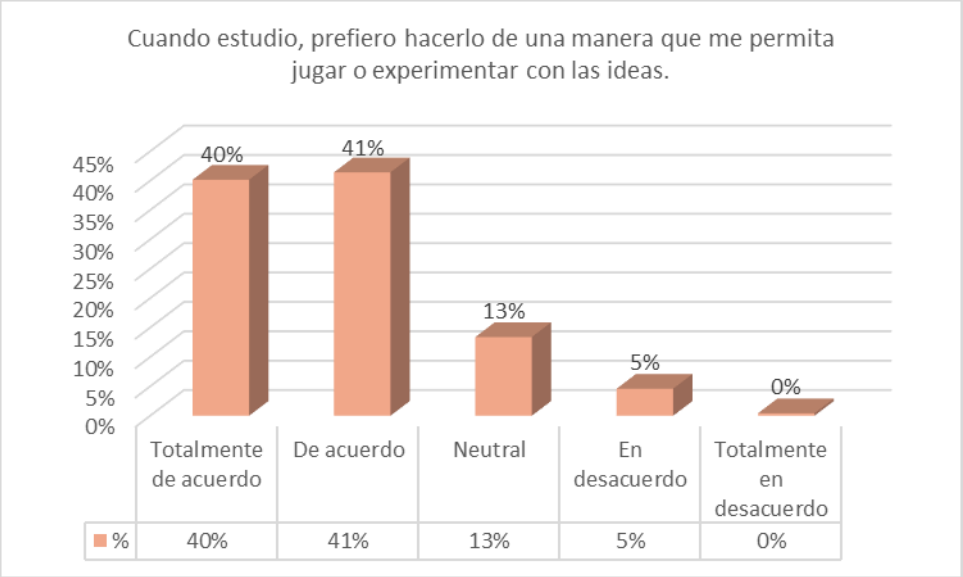
Figura 4 *Trabajo en equipo y colaboración*



Elaborado por: Brenda Morales

Se puede ver que la mayoría se encuentran totalmente de acuerdo que disfrutan trabajando en grupo si este consta de un ambiente relajado y colaborativo. Según Pérez (2021), "Un ambiente de aprendizaje grupal caracterizado por la confianza, la comunicación abierta y la ayuda mutua entre los miembros del equipo se asocia de manera significativa con mayores niveles de satisfacción y desempeño académico" (p. 64). Afirmando que un entorno de trabajo colaborativo y de apoyo mutuo es fundamental para fomentar la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Dicho ambiente colaborativo y de apoyo recíproco se considera fundamental para potenciar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Cuando los alumnos se sienten respaldados por sus compañeros, pueden desarrollar un mayor sentido de pertenencia y compromiso con las tareas y objetivos grupales, lo que a su vez se traduce en mejores resultados y una experiencia de aprendizaje más satisfactoria.

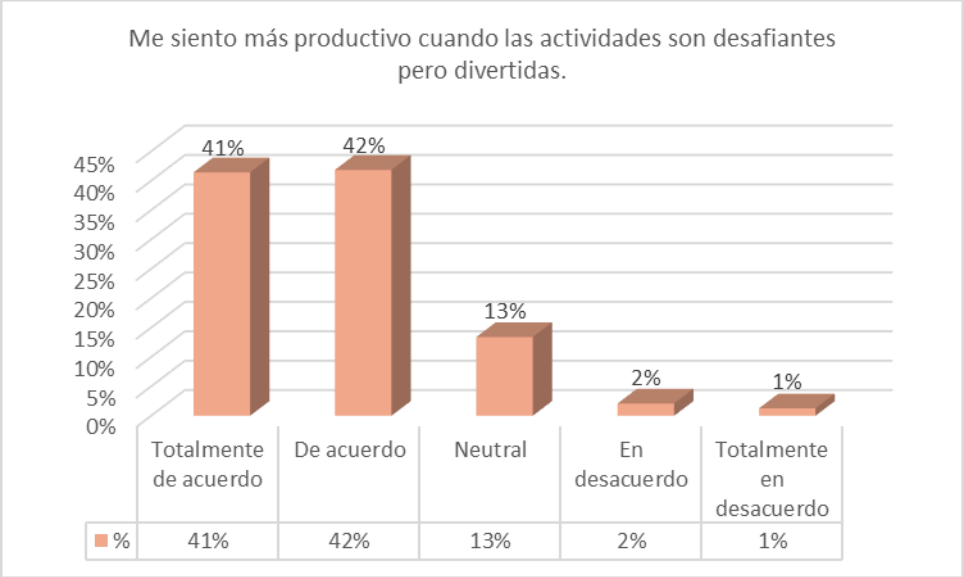
Figura 5 *Estudiar de manera creativa*



Elaborado por: Brenda Morales

Se puede observar que la mayoría están de acuerdo, seguido del totalmente de acuerdo que al momento de estudiar prefieren hacerlo de una manera que les permita jugar o experimentar con las ideas para de esta manera obtener información duradera, pero para ello es indispensable entender que según Mariotti (2021) el educador ayudará a dirigir la clase siendo mediador ofreciendo actividades estimulantes mediante el juego para enseñar de diversas maneras, ya que el juego es una herramienta indispensable para dar a conocer nuevos conocimientos y que el alumno se sienta confiado de su capacidad de aprender y retener lo aprendido a largo plazo, porque lo hicieron de manera dinámica y divertida.

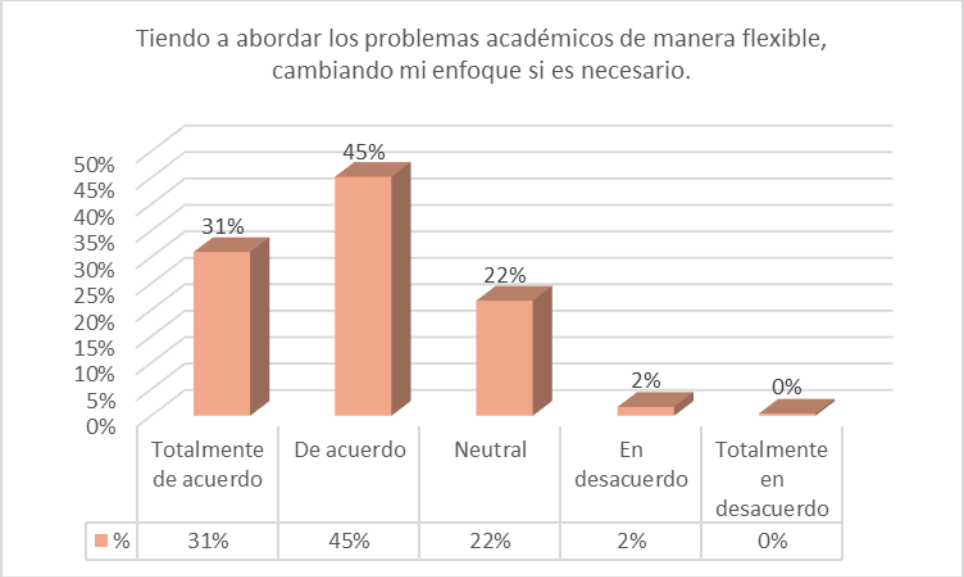
Figura 6 *Diversión en actividades*



Elaborado por: Brenda Morales

Se puede evidenciar que la mayoría de encuestados están de acuerdo en que se sienten más productivos y motivados cuando las actividades académicas son desafiantes, pero a la vez divertidas y creativas, seguido de un porcentaje considerable que se manifiesta totalmente de acuerdo con esta afirmación. De esta manera, Aldea (2020) define que el uso de recursos lúdicos, promueven un mayor interés en los estudiantes, además de propiciar la creatividad. La innovación educativa tiene como finalidad implementar estrategias que mejoren la calidad educativa, al mismo tiempo que promueve una visión holística del estudiante, por lo que la formación académica, practica y actitudinal es fundamental

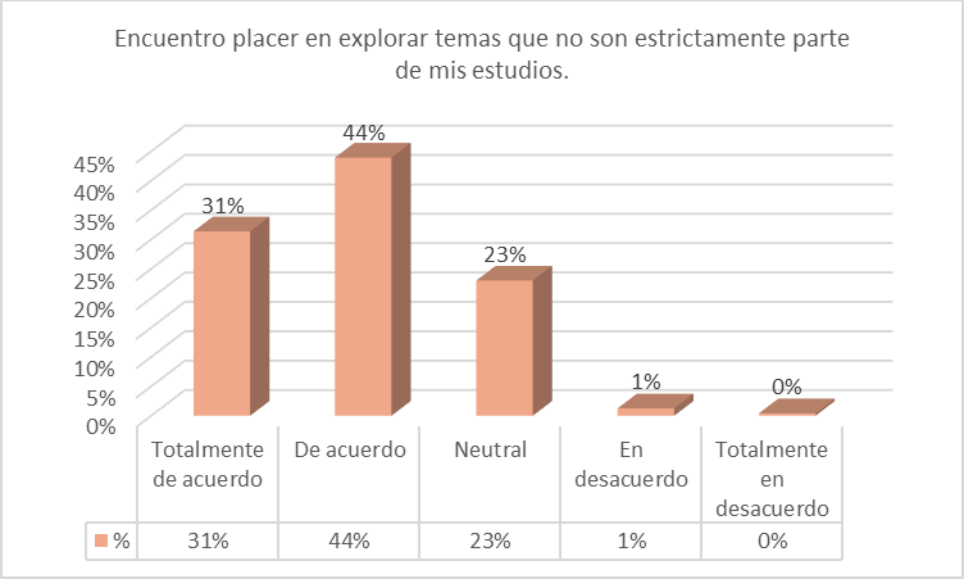
Figura 7 *Flexibilidad al cambio*



Elaborado por: Brenda Morales

El análisis del gráfico permite identificar que los estudiantes identifican la flexibilidad como un elemento clave para el aprendizaje, por lo que, se evidencia un 31% de respuestas en el nivel totalmente de acuerdo y un 45% en el nivel de acuerdo. Los resultados obtenidos demuestran que los alumnos tienen una aptitud y actitud que se adapta a las distintas necesidades y demandas externas, especialmente a entornos complejos. La flexibilidad se relaciona con la posibilidad de implementar enfoques novedosos y recursos que en otros espacios no se habría consolidad. Según Pozo y Monereo (1999), el aprendizaje estratégico se enfoca en el desarrollo de espaciosa para implementar nuevos mecanismos de enseñanza, de acuerdo a las condiciones y escenario del momento.

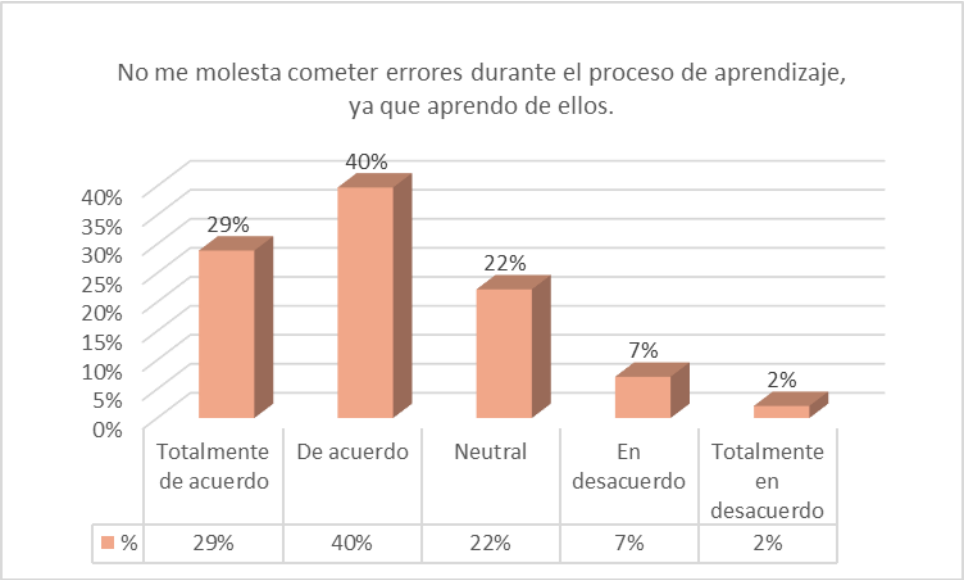
Figura 8 *Placer al estudiar*



Elaborado por: Brenda Morales

El 75& de las encuestas demuestra un interés investigativo al momento de explorar temas complementarios a la información obtenida en clase. De este modo, se identifica un factor de enriquecimiento a la formación profesional, la autoformación y la búsqueda de nuevas alternativas por cuenta propia. Según Pérez (2012) la curiosidad impulsa tanto el aprendizaje como la innovación. Al permitir que los estudiantes exploren temas que trascienden sus estudios habituales, se promueve su desarrollo integral y se les capacita de manera más efectiva para enfrentar los retos del mundo contemporáneo.

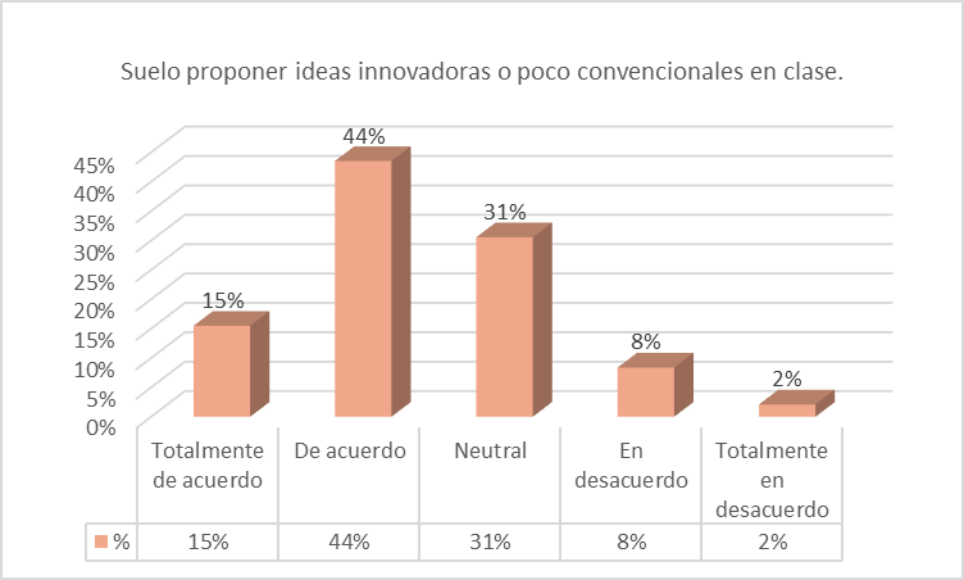
Figura 9 *Aprender de los errores*



Elaborado por: Brenda Morales

El análisis del gráfico índica que la mayoría de los encuestados toma una actitud positiva hacia los errores como parte del proceso de aprendizaje, viéndolos como una nueva oportunidad para poder crecer y mejorar. La mayoría se posiciona en niveles de acuerdo y totalmente de acuerdo, lo que sugiere una mentalidad de crecimiento en la que los errores no se piensan como fracasos son más bien como aprendizajes que se te presentan a lo largo del camino, una minoría muestra una postura neutral. Según Coll y Monereo (2010), la retroalimentación continua es un factor determinan para identificar los procesos de aprendizaje y considerar los errores como oportunidades para una mejora continua.

Figura 10 *Ideas innovadoras*

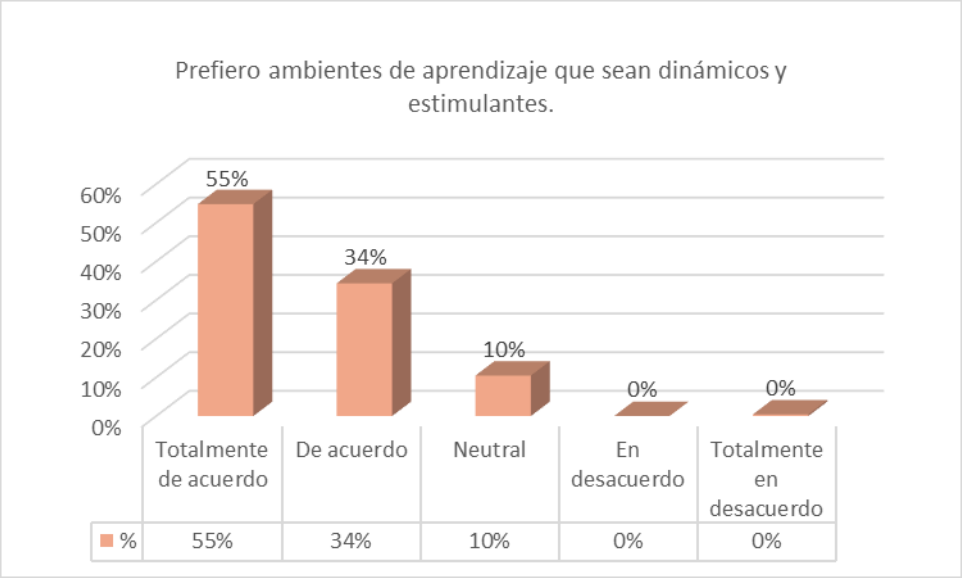


Elaborado por: Brenda Morales

La innovación se comprende como la capacidad para generar nuevas propuestas que se ajusten a las demandas de los estudiantes de manera interna y externa. Los resultados de la encuesta determinan una percepción positiva para implementar nuevos recursos e ideas originales y poco convencionales, que permitan dar un giro significativo a la práctica pedagógica. El autor Paulo Freire, establecía la importancia de una educación liberadora que genere estudiantes críticos, capaces de determinar esquemas de solución y mejora para la sociedad. que fomentara la creatividad y el pensamiento crítico. En este sentido, el conocimiento es el resultado de la construcción colectiva de conocimientos, más no únicamente la transmisión. En este contextos, los resultados demuestran que los alumnos tienen una

motivación representativa para fomentar nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, vinculado a una mayor concientización sobre la práctica formativa.

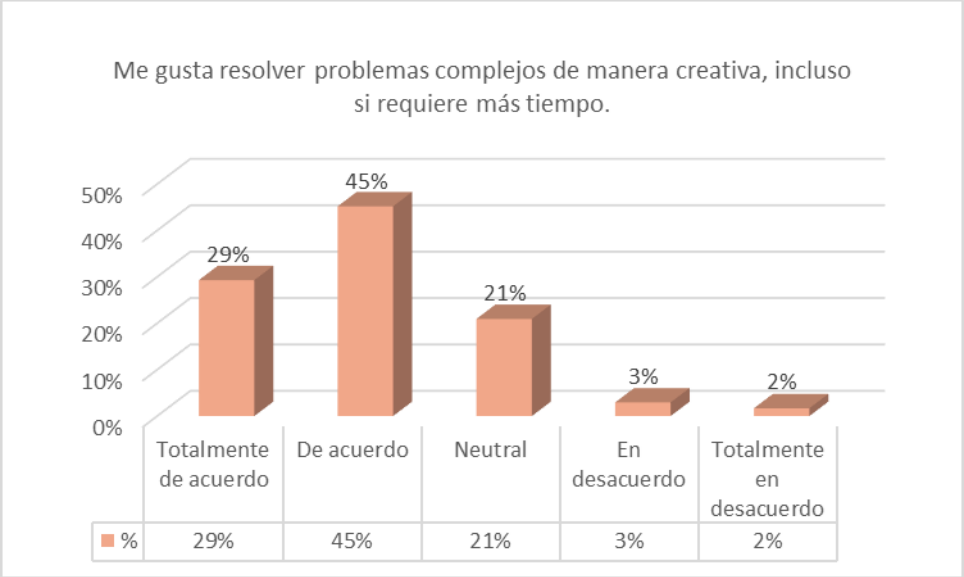
Figura 11 *Ambientes dinámicos y divertidos*



Elaborado por: Brenda Morales

Los resultados de la encuesta, indican que el 79% de estudiantes prefieren ambientes de trabajo estimulantes, lo que implica la creación de actividades dinámicas y que fomenten nuevos escenarios educativos. Los espacios académicos flexibles y dinámicos demuestran promover una mayor satisfacción y la construcción de saberes de manera consciente. Estos hallazgos corroboran las investigaciones de Mena et al. (2020), que mencionan a la lúdica, como el principio de la educación dinámica y motivadora, lo que permitiría consolidar un ambiente propicio para la adquisición de conocimientos bajo en enfoque crítico y analítico. a

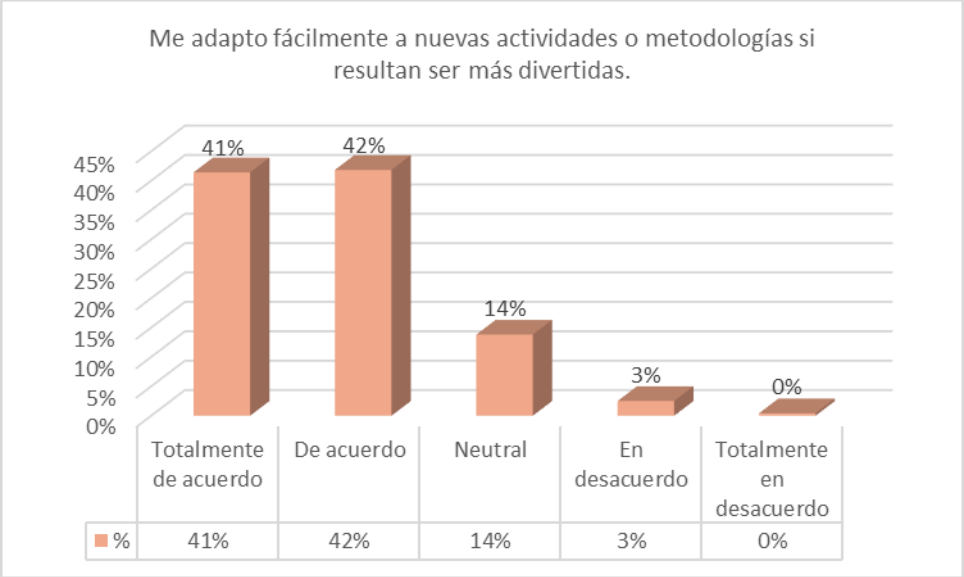
Figura 12 *Resolución de problemas de manera creativa*



Elaborado por: Brenda Morales

La gráfica presentada muestra que la mayoría está de acuerdo referente a que le gusta resolver problemas complejos de manera creativa, aunque esto amerite de más tiempo, esto sugiere que existe un interés generalizando en abordar desafíos de manera inmediata sin sentirse incómodos o agobiados, sino que más bien buscan soluciones creativas e interesantes, para así salir de la problemática de una manera imaginativa, promoviendo un pensamiento crítico abordando de mejor manera los desafíos, dejando un pequeño porcentaje que se mantiene en una manera neutral. Mena (2020), nos dice que la creatividad es una característica interesante e importante de la actitud lúdica generando nuevas ideas y soluciones gracias al ingenio de cada persona y su manera diferente de ver el mundo. Tener una mente abierta ayuda a entender que no todo siempre va a ser como pensamos y que pueden pasar muchas cosas que cambien o dificulten nuestro entorno, haciéndonos más resilientes.

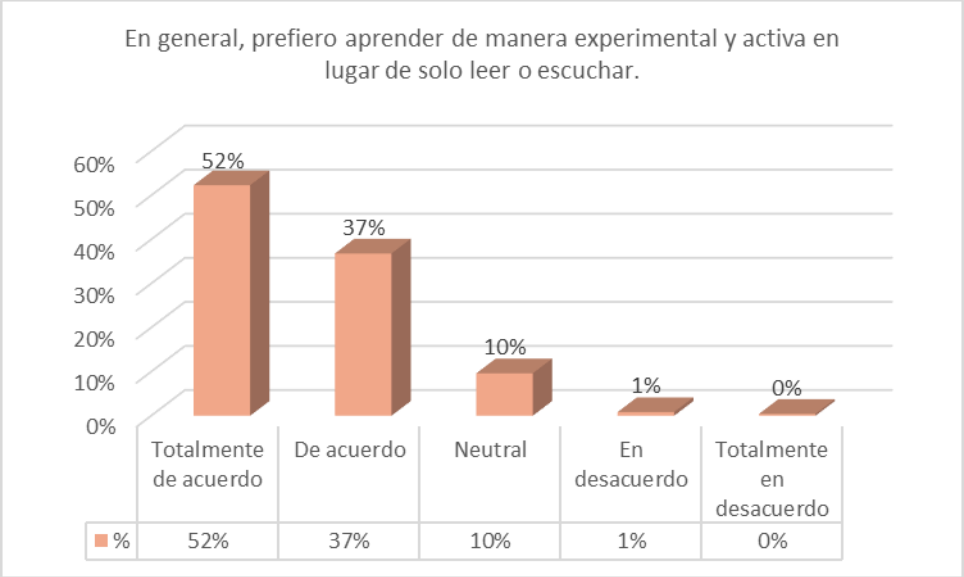
Figura 13 *Adaptación de manera divertida*



Elaborado por: Brenda Morales

De acuerdo con los resultados presentados, se puede evidenciar que la mayoría de encuestados se muestran receptivos a adaptarse a actividades o metodologías nuevas si son divertidas, esto sugiere que los estudiantes valoran y aprecian los enfoques de enseñanza-aprendizaje que incorporan elementos de diversión e innovación, estando de esta manera abiertos a probar nuevas formas de abordar tareas y desafíos académicos, comprometiéndose siempre en su proceso de aprendizaje y disfrutándolo de la mejor manera para obtener buenos resultados, dejando un pequeño porcentaje que se mantiene de manera neutral. Según Mena et al. (2020), la diversión va de la mano con el juego, y la lúdica unifica estos dos términos haciendo que aprender sea una fuente de placer generando satisfacción, es por ello por lo que resulta mucho más fácil adaptarse a diversas actividades y metodologías si estas son lúdicas e interesantes.

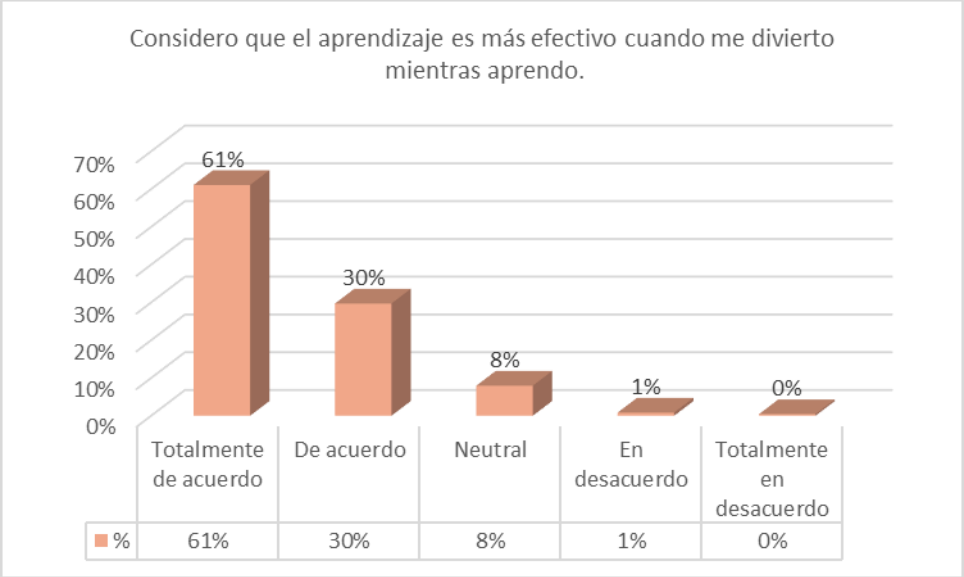
Figura 14 *Aprendizaje activo*



Elaborado por: Brenda Morales

Los resultados de esta pregunta nos indica que la mayoría de encuestados prefieren aprender de una manera más activa en lugar de lo tradicional, esto sugiere que los estudiantes valoran y aprecian los métodos de enseñanza que les brindan oportunidades de manipular, discutir y aplicar conceptos, en lugar de solo limitarse a recibir pasivamente información, dejando un pequeño porcentaje que se mantiene de manera neutral. Según Mena et al. (2020), una persona con actitud lúdica de naturaleza es curiosa promoviendo las ganas de aprender y conocer nuevas cosas de manera activa en lugar de solo leer y escuchar. Aprender de manera experimental ayuda a adquirir conocimientos a lo largo de la vida, dejando de lado el temor a lo desconocido, siempre estando dispuestos a salir de la zona de confort.

Figura 15 *Aprendizaje efectivo*



Elaborado por: Brenda Morales

Se puede observar que el mayor porcentaje de encuestados considera que el aprendizaje es más efectivo cuando se divierten mientras aprenden, esto indica que como estudiantes buscan experiencias educativas más placenteras y significativas, donde la diversión se convierte en un elemento clave para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y garantizar el rendimiento académico. Coll (2013), señala que las emociones juegan un papel importante al momento de aprender algo nuevo, es por ello por lo que, si sienten emociones positivas como alegría, pueden obtener mejores resultados.

Además se puede evidenciar que los estudiantes no conocen muy bien el verdadero significado de juego, lúdica y actitud lúdica, ya que todo va de la mano pero no se le da el verdadero énfasis en la explicación que este tema amerita, pudiendo observar que ellos se dejaban llevar por la palabra divertido y las preguntas que la contienen tendieron a tener mayor acogida y un resultado de totalmente de acuerdo y de acuerdo, pero cuando esto no era asi los estudiantes optaba por escoger de acuerdo y neutro.

Sin embargo al considerar la escala que propone Barnett, al aplicar el test se pueden destacar los puntajes sugeridos planteándose de esta manera de 15 a 30 puntos considerando una baja actitud lúdica, de 31 a 45 puntos una actitud lúdica moderada y de 46 a 60 puntos una alta actitud lúdica, y en base a la aplicación del test los resultados obtenidos corresponden a 56 puntos dejando en evidencia que existe una actitud lúdica alta en los estudiantes de la carrera de Educación Básica.

3.2. Entrevista dirigida a docentes de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte.

La entrevista aplicada consta de 8 preguntas dirigidas a los docentes, las cuales están diseñadas para que puedan ser respondidas de manera abierta y de acuerdo con el criterio de cada profesor, basado todo en su experiencia y manera de ver la docencia universitaria.

3.1.1 Datos obtenidos

En la presente sección se analizan los resultados obtenidos a partir de la entrevista realizada a 11 docentes de la carrera de Educación Básica, de los cuales 6 son mujeres y 5 son hombres. Todos cuentan con más de 3 años de experiencia en la enseñanza universitaria, y algunos alcanzan más de 15 años de trayectoria en la formación de futuros docentes. En términos generales, la mayoría de los entrevistados demostraron familiaridad con el concepto de lúdica, logrando desarrollar respuestas fundamentadas sobre su importancia y aplicación en el ámbito educativo.

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

Los entrevistados mencionan que en su mayoría, tratan de implementar estrategias lúdicas en las diferentes asignaturas, con el fin de dinamizar el aprendizaje. En este sentido, los entrevistados son conscientes de los beneficios de la lúdica en educación. Sin embargo, se reconoce que existen desafíos significativos: la falta de recursos, material insuficiente, poca motivación o las restricciones institucionales, lo cual dificulta la aplicación de dinámicas y juegos en el aula. Asimismo, mencionan encontrar dificultades específicas para integrar lo lúdico. Según Mena (2020) la actitud lúdica permite aprender de manera mucho más efectiva, ayudándonos a ser más creativos, mejorando de esta manera la salud mental y fortaleciendo las relaciones con las demás personas, además esta actitud es indispensable para mejorar la manera de dar las clases.

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

Los entrevistados consideran que la actitud lúdica es importante durante el proceso de formación profesional del futuro docente, ya que reconocen que este enfoque favorece la

innovación educativa, la adaptación a nuevas generaciones y un aprendizaje más significativo. Si bien algunos mencionan dificultades para implementar estrategias lúdicas, especialmente en el contexto de las TIC, critican la persistencia de enfoques tradicionales en las instituciones, la tendencia general es positiva hacia la incorporación de la actitud lúdica en la formación docente, a pesar de los desafíos que aún deben ser abordados. Según Zabala (2010), la formación inicial debe preparar a los futuros profesionales, generando un cambio y transformación educativa, la enseñanza debe dar las herramientas necesarias a los estudiantes para que así ellos puedan proponer soluciones innovadoras, en este sentido, la actitud lúdica se presenta como una herramienta clave para fomentar la creatividad, la flexibilidad y la capacidad de adaptación a los nuevos desafíos educativos.

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

Los entrevistados consideran que la actitud lúdica puede ayudar a optimizar el tiempo de clases, ya que la relacionan con una mejor planificación, la capacidad de mantener la atención de los estudiantes, facilitar la adquisición de conocimientos y generar un aprendizaje más significativo, otros también mencionan que la efectividad de lo lúdico depende de una adecuada planificación y de los objetivos claros, y que su implementación puede verse dificultada por enfoques más tradicionales en las instituciones. Si bien hay consenso sobre los beneficios potenciales de la actitud lúdica, también se identifican algunos desafíos que deben ser abordados para lograr una verdadera optimización del tiempo de clases. Zabala (2010), afirma que la planificación debe incluir estrategias innovadoras y divertidas para los estudiantes. En este sentido, la lúdica determina un proceso de optimización de prácticas pedagógicas para mejorar y potenciar la adquisición de saberes.

Pregunta 4. ¿Considera que la actitud lúdica favorece el perfil de desempeño profesional del estudiante en formación?

Los entrevistados determinar que la actitud lúdica es un componente central en el perfil docente, debido a las nuevas dinámicas educativa y la necesidad de ajustar a las tendencias actuales. La formación del docente requiere la capacitación continua, además de la formación de la empatía y la asertividad del docente. Algunos informantes simplemente afirman que la actitud lúdica es importante, pero no explican cómo se manifiesta o impacta directamente en el desempeño docente. Perrenoud (2002) afirma que "la formación inicial debe favorecer el desarrollo de competencias profesionales que permitan a los docentes analizar su práctica,

tomar decisiones fundamentadas y mejorar continuamente" (p. 125). Destaca la importancia de una formación inicial que prepare a los futuros docentes para ser profesionales reflexivos y capaces de adaptarse a los cambios constantes del contexto educativo.

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

Los entrevistados reconocen que la carrera de Educación Básica sí incorpora la actitud lúdica, aunque con diferentes grados de énfasis e implementación. Unos afirman que se enseña la lúdica a través de actividades específicas, mientras que otros señalan que hay asignaturas que permiten implementarla, sin detallar cómo se aplica en la práctica docente. Varios indican que se trabaja la lúdica a lo largo de la carrera, pero no proporcionan detalles sobre la efectividad de esta enseñanza. Consideran que las actividades lúdicas son beneficiosas, pero no mencionan si esta práctica es común en todas las clases, y algunos señalan que la actitud lúdica depende de cada docente, incluso de los más experimentados. Es importante destacar la necesidad de generar una mayor claridad en la aplicación y configuración de estrategias efectivas de acuerdo al contexto.

Las habilidades lúdicas son la basa de la formación de los futuros docentes. Aldea (2020) menciona la importancia del juego y la lúdica en todos los niveles educativo. En este caso, la formación complementaria es necesario para promover el conocimiento en los estudiantes para la creación de espacios dinámicos y la construcción de un ambiente lúdico sin perder de vista el componente cognitivo.

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

El impacto de las actividades lúdicas es reconocido por los estudiantes, debido a que evidencian que los estudiantes aprenden mejor con ambientes lúdicos. Entre los principales beneficios comentados se encuentran, la flexibilidad mental, el fomento de la creatividad y el interés en la clase. La mayoría de los entrevistados no menciona detalles concretos sobre cómo se implementan estas actividades ni cómo se mide su efectividad, no obstante, se determina la relación entre la lúdica y el aprendizaje. Brown afirma que el juego surge de manera innata e el individuo, debido a que, desde los primeros años de vida, los niños explorar y descubren su entorno, lo que favorece la construcción de significados. En el contexto educativo, el juego relacionado con la lúdica puede facilitar la construcción de conocimientos y habilidades, al generar un acercamiento con una actividad innata.

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

Los informantes coinciden en que es necesario integrar actividades lúdicas en diferentes momentos de la clase para captar la atención, incorporar recursos y materiales específicos, promover la planificación conjunta de dinámicas lúdicas por parte de los docentes, iniciar las clases con actividades de juego, enfatizar la relación entre contenidos y lúdica para mejorar el aprendizaje, incluir estrategias lúdicas en la planificación docente, fomentar el trabajo colaborativo y dinámicas de aprendizaje activo, lograr un consenso institucional para integrar la lúdica en la planificación curricular, y relacionar la lúdica con la pedagogía y la didáctica, como a través de la gamificación. En este caso, no se determinan los detalles de la implementación de las estrategias lúdicas y los posibles retos existentes. Egan (2001) afirma que la consolidación de los saberes es adecuada al implementar actividades relevantes y novedosas para los estudiantes Por lo tanto, la lúdica, genera procesos significativos y entretenidos para una mejora en el ámbito educativo.

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

Los entrevistados señalan que es necesario identificar a la lúdica como una metodología esencial para el aprendizaje, lo que fomenta la implementación de actividades que vinculen a los estudiantes en formación profesional con la gamificación y nuevas tecnologías. De este modo, los estudiantes demuestran una predisposición para capacitarse en el desarrollo de actividades lúdicas. Al mismo tiempo, los estudiantes reconocer la necesidad de generar espacios para la especialización en el espacio de conocimiento y adquisición de habilidades lúdicas y tecnológicas para mejorar su práctica. Marín (2018) menciona la importancia de la motivación de los estudiantes en formación para fomentar el desarrollo de destrezas innovadoras, mediante la apertura hacia aspectos de educación continua, mejorando su actitud y aptitud para la educación. Al implementar la lúdica desde un ámbito de conocimiento amplio y complementario, se garantiza la mejora en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque holístico.

Existe un conocimiento general sobre los beneficios de la lúdica, aún existen brechas entre expectativas de los estudiantes y las prácticas docentes, las cuales deben ser abordadas a través de una mayor información y apoyo mutuo. Sin embargo, todavía existen docentes que no aceptan o se muestran limitados hacia la integración de estrategias lúdicas en clase.

Sería importante que la carrera de Educación Básica fortalezca aún más la integración de la lúdica en la formación de los futuros docentes, proporcionando ejemplos concretos de estrategias efectivas, capacitando a los docentes en su implementación y fomentando una cultura que valore y promueva el uso de metodologías lúdicas en el aula. De esta manera, se podrá lograr un mayor alineamiento entre percepciones y necesidades de los estudiantes y las prácticas de los docentes, innovando en la enseñanza-aprendizaje.

Capítulo 4: Propuesta

4.1. Nombre de la propuesta: Desarrollo de Actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica

4.2. Fundamentación de la propuesta

Conforme a los resultados obtenidos, se evidencia que existe una tendencia hacia un proceso de educación innovadora, lo que implica el interés y la adaptación hacia actividades lúdicas. De esta forma, existe una predisposición positiva para la implementación de la actitud lúdica en el aprendizaje, lo que promueve un aspecto esencial para la presentación de actividades que se vinculen hacia el fomento de la creatividad y una pedagogía dinámica e innovadora. La presente propuesta se fundamenta en la definición de actitud lúdica de Figueroa et al. (2022) y la caracterización de Mena et al. (2020), lo que permite comprender a la actitud lúdica como una competencia direccionada a la implementación de la lúdica bajo un enfoque epistemológico y metodológico en las actividades pedagógicas. En este caso, Marín (2018) propone la importancia de la actitud lúdica como base para el desarrollo y adquisición efectiva de los conocimientos. Dejando ver que, si existe una actitud lúdica dentro de la carrera de Educación Básica, aunque no se exprese por completo su verdadero significado.

La actitud lúdica presenta elementos centrales relacionados a la creatividad, innovación y dinamismo que permite generar experiencias que motiven e interesen al estudiante. Asimismo, la actitud lúdica no puede ejecutarse de manera aislada sino en una coordinación entre el espacio de aprendizaje, los recursos y la actitud de asimilación por parte de quienes conforman la comunidad educativa. De esta forma, Barroso (2023) menciona que los docentes se convierten en guías de aprendizaje, siendo los encargados de direccionar y garantizar el aprendizaje de los estudiantes, por lo que, la actitud lúdica se presenta como una alternativa para asumir la formación de los futuros profesionales de manera estratégica y bajo la organización de un sentido de apropiación de los mecanismos de enseñanza y la respuesta a las necesidades de los estudiantes.

4.3. Justificación de la propuesta

El fomento de la actitud lúdica en estudiantes de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte, a través de la formación y capacitación de los docentes, es esencial para desarrollar habilidades creativas, motivacionales y socioemocionales, que son fundamentales en la formación de futuros docentes. Las dinámicas lúdicas favorecen la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración, permitiendo a los futuros profesores experimentar

enfoques innovadores para enseñar de manera más efectiva. Además, la gamificación y el uso de TIC en el aula motivan a los estudiantes, mejorando su participación y compromiso en el proceso de aprendizaje, mientras que favorecen un ambiente educativo positivo y de confianza.

Por otra parte, la actitud lúdica en el contexto ecuatoriano, es esencial para afrontar los desafíos sociales, culturales, económicos y políticas a través de la formación crítica y reflexiva del individuo. Al experimentar métodos de enseñanza lúdicos, los futuros docentes se sienten más capacitados para integrar herramientas tecnológicas y métodos innovadores en sus clases, lo que les permite conectar mejor con sus alumnos y crear experiencias de aprendizaje significativas. En definitiva, la actitud lúdica contribuye no solo al desarrollo profesional del docente, sino también al bienestar y éxito de los estudiantes en el aula.

En la actualidad, los procesos de enseñanza aprendizaje, responden a nuevas dinámicas de interacción, el estudiante ya no mantiene procesos memorísticos y mecanicistas, sino un mayor interés por explorar y descubrir su entorno. En este sentido, las prácticas educativas se encuentran en un proceso de transición hacia un nuevo modelo educativo enfocado en establecer un papel activo al estudiante y promover un proceso constructivista en la adquisición de saberes e información.

Los estudios sobre pedagogía y aprendizaje demuestran que la implementación de estrategias innovadoras lúdicas permite fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y flexible, siendo un elemento esencial para afrontar las situaciones y problemática actuales (Espinoza S. , 2020). Las metodologías innovadoras se caracterizan por la adecuación de dos elementos centrales: la lúdica y la tecnología. En el caso de la tecnología, el uso de plataformas digitales y aplicaciones permiten dinamizar el espacio de aprendizaje promoviendo entornos más activos, flexibles y entretenidos.

En cuanto el ámbito de la lúdica, tradicionalmente se vinculaba al juego con actividades no pedagógicas, por lo que se establecía una división entre el espacio escolar y el espacio recreativo vinculado al juego. No obstante, Álvarez y De la Fuente (2018) mencionan que en la actualidad estudios y análisis en el campo de la educación, psicología y didáctica determinan la importancia de la lúdica al momento del aprendizaje. Ya que se debe dejar muy claro que la lúdica es el placer por aprender algo nuevo, la magia que se siente mientras se está aprendiendo y al mismo tiempo jugando, generando de esta manera en el estudiante un aprendizaje significativo y mucho más real.

Desde los primeros años de vida, los niños descubren su espacio a través del juego. De esta forma, el desarrollo del infante se origina en una serie de actividades vinculadas a la lúdica y la formación activa. En este sentido, la formación de actitud lúdica de los docentes se convierte en un factor clave para garantizar el cambio de paradigma educativo. La actitud lúdica promueve la combinación del juego con los fines pedagógicos convirtiéndola el lúdica, lo que facilita la adquisición de los conocimientos base y habilidades complementarias como la formación de valores.

En la formación lúdica, los niños no solo memorizan saberes sino implementan dichos elementos en la formación de esquemas mentales para resolver determinadas problemáticas o situaciones. La actitud lúdica de los docentes facilita la creación de un espacio colaborativo, el trabajo en equipo y fortalece la capacidad, atención, percepción y coordinación. Mediante un adecuado proceso de formación lúdica, los docentes son capaces de generar actividades pedagógicas encaminadas a la transformación del modelo tradicional de enseñanza.

El mejoramiento del perfil del docente implica la formación complementaria en distintos campos, la actitud lúdica se establece como uno de los ámbitos de desarrollo de nuevas dinámicas. En este caso, los docentes generan una relación armónica con los estudiantes, así como a la confianza para promover la obtención de información de manera positiva. Un entorno factible para la educación se construye a partir de las interacciones y dinámicas que consoliden el aprendizaje.

4.4. Objetivo

Promover la actitud lúdica en la formación profesional del docente de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte mediante actividades que generen un fortalecimiento en los procesos de enseñanza- aprendizaje.

4.5. Etapas de aplicación

La propuesta se elabora en tres fases fundamentales:

Preparación

Proporcionar un espacio de análisis y acercamiento de los estudiantes y los docentes con el concepto de actitud lúdica con el fin de vincular el término con los beneficios en el proceso de aprendizaje. En el proceso de preparación se presentan teorías, conceptos y ejemplificación de la actitud lúdica en el proceso educativo.

Diseño

Diseño de un plan de actividades que integre las competencias pedagógicas, relacionales, éticas, profesionales y tecnológicas enfocadas en el desarrollo de la actitud lúdica en docentes. La planificación se enfoca en actividades para determinar una correcta adquisición de saberes y habilidades. La propuesta se presenta a un profesional de cuarto nivel en el campo de educación, con el fin de solicitar la validación de la planificación, actividades y el enfoque teórico que establece las bases de análisis.

Ejecución

En esta etapa se realiza la aplicación de la propuesta conforme un cronograma establecido y la consolidación de las actividades planificadas en cinco sesiones. En este caso, es fundamental identificar los medios, recursos y materiales que permitan generar las acciones. Para el desarrollo, se solicita la respectiva autorización, para realización de las de actividades y la participación de un número determinado de estudiantes, con el fin de llevar a cabo un plan piloto.

Seguimiento y evaluación

En este segmento, se realiza una evaluación mediante encuestas o procesos de observación, con el fin de determinar la viabilidad de la propuesta y los resultados obtenidos con su aplicación.

4.6. Descripción de las actividades

Competencias pedagógicas

Las competencias pedagógicas se definen como las estrategias encaminadas a consolidar prácticas educativas que permitan establecer actividades basadas en la lúdica. En este caso, se plantea un modelo pedagógico direccionado a la formación del profesional docente en actividades lúdicas enfocado en el desarrollo psicosocial, el fomento de la creatividad y superar aspectos como el miedo, la incertidumbre o la vergüenza.

Competencias relacionales

Las competencias relacionales se manifiestan de manera transversal en el desarrollo de la propuesta, lo que permite generar un espacio de interacción y mejora en la comunicación asertiva, la empatía y la adaptación de actitudes para la adaptación de actividades lúdicas en el

aula de clase**.** Las competencias relacionales se complementan con el desarrollo de actividades de inteligencia socioemocional.

Competencias tecnológicas

La actitud lúdica requiere de recursos complementarios y la tecnología se establece como un aliado para el desarrollo de un espacio de aprendizaje y mejora continua. En este sentido, el uso de herramientas digitales favorece la práctica docente, facilitando una mayor predisposición para la aplicación de actividades innovadoras.

Competencias éticas y profesionales

Los docentes en formación requieren una mayor concientización sobre el rol en el ámbito profesional y pedagógico, por lo que, la capacitación en distintas áreas del conocimiento es un factor esencial. La actitud lúdica se convierte en un elemento de construcción continua, lo que determina la predisposición para adaptar las prácticas y estrategias pedagógicas hacia un enfoque más lúdico.

4.8. Ejecución de la propuesta



GUÍA DE ACTIVIDADES ACTITUD LÚDICA

Desarrollo de Actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica

Morales Medina
Brenda Dayana

"CUANDO LA ENSEÑANZA SE VISTE DE JUEGO, EL APRENDIZAJE SE LLENA DE ASOMBRO. UNA ACTITUD LÚDICA NO SOLO EDUCA, SINO QUE INSPIRA Y TRANSFORMA CADA CLASE EN UNA AVENTURA DE SABER."

Morales B.

Contenido

Presentación de la guía
¿Cómo contribuye mi guía al perfil profesional del docente de Educación Básica?
Tips para desarrollar una actitud lúdica
Importancia de juego, lúdica y actitud lúdica
Tema 1: La lúdica como herramienta de innovación

- Actividad
- Estudio de caso
- Ficha
- Indicadores para el foro
- Estrategias lúdicas, herramienta de innovación

Tema 2: Estrategia de aprendizaje a través de componente lúdico

- Actividad
- ¿Qué es la lúdica?
- Importancia de la lúdica
- Recursos lúdicos
- Guía de observación

Tema 3: Estrategias lúdicas como componente de un grupo

- Actividad
- Instrucciones “El ovillo”
- Actividades componentes de un grupo
- Ficha de observación

Tema 4: Estrategias lúdicas para favorecer la convivencia escolar

- Actividad
- Casos
- Instrucciones “El espejo empático”
- ¿Qué implica la convivencia escolar?
- ¿Por qué es importante la convivencia escolar?
- Elementos clave para una buena convivencia escolar
- Medidor de actitud lúdica
- Ficha de evaluación de aprendizajes

Sección de transformación

PRESENTACIÓN DE LA GUÍA

La actitud lÚdica invita a explorar el mundo con curiosidad, transformando el aprendizaje en una aventura. Permite descubrir conexiones inesperadas y fomentar la creatividad, abriendo puertas a nuevas ideas y soluciones innovadoras.



Al convertir las tareas en juegos y lÚdica, la actitud lÚdica aumenta la motivaciÓn y el compromiso. El aprendizaje se vuelve más atractivo y significativo, lo que facilita la retenciÓn de conocimientos y el desarrollo de habilidades.



Esta propuesta transformará la manera de impartir clases y sentará las bases para una educaciÓn más dinámica e interactiva. Los futuros docentes no solo aprenderán nuevas metodologías, sino que también adoptarán una actitud lÚdica e innovadora para afrontar los retos del aula con creatividad y entusiasmo.





¿Cómo contribuye mi guía al perfil profesional del docente de Educación Básica?

En el mundo educativo actual, los docentes no solo deben impartir conocimientos, sino también convertirse en diseñadores de experiencias de aprendizaje que motivan, inspiran y transforman. Aquí es donde mi guía de actividades lúdicas juega un papel fundamental, fortaleciendo múltiples aspectos del perfil profesional del docente de Educación Básica.



(Universidad Técnica del Norte 2018)

Transforma el aula en un espacio dinámico y significativo

A través de estrategias lúdicas, los docentes podrán diseñar, ejecutar y evaluar procesos educativos que hagan del aprendizaje una experiencia memorable. Esto permite que los estudiantes se involucren activamente, fomentando la interdisciplinariedad, la creatividad y la metacogniciÓn.

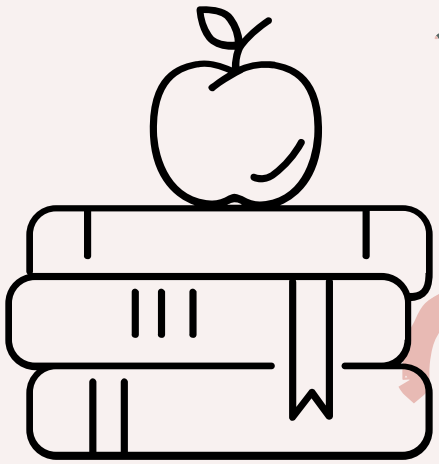


Desarrollar el pensamiento crítico y creativo

Las actividades propuestas estimulan el pensamiento lógico y crítico, ya que retan a los estudiantes a resolver problemas de manera divertida. Al mismo tiempo, potencian la creatividad al ofrecer múltiples formas de abordar un mismo concepto o tema educativo.

Promueve la inclusión y la diversidad

La guía contempla actividades adaptables a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, permitiendo a los docentes diseñar experiencias inclusivas que respondan a la heterogeneidad del aula. De este modo, cada estudiante encuentra su propio camino en el aprendizaje.



Acompañamiento efectivo del estudiante

Al incorporar elementos lúdicos, el docente logra un acercamiento más personalizado a cada estudiante. Las actividades facilitan la observación de habilidades, dificultades e intereses individuales, fortaleciendo el acompañamiento pedagógico.



Innovación metodológica

Mi guía proporciona herramientas para que los docentes innoven en su práctica diaria, aplicando estrategias flexibles y efectivas que se adaptan a diferentes contextos educativos. Esto responde a la necesidad de crear ambientes de aprendizaje dinámicos y motivadores.

Fortalece la capacidad de investigación y resolución de problemas

Las actividades lúdicas fomentan la experimentación y el análisis, promoviendo en los docentes una actitud investigativa. A través de la investigación-acción, los educadores podrán evaluar el impacto de cada estrategia en el aprendizaje de los estudiantes y ajustar su enseñanza de manera continua.



Construcción de ambientes de aprendizaje enriquecidos

La guía orienta a los docentes en la creaciÓn de entornos que estimulan la curiosidad y el descubrimiento. Al implementar estas actividades, los maestros podrán gestionar espacios de aprendizaje que favorezcan la interacciÓn, la exploraciÓn y el trabajo colaborativo.



Flexibilidad y adaptabilidad en la enseñanza

El uso de la lÚdica permite que el docente realice adaptaciones curriculares de manera más dinámica y eficaz, garantizando que todos los estudiantes, sin importar sus capacidades o condiciones, puedan acceder a una educaciÓn significativa y equitativa.



Esta guía no es solo un recurso didáctico, es tu varita mágica para utilizarla en el aula en un escenario de aprendizaje dinámico y divertido. Con cada actividad, potenciarás tus habilidades como docente de EducaciÓn Básica, alineándote con tu perfil profesional y dándole un giro creativo, inclusivo y efectivo a cada clase. Así, la enseñanza deja de ser solo una tarea y se convierte en una aventura enriquecedora, donde tanto tÚ como tus estudiantes son protagonistas del conocimiento.

Tips para desarrollar una actitud lúdica

FOMENTA LA CURIOSIDAD

Mantén una mente abierta y dispuesta a explorar. La curiosidad es esencial para jugar con nuevas ideas y enfoques.





SÉ FLEXIBLE

La actitud lúdica se basa en la adaptabilidad. No tengas miedo de probar cosas nuevas o hacer ajustes según lo que funcione en el momento.

DISFRUTA EL PROCESO

La lúdica se trata de disfrutar el camino, no solo el resultado. Al trabajar o enseñar, busca la diversión en cada tarea, en lugar de enfocarte únicamente en los resultados finales.





HAZ USO DE JUEGOS Y DINÁMICAS

Los juegos no son solo para niños. Puedes utilizar dinámicas interactivas, simulaciones o actividades creativas para enseñar conceptos y hacer que el aprendizaje sea divertido y envolvente.

FOMENTA LA CREATIVIDAD

Estimula la imaginación y la creatividad en las actividades, permitiendo que las personas experimenten y se expresen libremente.



Tips para desarrollar una actitud lúdica

APRENDE A REÍRTE DE LOS ERRORES

La actitud lúdica implica ver los errores como una oportunidad de aprender y crecer. Si algo no sale como esperabas, míralo con humor y sigue adelante.





SÉ ENTUSIASTA

La energía positiva y el entusiasmo son contagiosos. Como docente, tu actitud puede inspirar a los estudiantes a adoptar una mentalidad abierta y divertida.

ROMPE LA RUTINA

Introduce variedad en las actividades para evitar la monotonía. Cambiar el enfoque de vez en cuando puede hacer que las tareas cotidianas se vuelvan más atractivas y estimulantes.





CONECTA CON EL GRUPO

Un ambiente lúdico se construye cuando todos se sienten cómodos y participativos. Fomenta la colaboración y la interacción entre todos los involucrados.

JUEGA CON LAS EMOCIONES

:Integra actividades que permitan experimentar diferentes emociones, ya sea sorpresa, alegría o desafío. Esto puede enriquecer la experiencia educativa.





¿Alguna vez te has preguntado qué es el juego, la lúdica o la actitud lúdica?

Quizás pienses que son lo mismo, pero cada uno tiene su propia esencia y propósito en el aprendizaje. Déjame explicártelo de manera clara y sencilla, para que descubras cómo estos conceptos pueden transformar tu forma de enseñar y aprender.





El juego es una acción libre y voluntaria que genera disfrute y diversión. No es solo entretenimiento, sino una poderosa herramienta de exploración, aprendizaje y principalmente de desarrollo humano.

Juego

La lúdica, en cambio, es una dimensión fundamental del ser humano. Aunque también te divierte, tiene un propósito fijo: potenciar el desarrollo, la creatividad y la interacción, convirtiéndose en un puente entre el conocimiento y la emoción para llegar al aprendizaje.

Lúdica



Actitud lúdica

La actitud lúdica es mucho más que jugar o divertirse. Es la predisposición del ser humano, su manera de ser ante la vida. Nace desde su yo interior y se refleja en la forma en que afronta los retos, transforma su entorno y encuentra disfrute en cada experiencia.





Tema 1: La lúdica como herramienta de innovación

En la educación, la lúdica se presenta como una estrategia clave para innovar, ya que permite transformar el aprendizaje en una experiencia más atractiva y efectiva. Por un lado, a través del juego, los estudiantes participan activamente, lo que favorece el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico.

¿Te has preguntado alguna vez cómo la actitud lúdica puede influenciar a otra persona?



Un día, mi madre preparó mi platillo favorito: papitas con pollo asado. Todo estaba tan delicioso que comía con un apetito voraz. Disfrutaba cada bocado con tanto entusiasmo que, en un momento, mi mamá me dijo: "Comes con tanto gusto que hasta a mí me dieron ganas de comer."

Así es como funciona la actitud lúdica. Es tan poderosa que contagia a cualquiera, transformando el ambiente y motivando a los demás a disfrutar, explorar y aprender con la misma emoción.

Metodología: Estudio de caso

Desarrollo de la actividad:

- Los estudiantes seleccionan un estudio de caso específico (pág. 15-18), con el fin de generar la siguiente ficha de análisis (pág. 19), la cual permita comprender de manera significativa la definición de actitud lúdica y su impacto en espacios educativos en diferentes asignaturas.
- Deberán utilizar alternativas innovadoras que permitan ayudar a la enseñanza-aprendizaje de la asignatura que escojan.
- Al presentar su caso deberán hacerlo mediante una clase práctica hacia sus compañeros, utilizando los recursos necesarios.



La actividad fomenta en los estudiantes el análisis práctico de la integración de la lúdica en diferentes escenarios, generando un proceso de análisis en cuanto la adaptación de juegos, dinámicas y los recursos para facilitar la adquisición de saberes de una asignatura específica.

Objetivo

Implementar un análisis de caso para la formación lúdica y desarrollo socioemocional diseñado para vincular a los docentes en formación con el conocimiento teórico, práctico y formativo sobre lúdica.

Tiempo: 2 horas

Evaluación: Se establece un foro de discusión (pág. 20) sobre experiencias en el campo educativo, luego de cada presentación de la ficha.

Recursos: Computador, proyector, hojas de papel bond, esferos, lápices, ficha de estudio de caso.

Primer estudio de caso

"Juego de roles para la enseñanza de estrategias didácticas"

Descripción: En este caso, se implementa un juego de roles donde los estudiantes de profesorado asumen distintos roles dentro de un aula escolar (docente, estudiante, padres, autoridades). Los participantes deben diseñar y poner en práctica diferentes estrategias pedagógicas, resolver conflictos en el aula y adaptar sus métodos a situaciones imprevistas.

Resultados esperados:

- Fomento de la empatía hacia los estudiantes y otras figuras educativas.
- Desarrollo de habilidades para manejar dinámicas de grupo.
- Capacitación en la resolución de problemas pedagógicos en contextos reales.



Segundo estudio de caso

"Simulación de aula utilizando videojuegos educativos"

Descripción: Los estudiantes de profesorado participan en un taller donde deben diseñar y aplicar actividades de enseñanza utilizando videojuegos educativos que simulan entornos de aprendizaje. Estos videojuegos permiten a los futuros docentes experimentar la dinámica del aula de una manera inmersiva, tomando decisiones sobre cómo enseñar contenidos específicos y gestionando el comportamiento de los "estudiantes" virtuales.

Resultados esperados:

- Mejora en el uso de tecnologías educativas.
- Aumento del compromiso y la creatividad en la enseñanza.
- Fomento de la toma de decisiones rápidas y eficaces en un entorno controlado.



Tercer estudio de caso

"Aprendizaje basado en juegos para la creación de planes de clase"

Descripción: Este caso propone un enfoque en el que los futuros docentes deben crear un plan de clase utilizando un "tablero de juego" que presenta diversos desafíos y elementos aleatorios (temas, recursos, objetivos). Cada estudiante tira un dado que determina diferentes situaciones del aula (por ejemplo, "estudiantes con diferentes necesidades", "problemas tecnológicos", "clase de 90 minutos"). A partir de estas variables, deben diseñar la clase más adecuada.

Resultados esperados:

- Mejora en las habilidades de planificación y organización.
- Flexibilidad y adaptación a diferentes contextos de enseñanza.
- Fomento de la creatividad en la planificación didáctica.



Cuarto estudio de caso

"El juego de mesa como herramienta de evaluación formativa"

Descripción: Se organiza un juego de mesa en el que los estudiantes participan en equipos, cada uno con un desafío pedagógico a resolver. A lo largo del juego, deben aplicar teorías pedagógicas, realizar actividades de enseñanza y evaluar las respuestas de los compañeros. Los resultados del juego se utilizan como una evaluación formativa, ayudando a los estudiantes a reflexionar sobre su práctica docente.

Resultados esperados:

- Evaluación continua y participativa.
- Desarrollo de habilidades críticas en la retroalimentación y autoevaluación.
- Creación de un ambiente colaborativo y de aprendizaje activo.



Estudio de caso

Asignatura:	
Nivel:	
Definición del problema:	
Abordaje teórico-práctico:	
Plan de intervención:	
Seguimiento:	
Evaluación:	

Indicaciones para el foro



Después de cada presentación, se abrirá un foro de discusión donde los demás grupos podrán:

- Hacer preguntas sobre los contenidos y la metodología empleada.
- Compartir sus impresiones y retroalimentación sobre la efectividad de la clase lúdica.
- Proponer ideas o sugerencias para mejorar la presentación.

ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA

Coherencia y pertinencia de las actividades lúdicas. Dominio del tema y claridad en la explicación.
Me siento motivado a participar en actividades académicas cuando incluyen elementos de diversión.
Disfruto trabajando en grupo cuando hay un ambiente relajado y de colaboración espontánea.
Me siento cómodo tomando riesgos en mis tareas si me permite experimentar algo nuevo.
Capacidad de generar interés y participación activa de los estudiantes.
Manejo efectivo del tiempo y fluidez en la presentación.
Considero que el aprendizaje es más efectivo cuando me divierto mientras aprendo.

Estrategias lúdicas, herramienta de innovación

LÚDICA

Es una competencia pedagógica fundamental para la educación, destacando el papel del juego como una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo y socioemocional.

LÚDICA Y APRENDIZAJE

Es una herramienta poderosa que nos permite disfrutar de la educación, de una manera que facilita la comprensión, la creatividad, la empatía y fortalece los saberes significativos.

Estrategias lúdicas, herramienta de innovación

LÚDICA EN EDUCACIÓN

Los educadores que incorporan la lúdica dentro de sus salones de clases pueden mejorar la participación y el compromiso de sus estudiantes.

LA ACTITUD LÚDICA EN LA PEDAGOGÍA

La actitud lúdica del maestro es crucial para generar un ambiente de aprendizaje positivo, siendo la mayor motivación de los estudiantes, permitiéndoles participar y mejorar su aprendizaje.

LA ACTITUD LÚDICA EN LOS DOCENTES

El docente es un facilitador, motivador y guía en las actividades lúdicas, incorpora la diversión y los juegos como elementos centrales del proceso de enseñanza-aprendizaje.



Referencia: Mena Bastías, CP, Flores Lueg, CB, Arteaga González, PE, Saldaña Espinoza, D., & Navarrete Troncoso, EL (2020). Juego en primera infancia: aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos. Universidad del Bío-Bío.

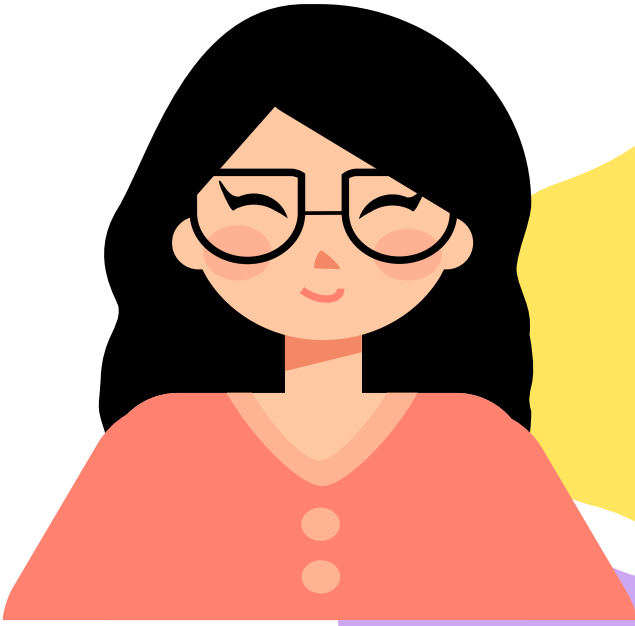
Tema 2: Estrategia de aprendizaje a través de componente lúdico

La estrategia de aprendizaje a través del componente lúdico utiliza el juego y las actividades recreativas como herramientas fundamentales para facilitar el proceso de enseñanza. Al incorporar elementos lúdicos, los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos, lo que mejora su participación en clase.

¿Sabías que todo depende de las gafas con las que veas la vida?

Si sales al mundo con una actitud negativa y pesimista, ten por seguro que solo verás lo malo. Pero si te pones las gafas de la actitud lúdica, todo lo que te rodea se transforma en algo más divertido y emocionante.

Entonces, dime, ¿qué gafas quieres ponerte para ver tu vida?



Metodología: Gamificación

Desarrollo de la actividad:

- Se presenta una lista de aplicaciones que podrían vincularse al desarrollo de actividades lúdicas con la implementación de la tecnología. (pág. 31-32)
- Los estudiantes eligen y adaptan un recurso lúdico vinculado a las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para desarrollar contenidos de una asignatura específica.
- De acuerdo a la imagen presentada, los estudiantes eligen un recurso digital, investigan sobre el mismo y generan un ejercicio práctico, con la adaptación de uno o varios contenidos de una asignatura a elección. Los estudiantes analizan el rol en los procesos de gamificación y la relación con la formación lúdica.



Esta actividad fomenta el desarrollo de competencias digitales, aprendizaje significativo, creatividad, trabajo colaborativo y pensamiento crítico a través de la integración de tecnologías y enfoques lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivo

Diseñar recursos manuales y multimedia para el desarrollo de la actitud lúdica y la aplicación en el entorno de clase.

Tiempo:

2 horas

Evaluación:

Se establece una clase práctica enfocada en la aplicación de las distintas plataformas presentadas. La evaluación corresponde al nivel de aptitud, adaptación del recurso digital y físico para el desarrollo de la actitud lúdica. (pág. 33-36)

Recursos:

Computador, proyector, hojas de papel bond, esferos, lápices, aplicaciones multimedia, materiales de reciclaje , entre otros.

¿Qué es la lúdica?

La lúdica se refiere a todas aquellas actividades que involucran el juego, la diversión y el entretenimiento, pero con un propósito educativo.





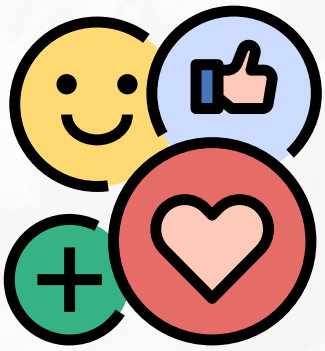
No se limita solo a niños, sino que es aplicable a todas las edades.

Importancia de la lúdica en el aprendizaje:

Motivación y participación:

Las actividades lúdicas aumentan el interés y la motivación de los estudiantes, lo que facilita la participación activa en el proceso de aprendizaje.





Al hacer que el aprendizaje sea divertido, se reduce el estrés y la ansiedad, creando un ambiente más relajado y propicio para el aprendizaje.

Desarrollo de habilidades:

La lúdica fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, como la creatividad, la resolución de problemas, la comunicación y el trabajo en equipo.

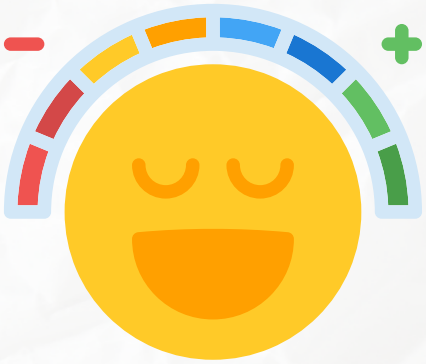
A través del juego, los estudiantes pueden experimentar, explorar y descubrir nuevas ideas y conceptos de manera práctica y significativa.

Importancia de la lúdica en el aprendizaje:

Aprendizaje significativo:

La lúdica facilita la conexión entre los nuevos conocimientos y las experiencias previas de los estudiantes, lo que conduce a un aprendizaje más profundo y duradero.





Al involucrar los sentidos y las emociones, la lúdica ayuda a los estudiantes a recordar y aplicar lo que han aprendido en diferentes contextos.

Fomento de la creatividad:

Estimula la imaginación y la originalidad, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes soluciones y perspectivas.

Promueva la expresión libre y el pensamiento divergente, esenciales para la innovación y el pensamiento crítico.

Importancia de la lúdica en el aprendizaje:

Desarrollo social:

Las actividades lúdicas pueden adaptarse fácilmente a diferentes estilos de aprendizaje, necesidades y capacidades. Esto las convierte en una herramienta poderosa para la inclusión de estudiantes con diversas características.





Permite a los educadores diseñar experiencias de aprendizaje personalizadas que se ajusten a las fortalezas y debilidades de cada estudiante.

Adaptabilidad:

Facilita la interacción y la colaboración entre los estudiantes, fortaleciendo las habilidades sociales y la empatía.

Ayuda a construir un sentido de comunidad y pertenencia en el aula.

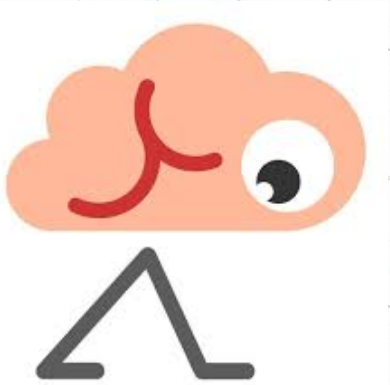
RECURSOS LÚDICOS

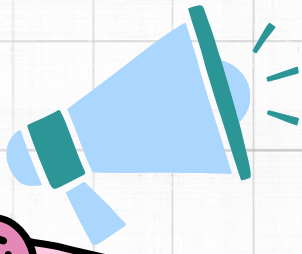
KAHOOT!

Juego de preguntas y respuestas que se adapta a una interfaz dinámica.

Kahoot!







CEREBRITI

Creación de juegos educativos adaptados a las necesidades de los estudiantes.

QUIZIZZ

Creación de pruebas y evaluaciones en tiempo real y con retroalimentación.

RECURSOS LÚDICOS

SCRATCH

Creación de juegos, animaciones, historias y algoritmos para enseñanza.

GEOGEBRA

Software de matemáticas para la enseñanza interactiva de álgebra, geometría, hojas de cálculo, estadísticas, cálculo y gráficos.

SOCRATIVE

Plataforma para crear juegos interactivos y evaluar el conocimiento.

Guía de observación.

Diseño del material lúdico

Criterios de Evaluación	Excelente (5)	Muy Bueno (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Coherencia entre el contenido y los objetivos de aprendizaje	El contenido se alinea perfectamente con los objetivos de aprendizaje	El contenido se alinea bien con los objetivos de aprendizaje	El contenido se alinea de manera aceptable con los objetivos de aprendizaje	El contenido se alinea de manera limitada con los objetivos de aprendizaje	El contenido no se alinea con los objetivos de aprendizaje
Integración efectiva de elementos lúdicos (juego, interactividad, diversión)	Los elementos lúdicos están muy bien integrados y fomentan la participación activa	Los elementos lúdicos están bien integrados y fomentan la participación	Los elementos lúdicos están presentes, pero su integración es aceptable	Los elementos lúdicos están presentes, pero su integración es limitada	Los elementos lúdicos no están presentes o su integración es deficiente
Adaptación del material a las características y necesidades de los estudiantes	El material se adapta de manera excelente a las características y necesidades de los estudiantes	El material se adapta bien a las características y necesidades de los estudiantes	El material se adapta de manera aceptable a las características y necesidades de los estudiantes	El material se adapta de manera limitada a las características y necesidades de los estudiantes	El material no se adapta a las características y necesidades de los estudiantes

Guía de observación.

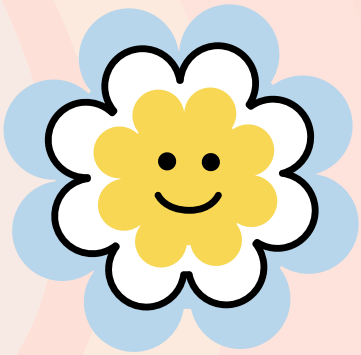
Calidad del material lúdico

Criterios de Evaluación	Excelente (5)	Muy Bueno (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Claridad y organización de la información presentada	La información está muy clara y bien organizada	La información está clara y bien organizada	La información está aceptablemente clara y organizada	La información está poco clara y desorganizada	La información es confusa y desorganizada
Estética, atractivo visual y ergonomía (en caso de material físico)	El material tiene una excelente estética, atractivo visual y ergonomía	El material tiene una buena estética, atractivo visual y ergonomía	El material tiene una aceptable estética, atractivo visual y ergonomía	El material tiene una limitada estética, atractivo visual y ergonomía	El material tiene una deficiente estética, atractivo visual y ergonomía
Funcionalidad y facilidad de uso (en caso de material digital)	El material digital es muy funcional y fácil de usar	El material digital es funcional y fácil de usar	El material digital tiene una funcionalidad y facilidad de uso aceptables	El material digital tiene una funcionalidad y facilidad de uso limitadas	El material digital es disfuncional y difícil de usar

Guía de observación.

Implementación del material lúdico

Criterios de Evaluación	Excelente (5)	Muy Bueno (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Suelo proponer ideas innovadoras o poco convencionales en clase.	El material genera un excelente nivel de interés y motivación en los estudiantes	El material genera un buen nivel de interés y motivación en los estudiantes	El material genera un nivel aceptable de interés y motivación en los estudiantes	El material genera un nivel limitado de interés y motivación en los estudiantes	El material no genera interés ni motivación en los estudiantes
Prefiero ambientes de aprendizaje que sean dinámicos y estimulantes.	El material fomenta de manera excelente la participación activa y el aprendizaje significativo	El material fomenta bien la participació n activa y el aprendizaje significativo	El material fomenta de manera aceptable la participación activa y el aprendizaje significativo	El material fomenta de manera limitada la participación activa y el aprendizaje significativo	El material no fomenta la participación activa ni el aprendizaje significativo
Adecuación del tiempo y ritmo de la actividad lúdica	El tiempo y ritmo de la actividad lúdica son excelentes	El tiempo y ritmo de la actividad lúdica son buenos	El tiempo y ritmo de la actividad lúdica son aceptables	El tiempo y ritmo de la actividad lúdica son limitados	El tiempo y ritmo de la actividad lúdica son inadecuados



Guía de observación.



Reflexión y análisis

Criterios de Evaluación	Excelente (5)	Muy Bueno (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Me siento más productivo cuando las actividades son desafiantes pero divertidas.	Se identifican de manera excelente las fortalezas y áreas de mejora del material lúdico	Se identifican bien las fortalezas y áreas de mejora del material lúdico	Se identifican de manera aceptable las fortalezas y áreas de mejora del material lúdico	Se identifican de manera limitada las fortalezas y áreas de mejora del material lúdico	No se identifican las fortalezas y áreas de mejora del material lúdico
Propuestas de adaptación o modificación para optimizar el aprendizaje	Las propuestas de adaptación o modificación son excelentes y muy bien fundamentadas	Las propuestas de adaptación o modificación son buenas y bien fundamentadas	Las propuestas de adaptación o modificación son aceptables y están razonablemente fundamentadas	Las propuestas de adaptación o modificación son limitadas y poco fundamentadas	No se presentan propuestas de adaptación o modificación
Vinculación del material lúdico con los procesos de gamificación	La vinculación del material lúdico con los procesos de gamificación es excelente	La vinculación del material lúdico con los procesos de gamificación es buena	La vinculación del material lúdico con los procesos de gamificación es aceptable	La vinculación del material lúdico con los procesos de gamificación es limitada	No se evidencia vinculación del material lúdico con los procesos de gamificación

Tema 3: Estrategias lúdicas como componente de un grupo

Las estrategias lúdicas en un grupo fomentan la colaboración y la interacción, ya que, mediante el juego, se desarrollan habilidades sociales, comunicación y trabajo en equipo, mejorando el ambiente de aprendizaje.

El parque y la actitud lúdica



Un día vi a un niño pequeño en el parque corriendo tras una pelota. Cada vez que caía, se levantaba rápidamente, riendo y corriendo de nuevo. Me di cuenta de que él no veía caídas, solo oportunidades para jugar. Pensé, "Si viviera así, todo sería más divertido". Y desde ese momento, decidí enfrentar mis días con esa misma actitud lúdica, buscando la diversión en lo que hago, sin miedo a caer.

Metodología:

Diseño Centrado en el Participante (DCP)

Desarrollo de la actividad:

Se realiza el juego: el ovillo.

- El juego consiste en que todos los estudiantes se colocan en un círculo, uno de ellos coge el extremo de un ovillo de lana, y sin soltarlo lanza a otro jugador, pronunciando antes sus características positivas. El que recibe el ovillo, hace lo mismo y así con todos los participantes. (pág. 40)
- Este juego permite destacar dos aspectos: la cualidad positiva de cada uno y la importancia del trabajo en equipo para tejer una red de vínculos que se sostiene con la colaboración entre todos.
- Después de la actividad de ejemplo, el trabajo se realizara en equipos en los cuales los estudiantes deben crear su propia actividad lúdica para ser realizada en equipo.



Esta actividad fomenta el reconocimiento mutuo de las cualidades positivas de los estudiantes, así como el trabajo en equipo y la colaboración, creando una red de vínculos que se sostiene a través de la participación conjunta.

Objetivo

Implementar actividades lúdicas para promover el aprendizaje colaborativo.

Tiempo: 2 horas

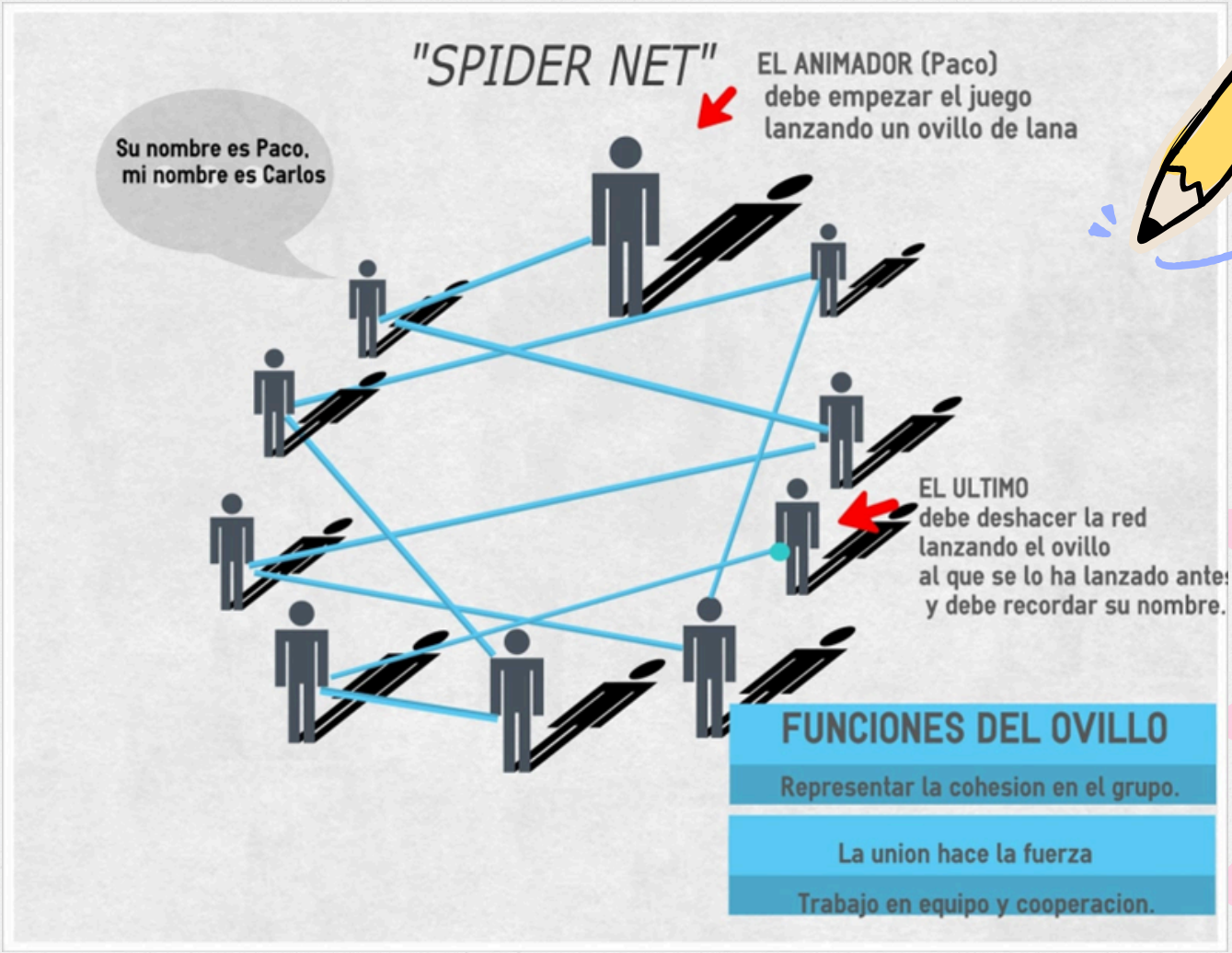
Evaluación: En grupos, los estudiantes presentan una opción de actividad para fomentar la dinámica en grupo a través de la lúdica. (pág. 43-45)

Recursos: Computador, proyector, hojas de papel bond, esferos, lápices, lana.

INSTRUCCIONES

El ovillo

El juego consiste en que todos los estudiantes se colocan en un círculo, uno de ellos coge el extremo de un ovillo de lana, y sin soltarlo lanza a otro jugador, pronunciando antes sus características positivas. El que recibe el ovillo, hace lo mismo y así con todos los participantes.
Este juego permite destacar dos aspectos: la cualidad positiva de cada uno y la importancia del trabajo en equipo para tejer una red de vínculos que se sostiene con la colaboración entre todos.



Actividades
Componentes de un grupo



Factor común

Es una característica compartida que une elementos, personas o situaciones similares.

Juegos tradicionales

Son actividades lúdicas que transmiten cultura y fomentan la convivencia.





Juegos de desafío

Son juegos que aprenden habilidades físicas, mentales y de estrategia.



Actividades
Componentes de un grupo



Juegos de confianza

Son actividades lúdicas que fortalecen la seguridad, la cooperación y las relaciones interpersonales.

Compartir experiencias

Es expresar vivencias personales para aprender, conectar y fortalecer relaciones significativas.

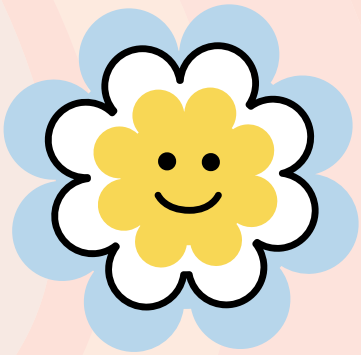




Círculo de apoyo

Es un grupo de confianza que brinda ayuda, escucha y acompañamiento emocional.





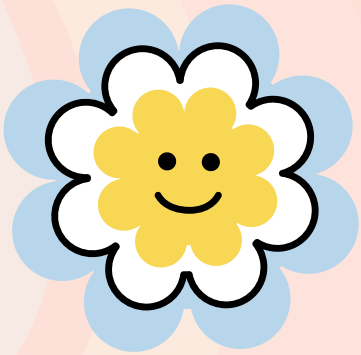
Ficha de Observación





Diseño del Juego

Criterios de Evaluación	Excelente (5)	Muy Bueno (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Claridad de las instrucciones y reglas	Las instrucciones y reglas son muy claras y fáciles de comprender	Las instrucciones y reglas son claras y comprensibles	Las instrucciones y reglas son aceptablemente claras	Las instrucciones y reglas son poco claras	Las instrucciones y reglas son confusas e incomprensibles
Integración de elementos de trabajo en equipo	El juego integra de manera excelente elementos que fomentan el trabajo en equipo	El juego integra bien elementos que fomentan el trabajo en equipo	El juego integra de manera aceptable elementos que fomentan el trabajo en equipo	El juego integra de manera limitada elementos que fomentan el trabajo en equipo	El juego no integra elementos que fomenten el trabajo en equipo
Adaptación del juego al nivel y características de los estudiantes	El juego se adapta de manera excelente al nivel y características de los estudiantes	El juego se adapta bien al nivel y características de los estudiantes	El juego se adapta de manera aceptable al nivel y características de los estudiantes	El juego se adapta de manera limitada al nivel y características de los estudiantes	El juego no se adapta al nivel y características de los estudiantes



Ficha de Observación





Implementación del Juego

Criterios de Evaluación	Excelente (5)	Muy Bueno (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Capacidad de generar interés y motivación	El juego genera un excelente nivel de interés y motivación en los estudiantes	El juego genera un buen nivel de interés y motivación en los estudiantes	El juego genera un nivel aceptable de interés y motivación en los estudiantes	El juego genera un nivel limitado de interés y motivación en los estudiantes	El juego no genera interés ni motivación en los estudiantes
Fomento de la participación y colaboración grupal	El juego fomenta de manera excelente la participación y colaboración grupal	El juego fomenta bien la participación y colaboración grupal	El juego fomenta de manera aceptable la participación y colaboración grupal	El juego fomenta de manera limitada la participación y colaboración grupal	El juego no fomenta la participación ni la colaboración grupal
Adecuación del tiempo y ritmo del juego	El tiempo y ritmo del juego son excelentes	El tiempo y ritmo del juego son buenos	El tiempo y ritmo del juego son aceptables	El tiempo y ritmo del juego son limitados	El tiempo y ritmo del juego son inadecuados

Ficha de Observación

Reflexión y Análisis

Criterios de Evaluación	Excelente (5)	Muy Bueno (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
No me molesta cometer errores durante el proceso de aprendizaje, ya que aprendo de ellos.	Se identifican de manera excelente las fortalezas y áreas de mejora del juego	Se identifican bien las fortalezas y áreas de mejora del juego	Se identifican de manera aceptable las fortalezas y áreas de mejora del juego	Se identifican de manera limitada las fortalezas y áreas de mejora del juego	No se identifican las fortalezas y áreas de mejora del juego
Me adapto fácilmente a nuevas actividades o metodologías si resultan ser más divertidas.	Las propuestas de adaptación o modificación son excelentes y muy bien fundamentadas	Las propuestas de adaptación o modificación son buenas y bien fundamentadas	Las propuestas de adaptación o modificación son aceptables y están razonablemente fundamentadas	Las propuestas de adaptación o modificación son limitadas y poco fundamentadas	No se presentan propuestas de adaptación o modificación
Vinculación del juego con los procesos de gamificación	La vinculación del juego con los procesos de gamificación es excelente	La vinculación del juego con los procesos de gamificación es buena	La vinculación del juego con los procesos de gamificación es aceptable	La vinculación del juego con los procesos de gamificación es limitada	No se evidencia vinculación del juego con los procesos de gamificación

Tema 4: Estrategias lúdicas para favorecer la convivencia escolar

Las estrategias lúdicas favorecen la convivencia escolar al promover la interacción positiva entre los estudiantes. A través del juego, se desarrollan habilidades sociales como la empatía, el respeto y la cooperación, lo que mejora el ambiente escolar y previene conflictos, creando una atmósfera de armonía.

La magia de una explicación con actitud lúdica

Un día estuve con un docente que, sin saberlo, me mostró el verdadero poder de la actitud lúdica. Estaba explicando un tema complejo, uno que normalmente me habría costado mucho entender, pero algo en su manera de hablar, en su energía, hacía que todo pareciera fácil. No era solo lo que decía, sino cómo lo decía: con pasión, con paciencia, con ganas de que cada palabra tuviera un impacto.



Al final, cuando comprendí todo, me di cuenta de que no fue solo el conocimiento lo que me había llegado, sino su forma de compartirlo. Me contagió su entusiasmo y su vocación. La actitud lúdica no solo sirve para disfrutar, también puede ser el puente para que alguien entienda lo que parecía inalcanzable.

Metodología:

Aprendizaje cooperativo.

Desarrollo de la actividad:

- Dinámica: "El Espejo Empático". En parejas, uno imita las emociones del otro. (pág. 55)
- Se presentara a los estudiantes diversas problemáticas que ocurren dentro de una institución de manera normal y ellos deberán resolver el problema de manera empática fortaleciendo la convivencia escolar. (pág. 49-54)
- En grupos deberán dar solución y expresar el por qué de su respuesta y cómo lo abordaron.



La actividad fomenta en los estudiantes el análisis práctico de la integración de la lúdica en diferentes escenarios, generando un proceso de análisis en cuanto la adaptación de juegos, dinámicas y los recursos para facilitar la adquisición de saberes de una asignatura específica.

Objetivo

Aplicar estrategias lúdicas para diseñar soluciones creativas a desafíos de convivencia escolar, fortaleciendo la empatía y el trabajo en equipo.

Tiempo: 2 horas

Evaluación: Se realizara un conversatorio y se utilizara un medidor de actitud lúdica luego de la clase. Cada estudiante podrá escribir su perspectiva en una ficha. (pág. 60-61)

Recursos: Computador, proyector, hojas de papel bond, esferos, lápices, ficha de estudio de caso.

Caso 1

El Ciberacoso Silencioso

Problema:

Un grupo de estudiantes de secundaria ha creado un chat grupal en redes sociales donde comparten memes y comentarios burlones sobre una compañera, Laura. Aunque no hay agresiones físicas directas, Laura se siente cada vez más aislada y angustiada, y su rendimiento académico ha disminuido. Los profesores no son conscientes de la situación, ya que el acoso ocurre fuera del horario escolar y del alcance de la supervisión directa.

La institución carece de protocolos claros para abordar el ciberacoso y la comunidad educativa no está suficientemente sensibilizada sobre el impacto de la violencia virtual.

Desafío para la convivencia:

- Establecer estrategias de prevención y atención al ciberacoso, involucrando a estudiantes, docentes y familias.
- Fomentar el uso responsable de las redes sociales y promover la empatía y el respeto en el entorno virtual.



Caso 2

La Exclusión en el Recreo

Problema:

En la primaria, un niño llamado Mateo es sistemáticamente excluido de los juegos y actividades durante el recreo. Sus compañeros lo consideran "raro" porque tiene intereses diferentes y le cuesta seguir las reglas de los juegos. Los profesores notan que Mateo pasa la mayor parte del tiempo solo, pero no intervienen activamente para facilitar su integración.

La institución no cuenta con programas específicos para promover la inclusión y la diversidad, y los estudiantes carecen de habilidades para resolver conflictos de manera pacífica.

Desafío para la convivencia:

- Implementar actividades lúdicas y cooperativas que fomenten la integración de todos los estudiantes, independientemente de sus diferencias.
- Capacitar a los estudiantes en habilidades de comunicación asertiva y resolución de conflictos.



Caso 3

El Conflicto Intergrupal en la Secundaria

Problema:

En la secundaria, existen tensiones entre dos grupos de estudiantes que se identifican con diferentes subculturas. Los conflictos se manifiestan en insultos, provocaciones y, en ocasiones, peleas. Los profesores están preocupados por el aumento de la violencia y la polarización en el aula.

La institución no ha abordado las causas profundas del conflicto, como los prejuicios y estereotipos, y carece de espacios de diálogo y mediación.

Desafío para la convivencia:

- Facilitar espacios de diálogo y reflexión para que los estudiantes puedan expresar sus diferencias y construir puentes de entendimiento.
- Promover actividades interculturales y proyectos colaborativos que fomentan el respeto a la diversidad.



Caso 4

La Indiferencia ante el Acoso Escolar

Problema:

Un estudiante de la secundaria, Carlos, es víctima de acoso escolar por parte de un compañero. Aunque varios estudiantes son testigos de las agresiones verbales y físicas, nadie interviene ni informa a los profesores. El acosador se siente impune y Carlos se siente cada vez más vulnerable. La comunidad educativa carece de conciencia sobre la gravedad del acoso escolar y de protocolos claros para denunciarlo. Existe un clima de miedo y desconfianza que impide que los estudiantes se involucren.



Desafío para la convivencia:

- Sensibilizar a la comunidad educativa sobre el acoso escolar y sus consecuencias.
- Fomentar una cultura de denuncia y apoyo a las víctimas, garantizando la confidencialidad y la protección.

Caso 5

La Desmotivación y el Aislamiento en la Educación Secundaria

Problema:

Un número creciente de estudiantes en la educación secundaria muestra signos de desmotivación y aislamiento. Se observa una disminución en la participación en actividades escolares, un aumento del absentismo y una falta de interés general en el aprendizaje. Algunos estudiantes pasan la mayor parte del tiempo solos, impidiendo la interacción con sus compañeros y profesores.

La institución educativa carece de programas de apoyo socioemocional y no ha implementado estrategias efectivas para fomentar la motivación y el sentido de pertenencia. Los profesores se sienten abrumados y no cuentan con las herramientas necesarias para abordar esta problemática.

Desafío para la convivencia:

- Implementar programas de tutoría y mentoría que brinden apoyo individualizado a los estudiantes.
- Crear espacios de encuentro y actividades extracurriculares que fomenten la interacción social y el desarrollo de habilidades socioemocionales.
- Capacitar a los profesores en estrategias de motivación y atención a la diversidad.



Caso 6

La Discriminación por Orientación Sexual e Identidad de Género

Problema:

Un estudiante de la educación secundaria, que se identifica como transgénero, experimenta discriminación y acoso por parte de algunos de sus compañeros. Se le niega el uso de los baños que corresponden a su identidad de género y es objeto de comentarios ofensivos y burlas. Los profesores no saben cómo abordar la situación y temen generar controversia.

La institución educativa no cuenta con políticas claras para proteger los derechos de los estudiantes LGBTQ+ y carece de programas de sensibilización y formación en diversidad sexual y de género.

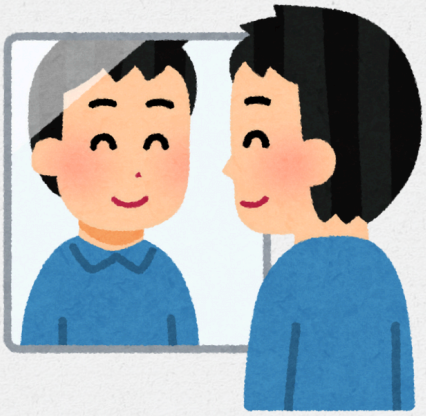
Desafío para la convivencia:

- Implementar políticas inclusivas que garanticen el respeto a la diversidad sexual y de género.
- Realizar campañas de sensibilización y formación dirigidas a estudiantes, profesores y familias.
- Crear espacios seguros de apoyo y asesoramiento para estudiantes LGBTQ+.



INSTRUCCIONES

El espejo empático



Es una actividad sencilla pero poderosa para fomentar la empatía y la comunicación no verbal. Aquí te explico cómo se realiza y cómo contribuye a la convivencia escolar:

¿Cómo se realiza?

- Formación de parejas : Los participantes se dividen en parejas.
- Roles : Se asigna un rol a cada miembro de la pareja: uno será el "emisor" y el otro el "receptor".
- Expresión emocional : El emisor comienza a expresar una emoción a través de gestos faciales, posturas corporales y movimientos. Puede ser una emoción básica como alegría, tristeza, enojo o miedo, o una emoción más compleja.
- Imitación : El receptor actúa como un "espejo", imitando con precisión las expresiones y movimientos del emisor. El objetivo es reflejar la emoción del otro de la manera más fiel posible.
- Intercambio de roles : Después de un tiempo, los participantes intercambian roles y repiten el ejercicio.
- Reflexión : Al finalizar la actividad, se realiza una breve reflexión grupal sobre la experiencia. Se pueden hacer preguntas como:

¿Cómo se sintieron al ser el emisor?
¿Cómo se sintieron al ser el receptor?
¿Qué emociones les resultaron más fáciles o difíciles de imitar?
¿Qué aprendió sobre la comunicación no verbal?

¿Qué implica la convivencia escolar?

Relaciones interpersonales:

- Involucra las interacciones entre estudiantes, docentes, personal administrativo, familias y otros miembros de la comunidad educativa.
- Se basa en el respeto mutuo, la empatía y la valoración de la diversidad.



Ambiente escolar:



- Se refiere al clima de respeto y bienestar que se vive en la institución educativa.
- Implica la creación de espacios seguros y acogedores donde todos se sientan incluidos y valorados.

¿Qué implica la convivencia escolar?

Cultura escolar:

- Se relaciona con los valores, normas y prácticas que promueven el respeto, la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos.
- Implica la participación activa de todos los miembros de la comunidad escolar en la construcción de una cultura de paz.



Resolución de conflictos:



- No se trata de evitar los conflictos, sino de aprender a resolverlos de manera pacífica y constructiva.
- Implica el desarrollo de habilidades de comunicación asertiva, negociación y mediación.

¿Por qué es importante la convivencia escolar?

Favorece el aprendizaje:

Un ambiente de convivencia positiva crea un clima propicio para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.



Previene la violencia:

Promueve el respeto y la tolerancia reduciendo los riesgos de acoso escolar discriminación y otras formas de violencia.

Fortalece la participación:

Fomenta la participación activa de los estudiantes en la vida escolar, desarrollando su sentido de pertenencia y responsabilidad.



Promueve la ciudadanía:



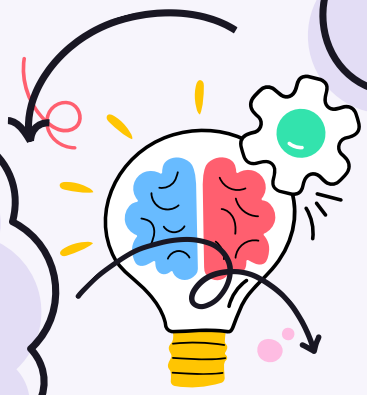
Prepara a los estudiantes para vivir en una sociedad democrática y diversa, desarrollando sus habilidades para la convivencia pacífica y el respeto a los derechos humanos.

ELEMENTOS CLAVE PARA UNA BUENA CONVIVENCIA ESCOLAR:



Promover valores como el respeto, la tolerancia, la solidaridad y la empatía.

Establecer normas claras y consensuadas.



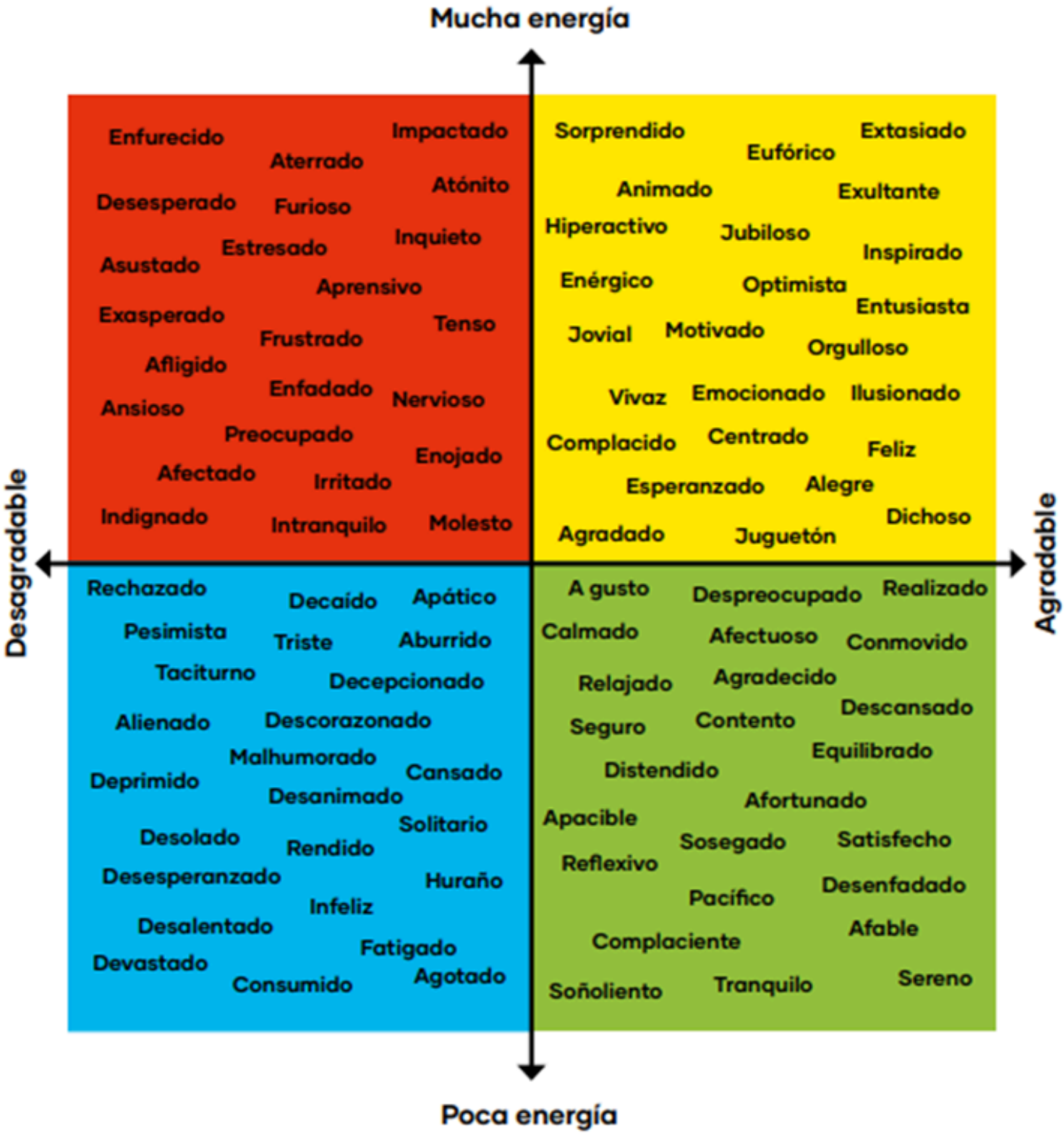
Fomentar la participación de todos los miembros de la comunidad educativa.

Desarrollar habilidades de comunicación y resolución de conflictos.

Implementar programas de prevención de la violencia y promoción de la salud mental.



MEDIDOR DE ACTITUD LUEGO DE LA CLASE



FICHA DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES

SUELO BUSCAR FORMAS CREATIVAS DE RESOLVER PROBLEMAS EN MIS ESTUDIOS	ME GUSTA RESOLVER PROBLEMAS COMPLEJOS DE MANERA CREATIVA, INCLUSO SI REQUIERE MÁS TIEMPO.	TIENDO A ABORDAR LOS PROBLEMAS ACADÉMICOS DE MANERA FLEXIBLE, CAMBIANDO MI ENFOQUE SI ES NECESARIO.	EN GENERAL, PREFIERO APRENDER DE MANERA EXPERIMENTAL Y ACTIVA EN LUGAR DE SOLO LEER O ESCUCHAR.

Observaciones:

Sección de transformación

Las actividades lúdicas en clase son cruciales porque transforman el aprendizaje en una experiencia atractiva y participativa. Aumentan la motivación, reducen el estrés y facilitan la comprensión de conceptos complejos. Además, fomenta habilidades sociales como la colaboración y la comunicación, creando un ambiente de aprendizaje dinámico y efectivo.



"Retrato Positivo: Representando Nuestras Fortalezas"

La expresión artística, como el dibujo, ha sido utilizada por los seres humanos desde sus primeras organizaciones sociales para comunicar sus necesidades, emociones y visión del mundo. Esta actividad busca aprovechar el potencial de la lúdica para que los estudiantes universitarios puedan explorar y representar sus propias fortalezas y cualidades personales.

Objetivo

Identificar una o varias fortalezas personales para representarlas por medio de un autorretrato.

Recursos: Hoja tamaño carta, crayolas, acuarelas, plumones, pluma o lápiz, cinta adhesiva, fotocopia de autorretratos.

Desarrollo de la Actividad:

- Solicite a los estudiantes que saquen sus materiales y se organicen en grupos pequeños.
- Pídales que realicen un autorretrato en el que reflejen aquellas características, habilidades o aspectos positivos que consideren sus fortalezas personales. Pueden utilizar dibujos, collages, combinación de técnicas, etc.
- Motive a los estudiantes a enfocarse en resaltar sus cualidades, en lugar de hacer una representación realista de su apariencia física.

Cierre y Reflexión:

- Invite a los estudiantes a compartir sus autorretratos con el grupo y a explicar brevemente qué quisieron representar y por qué.
- Guíe una discusión sobre la importancia de reconocer y valorar las fortalezas propias, y cómo esto puede contribuir al desarrollo personal y al trabajo en equipo.

Variantes y Extensiones:

- Pueden incluirse actividades de presentación o integración grupal previas a la creación de los autorretratos.
- Los autorretratos pueden exponerse en el salón o compartirse a través de medios digitales.
- Se pueden generar espacios de retroalimentación entre los estudiantes sobre los aspectos positivos que identificaron en los trabajos de sus compañeros.



"Cine Foro: Reflexionando sobre la Diversidad e Inclusión"

Escoger un filme, documental o video de interés para generar un diálogo reflexivo y crítico, entre distintos auditorios de la comunidad estudiantil universitaria, sobre cómo la inclusión es un primer paso para prevenir diversas formas de violencia basadas en género.

Objetivo

Generar un diálogo reflexivo y lúdico entre estudiantes universitarios sobre la importancia del respeto, la valoración de la diversidad y la inclusión como elementos centrales para una convivencia saludable y la prevención de violencias de género.

Recursos: Carteles, papeletas, marcadores, hojas de papel.

Desarrollo de la Actividad:

- Seleccionar un filme, documental o video que aborde temáticas relacionadas con la inclusión, diversidad y prevención de violencias de género.
- Explicar a los estudiantes que verán el material audiovisual en grupo y posteriormente participarán en un cine foro.
- Proyectar el material seleccionado.
- Iniciar el cine foro invitando a los estudiantes a compartir de manera lúdica y dinámica sus impresiones, emociones y reflexiones sobre lo observado.
- Fomentar la participación a través de preguntas guía, lluvia de ideas, dramatizaciones cortas u otras técnicas interactivas.
- Enfatizar la importancia de escuchar y valorar las diferentes perspectivas de los compañeros.

Cierre y Reflexión:

- Realizar una síntesis de los principales aprendizajes y conclusiones del cine foro.
- Solicitar a los estudiantes que compartan una palabra o frase corta que refleje cómo se sintieron durante la actividad y qué se llevan como aprendizaje.
- Destacar la relevancia de promover la inclusión y el respeto a la diversidad en el ámbito universitario y la vida cotidiana.

Variantes y Extensiones:

- Organizar una exposición con los carteles, papeletas o producciones creadas por los estudiantes durante el cine foro.
- Generar un espacio de retroalimentación entre pares sobre los aportes y reflexiones compartidas.
- Vincular la actividad con otras iniciativas institucionales relacionadas con la inclusión y prevención de violencias.



"Círculo de Conexiones"

Esta actividad lúdica busca fomentar la conexión y el sentido de comunidad entre los estudiantes a través de un ejercicio de presentación y exploración de intereses comunes. A través de un formato de círculo, los participantes tendrán la oportunidad de conocerse mejor y encontrar puntos en común.

Objetivo

Promover la conexión y el sentido de comunidad entre los estudiantes a través de la exploración de intereses compartidos.

Recursos: Ninguno específico, solo un espacio amplio para formar un círculo.

Desarrollo de la Actividad:

- Pide a los estudiantes que se sienten o formen un círculo.
- Explica que cada uno se presentará compartiendo su nombre y un aspecto de su vida o interés personal (por ejemplo, su pasatiempo favorito, una habilidad única, un sueño o meta, etc.).
- Después de la presentación individual, invita a los estudiantes a levantar la mano si tienen algo en común con la persona que acaba de compartir.
- Fomenta que los estudiantes que levanten la mano compartan brevemente cómo se sienten al encontrar esa conexión.
- Continúa con las presentaciones individuales, repitiendo el proceso de identificar conexiones.

Cierre y Reflexión:

Al finalizar, guía una discusión sobre la importancia de reconocer y valorar las similitudes y diferencias entre los miembros de la comunidad universitaria. Solicita a los estudiantes que compartan una palabra o frase que resuma cómo se sintieron durante la actividad.

Variantes y Extensiones:

- Dividir a los estudiantes en parejas o pequeños grupos para que se presenten y busquen conexiones.
- Incorporar preguntas o temas específicos para guiar las presentaciones (por ejemplo, "¿Cuál es tu mayor sueño?", "¿Qué te apasiona?", etc.).



"Cadena de Inclusión"

Esta actividad lúdica busca fomentar la colaboración y la conexión entre los estudiantes a través de la creación de una "cadena" simbólica. A través del uso de tiras de papel de colores, los participantes podrán explorar la importancia de la inclusión y la interdependencia dentro de la comunidad universitaria.

Objetivo

Fomentar la colaboración y la conexión entre los estudiantes a través de la creación de una "cadena" que simbolice la inclusión y la interdependencia.

Recursos:

Tiras de papel de colores (aproximadamente 10-15 cm de largo), cinta adhesiva o goma, espacio amplio para que los estudiantes puedan moverse libremente.

Desarrollo de la Actividad:

- Pide a los estudiantes que se pongan de pie y formen un círculo.
- Entrega a un estudiante una tira de papel de color y solicita que comparta una breve reflexión sobre la importancia de la inclusión y la diversidad en la comunidad universitaria.
- Luego, pide al estudiante que una los extremos de la tira de papel, formando un eslabón de la cadena.
- Invita al siguiente estudiante a tomar otra tira de papel, compartir su reflexión y unirla al eslabón anterior, creando así una cadena.
- Continúa el proceso hasta que todos los estudiantes hayan participado y se haya formado una cadena de inclusión.

Cierre y Reflexión:

Una vez completada la cadena, guía a los estudiantes en una reflexión sobre cómo esta actividad representa la interdependencia y la importancia de la inclusión. Pide a los estudiantes que compartan cómo se sintieron al ser parte de esta "cadena" de conexiones.

Variantes y Extensiones:

- Utilizar diferentes colores de papel para representar la diversidad.
- Solicitar a los estudiantes que compartan una palabra o frase que resuma su compromiso con la inclusión al unir su eslabón a la cadena.
- Explorar cómo la cadena se ve afectada cuando un estudiante suelta su eslabón, simbolizando la importancia de cada miembro de la comunidad.
- Colgar la cadena en un espacio visible de la universidad como recordatorio de la importancia de la inclusión.



Conclusiones

La actitud lúdica es fundamental en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica, ya que permite generar un aprendizaje significativo y real en los estudiantes. Sin embargo, se evidencia una deficiencia en el énfasis y conocimiento de la actitud lúdica durante la formación académica de los futuros docentes en la Universidad Técnica del Norte. Debido a que existe una confusión en el significado de los términos juego, lúdica y actitud lúdica, se sigue manteniendo una marcada influencia de la visión instrumental del juego en la educación.

El marco teórico referencial permitió fundamentar la importancia de la actitud lúdica en la formación profesional del docente de Educación Básica, destacando su papel en la promoción del bienestar físico, emocional y cognitivo de los estudiantes, así como en la generación de un aprendizaje más efectivo y placentero.

En base al diagnóstico obtenido mediante la encuesta y entrevista, juntamente con el marco teórico se ha creado una guía "Desarrollo de Actitud lúdica en el proceso de formación profesional del docente de Educación Básica" basada en la aplicación de la lúdica con la actitud que esto amerita. El poco conocimiento y valoración de la actitud lúdica en la formación docente se refleja en las respuestas a las preguntas dadas por los docentes de la carrera de Educación Básica. Por medio de la guía se espera reforzar la verdadera importancia de la actitud lúdica en la formación integral del estudiante.

Recomendaciones

Es necesario impulsar la verdadera importancia y significado del juego, la lúdica y la actitud lúdica viéndola desde un enfoque más personal, humanista y antropológico en el proceso de formación del futuro docente de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte.

Es prioritario capacitar y sensibilizar a los docentes de la carrera de Educación Básica sobre la relevancia de la actitud lúdica en la formación de los futuros profesionales de la educación, con el fin de que puedan integrar de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas, como en su estilo de vida.

La guía que se propone está disponible para que los docentes la utilicen para su labor diaria, con el objetivo de que puedan vivenciar y experimentar los beneficios de la actitud lúdica en el aprendizaje, y así adquirir una actitud positiva y comprometida hacia su implementación en el aula, recordando que el cambio parte desde uno mismo.

Referencias

Aldea Florián, M. K. (2020). La importancia de la actividad lúdica en la educación inicial. Universidad Nacional de Tumbes.

Álvarez García, D., & De la Fuente Arias, J. (2018). Desarrollo de habilidades socioemocionales y competencias docentes en contextos educativos. Ediciones Pirámide.

Arias Gonzáles, J. L. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. ENFOQUES CONSULTING EIRL.

Barnett, L. (1991). El niño juguetón: medición de la disposición al juego. Universidad de Illinois.

Barroso Arzuaga, A., Pérez Mariño, A. M., & Bestard Revilla, A. (2023). La lúdica: una alternativa en la formación del estudiante universitario de Cultura Física. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física.

Barriga Arceo, F. D., & Hernández Rojas, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Universidad Nacional Autónoma de México.

Benítez Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. El Cuervo de Sevilla.

Brown, S. (2010). Playing to learn: The power of play in early childhood education. Oxford University Press.

Cabezas Mejía, E. D., Andrade Naranjo, D., & Torres Santamaría, J. (2018). Introducción a la metodología de la investigación científica. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.

Coll, C. y Monereo, C. (2010). Psicología de la educación virtual: Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación.

Coll, C. (2013). Los contenidos en la reforma curricular. Graó.

Delgado, K., Gadea, W., & Vera, S. (2018). Rompiendo Barreras en la Investigación. UTMACH.

Darling-Hammond, L. (2012). Lessons from exemplary programs. Powerful teacher education.

Espinoza Freire, E. E. (2022). La formación de profesores de educación básica. Universidad Técnica de Machala.

Egan, K. (2001). La educación por el diseño: formando mentes para el futuro. Gedisa Editorial

Figueroa Céspedes, I., Lambiasi Pérez, R., & Cáceres Zapata, P. (2022). Actitud lúdica y rol mediador de aprendizajes en educadoras de párvulos: para aprender jugando se necesitan dos. Universidad Diego Portales.

Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Siglo XXI Editores.

Gallardo, J. (2008). La lúdica en la educación: Una propuesta para el desarrollo integral. Editorial Magisterio.

García Carrión, R., & López Gómez, A. (2018). Educación lúdica en la formación del profesorado.

García Muñoz, T. (2003). El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación. Centro Universitario Santa Ana.

Global Campues Nebrija. (2016). Metodología de la enseñanza y para el aprendizaje.

Gómez, J. (2018). Estrategias de enseñanza-aprendizaje innovadoras en el aula. Editorial Académica Española.

Hernández Carrera, R. M. (2014). La investigación cualitativa a través de entrevistas: su análisis mediante la teoría fundamentada. Universidad Internacional de la Rioja.

Lopera Echavarria, J. D., Ramírez Gómez, C. A., Zuluaga Aristazába, M., & Ortiz Vanegas, J. (2010). El método analítico como método natural. Euro-Mediterranean University Institute.

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens.* University of Leyden.

Marín, I. (2018). ¿Jugamos? PAIDÓS Educación.

Mariotti, G. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. Revista científica Multidisciplinar núcleo del conocimiento.

Mena Bastías, C. P., Flores Lueg, C. B., Arteaga González, P. E., Saldaña Espinoza, D., & Navarrete Troncoso, E. L. (2020). Juego en primera infancia: aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos. Universidad del Bío-Bío.

Oñate González, A. E. (2019). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación. Institución Educativa Elba Solano.

Paredes Bermeo, E. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Universidad Andina Simón Bolívar.

Palmett Urzola, A. (2020). Métodos inductivos, deductivo y teoría de la pedagogía crítica. UNELLEZ.

Payá Rico, A. (2016). La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea. Universidad de València.

Pérez, B., y Parra, J. H. (2020). Gamificación en educación: una revisión bibliográfica. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 23(2), 85-99.

Pérez, E. (2021). Importancia del trabajo colaborativo en el contexto educativo universitario. Revista de Educación, 32(1), 60-71.

Pérez, Á. I. (2012). Educarse en la era digital. Ediciones Morata.

Perrenoud, P. (2002). Construir las competencias del profesorado: formar maestros para la escuela de mañana. Narcea Ediciones.

Piedra Vera, S. E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. Universidad Técnica de Manabí.

Pinillos, J. M. (2010). Actitud lúdica en el maestro ... capacidad lúdica en él. Educación física y deporte Volumen 18 #1.

Pomare Smith, K. A., & Steel Antonio, J. O. (2018). *La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo.* Universidad de la Costa.

Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Universidad Nacional de Colombia.

Pozo, JI, & Monereo, C. (1999). El aprendizaje estratégico: Enseñar a aprender desde el currículo. Barcelona: Editorial Graó.

Rodríguez, P., & Sánchez, M. (2016). Estrategias creativas para el aprendizaje. Editorial Académica Española.

Rodríguez, A., Hernández, J., & Roque, R. (2024). Metodologías de enseñanza-aprendizaje. Un enfoque soportado en la gestión del conocimiento. Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, 1-27. Obtenido de https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/4107/4008

Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Sequera, M. (2014). Investigación acción: un método de investigación educativa para la sociedad actual. ARJÉ.

Torres Forero, L. M. (2019). *La importancia de la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación superior.* UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA.

Thacker, S. (1993). Metaanálisis: un enfoque cuantitativo para la integración de investigadores.

Tünnermann, C. (2011). La creatividad en la educación: Retos y perspectivas. Fondo Editorial.

Ulloa Arteaga, H., Gutiérrez Rodríguez, M. A., Nares González, M. L., & Gutiérrez Villarreal, S. L. (2017). Importancia de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa para la Educación. EDUCATECONCIENCIA.

ULA. (2017). INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA: Fundamentos básicos. Universidad Latinoamericana.

Universidad Técnica del Norte. *Perfil profesional*. UTN Educación Básica. Recuperado de https://educacionbasica.utn.edu.ec/index.php/perfil-profesional

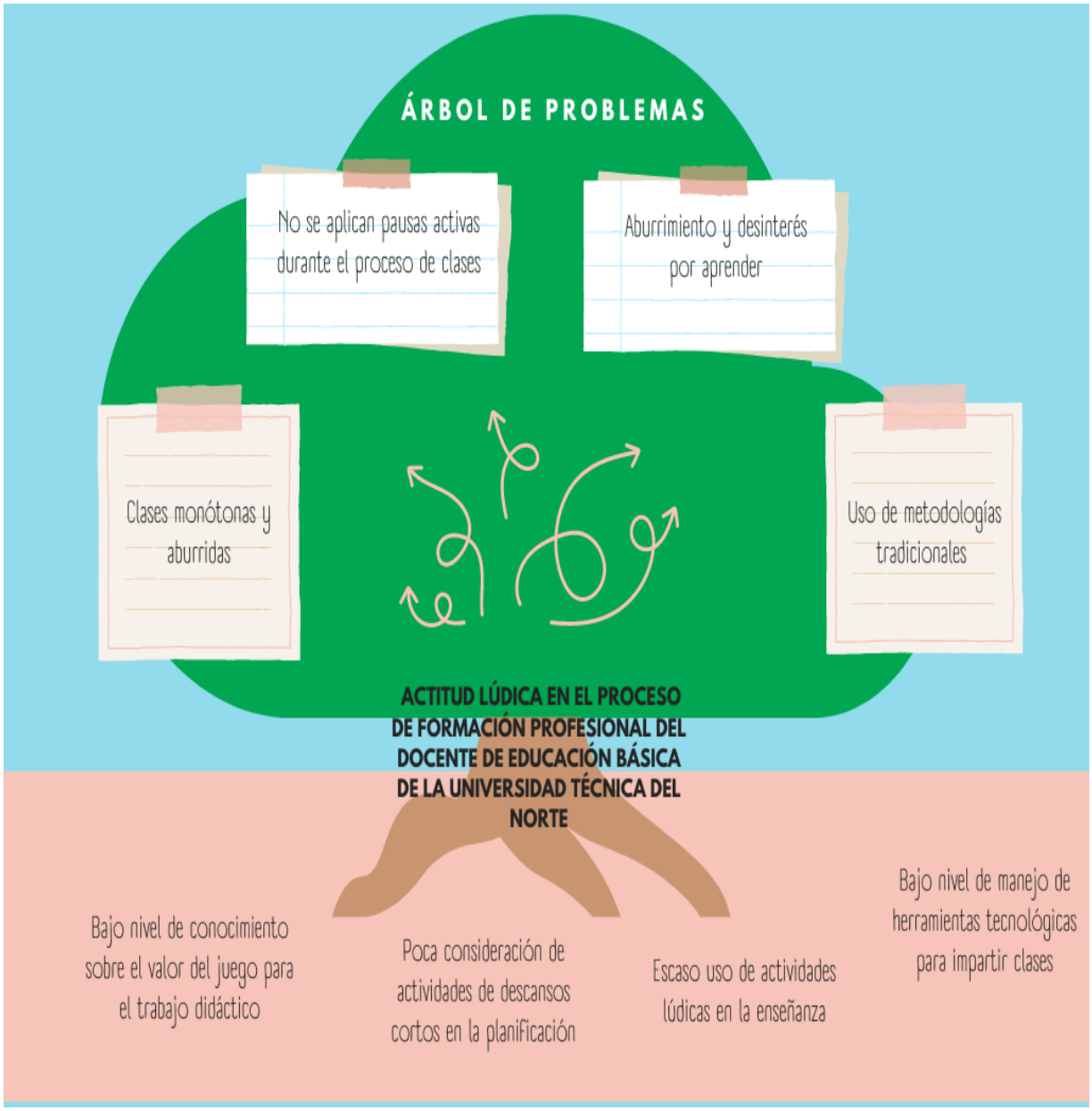
Vizuete Toapanta, J. C., Viera Zambrano, Á. R., & Peralvo López, C. A. (2016). Perfil profesional del docente en educación básica en el Ecuador. Universidad de Las Tunas (ULT).

Yedra, P. (2018). Resistencia al cambio. Don Bosco Educa.

Zabala, A. (2010). La práctica educativa: cómo enseñar. Graó.

Anexos

Anexo 1. Árbol de problemas



Anexo 2. Encuesta 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 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 serán utilizados con fines 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	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 Anida Gudiño
Cédula de Identidad 1001644432
Especialidad – Estrategias Lúdicas

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	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	" "
9				Incorporar.

Observaciones Generales:

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

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 Básica de la Universidad Técnica del Norte"

Nombre del Director: Msc. Milton Mora

Autor/es: Brenda Dayana Morales Medina

Carrera: Educación Básica

Título a obtenerse: Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica

Fecha: 24 de abril 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 Básica de la Universidad Técnica del Norte"

Nombre del Asesor: MSc. Saúl Vásquez

Autor/es: Brenda Dayana Morales Medina

Carrera: Educación Básica

Título a obtenerse: Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica

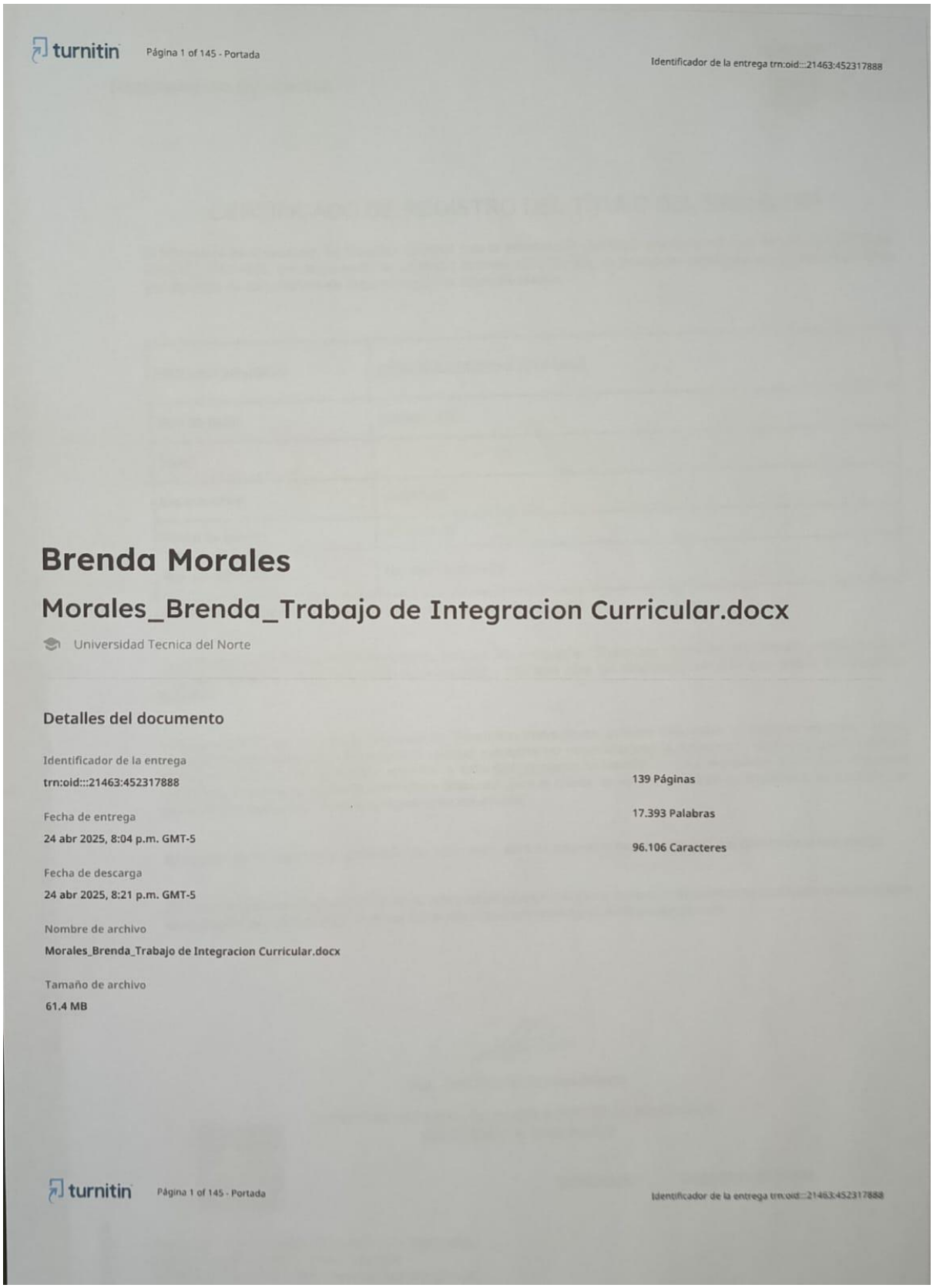
Fecha: 24 de abril de 2025

**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. Turnitin



3% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 10 words)

Exclusions

- 50 Excluded Matches

Top Sources

3% Internet sources
0% Publications
2% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.