



Foto: Aquiles Salcedo Bolívar (aquilessalcedo.b@gmail.com)

# Serendipia

DETECTANDO

*Revista Electrónica del Programa de Cooperación Interfacultades*

ISSN: 2443-44-34

Vol. 6 N° 12 Julio – Diciembre 2017

## LA ACTIVIDAD LÚDICA, UNA PROPUESTA CREATIVA PARA GENERAR APRENDIZAJE EN LA VIRTUALIDAD<sup>1</sup>

Gioconda Flores

*Universidad Central de Venezuela, Venezuela,*

[giocoflore@gmail.com](mailto:giocoflore@gmail.com)

**RESUMEN:** Los grandes avances tecnológicos en la sociedad han permitido un mayor auge de herramientas a través de internet, las mismas han impulsado un nuevo modelo educativo, de mayor participación, interacción y colaboración, en donde la creatividad se debe manifestar a través de actividades lúdicas para contribuir a la transformación de la educación, haciendo del encuentro educativo un espacio más entretenido que permita la construcción del conocimiento. El objetivo del estudio fue incentivar la participación, promover el interés y mejorar el aprendizaje de los contenidos propuestos en la unidad de comunicación efectiva y motivación en la docencia, perteneciente al eje de formación docente del Diplomado de Aletheia dirigido al profesor instructor de la Universidad Central de Venezuela (UCV), se aplicó para las cohortes VI, VII y VIII del Diplomado. La metodología utilizada se corresponde con un estudio cuantitativo en donde la fuente de información es de tipo primario. Se recabaron los datos por medio de un cuestionario final tipo Likert, de valoración de la unidad de aprendizaje. Los resultados obtenidos indican que en su mayoría los profesores participantes consideran interesantes y necesarias las actividades lúdicas como una estrategia didáctica en los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA). Se concluye que el juego con fines pedagógicos fortalece el proceso de aprendizaje y motiva la interacción del participante desde la virtualidad.

**Palabras Clave:** Juego; Motivación; Aprendizaje; Virtualidad.

---

<sup>1</sup> Presentado en las Jornadas Investigación, Tecnología y Sociedad, JITS'17, organizado por la Universidad Nueva Esparta, celebrado en Caracas, en noviembre de 2017.

**ABSTRACT:** The most significant technological advances in society have allowed the creation of new tools through the internet. These have been essential for a new educational model based on participation, collaboration, and interaction. In this new model, the creativity needs to be present in ludic activities to contribute to the transformation of education. In this way, educative spaces become in further entertaining classrooms with exciting activities, which allow building knowledge. The objective of this study was to encourage participation, interest, and improve learning of all of the contents of the unit of effective communication and teacher motivation. This educative module belongs to Altheia's program directed for instructor teachers of the Universidad Central de Venezuela (UCV). This study was applied for cohorts VI, VII and VIII of the course. The methodology used corresponds to a quantitative research with a primary source information. The data obtained show that the majority of teacher participants think that ludic activities are exciting and necessities as educational strategies on virtual learning environments. This research concludes that playing with pedagogical purpose is an efficient way to strengthen the learning process and a useful way to promote participation among virtual users.

Keywords: Game, Playing, Motivation, Learning, Virtual

## **INTRODUCCIÓN**

La práctica docente desde la virtualidad se debe redimensionar considerando muchos aspectos que inciden en el aprendizaje, para ello el docente debe estar preparado para asumir nuevos retos desde cada espacio académico, aprovechando las posibilidades de las diversas herramientas que ofrece la internet, tales como aulas virtuales, contenidos en formato electrónico, foros, e-mail, bibliotecas virtuales, videoconferencias, revistas en línea, etc.

Los objetivos de la educación no se pueden lograr con la utilización de los métodos tradicionales aplicados en los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA); se hace necesario introducir cambios que respondan a las nuevas

realidades de una educación apoyada en herramientas computacionales y permeada por las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Ante esta realidad los cambios en las estrategias pedagógicas y didácticas que deben hacer los profesores son necesarios e inmediatos para lograr por parte del estudiante interés, atención, participación, análisis, reflexión, trabajo cooperativo, etc., En este sentido se requieren cambios que incorporen la creatividad a través de actividades motivadoras que estimulen el aprendizaje.

## **PROPÓSITO**

Conocer la percepción y promover la motivación de los estudiantes en la unidad de comunicación efectiva y motivación en la docencia, perteneciente al eje de formación docente del Diplomado de Aletheia dirigido al profesor instructor de la Universidad Central de Venezuela (UCV), en las cohortes VI, VII y VIII con respecto a las actividades lúdicas en los EVEA.

## **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

1. Incentivar la participación de los docentes en las actividades de la Unidad de Comunicación efectiva y motivación en la docencia.
2. Promover el interés en el desarrollo de las asignaciones propuestas en la Unidad de Comunicación efectiva y motivación en la docencia.
3. Mejorar el aprendizaje de los contenidos propuestos en la Unidad de Comunicación efectiva y motivación en la docencia.

## MARCO REFERENCIAL

Las estrategias en Educación, son una guía de acciones previamente planificadas, que orientan el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al respecto Campos (2000), plantea que “las estrategias de enseñanza se refieren a las utilizadas por el profesor para mediar, facilitar, promover y organizar aprendizajes”. Es decir, desde la labor del docente se planifica una serie de acciones didácticas que buscan un objetivo o meta. Desde el alumno, la misma autora señala que las estrategias “hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información”, ello implica la construcción de un conocimiento a partir de la información trabajada. Para ello el docente debe seleccionar estrategias en función de las características del grupo de estudiantes y adecuadas a los nuevos tiempos (era tecnológica). Allí se debe manifestar la creatividad como elemento importante en el desarrollo de las actividades que propone el docente en los espacio de intercambio con los estudiantes.

De la Torre (s/f) plantea la creatividad, “como imaginación, como capacidad mental, como proceso y *problem solving*, como autorrealización o desarrollo personal, como personalización, como inversión, como interacción psicosocial.”. Es decir la creatividad es una habilidad o aptitud propia del ser humano, que corresponde a las características o cualidades de cada persona, que emerge para dar respuesta a los problemas de la sociedad. La creatividad se manifiesta en todas las áreas del saber, se trata de un fenómeno psicosocial, es decir surge desde cada individuo, y para ser reconocida tiene que expresarse en contextos sociales.

En este sentido De la Torre (ob.cit) afirma que muchos autores consideran que la creatividad va más allá de un proceso cognitivo, buscando integrar el medio cultural, el individuo y la sociedad, por lo tanto ese proceso creativo se da en la interacción de grupos, organizaciones, comunidades, etc. De acuerdo al autor esta concepción se basa en los principios del pensamiento complejo, es decir un pensamiento rico conceptualmente, coherentemente organizado y persistentemente exploratorio (Lipman, 1997).

En este orden de ideas, De la Torre (ob.cit.) afirma que “la creatividad no es propiedad exclusiva de la mente humana sino de los sistemas complejos capaces de auto-organizarse, transformarse, superar obstáculos y evolucionar.”, lo anterior indica, que desde la perspectiva del autor, la creatividad es el resultado de la interacción entre el sistema, el entorno y las transformaciones que se puedan producir entre ellos, por lo tanto en los EVEA, es aplicable el concepto, ya que son espacios de interacción en donde se pueden producir cambios en las formas de aprender. Dichos cambios deben ser orientados por el docente en su rol de facilitador de los aprendizajes, para ello se debe poner de manifiesto la creatividad del profesor, bien lo plantea Mitijans (1993) citado por Duarte (s/f), cuando propone la idea del clima creativo que consiste en “...una relación creativa maestro-alumno y en una relación grupal creativa, la cual se logra a partir de un conjunto de recursos que el maestro debe ser capaz de desplegar de forma sistemática, auténtica y creativa.”, enmarcadas en nuevas estrategias pedagógicas que impliquen cambios en la forma de hacer las cosas. En el contexto virtual, las herramientas tecnológicas deben ser aprovechadas, pues son el medio que hacen posible una mejor interacción con el estudiante en los EVEA.

Los EVEA han cambiado la forma de enseñar y aprender, por cuanto además de incorporar la tecnología en el campo educativo, se requiere de un cambio en la pedagogía, tal como lo plantean Gómez y Macedo (2011) al afirmar que se necesita de una pedagogía virtual que conjugue elementos de carácter multidisciplinario relacionados con la pedagogía, la sociología, la didáctica y la comunicación. En este sentido el docente debe utilizar nuevas estrategias que promuevan la participación de los estudiantes a través de actividades didácticas que generen mayor motivación en la interacción que se produce en los espacios virtuales. Al respecto los mismos autores plantean que uno de los nuevos retos de la pedagogía virtual es “la búsqueda de la interactividad, colaboración y coparticipación entre diferentes grupos de aprendizaje”, por lo tanto el profesor debe asumir nuevas estrategias de carácter motivacional para potenciar la interactividad del estudiante con los contenidos, con el docente y con sus compañeros. El juego se presenta como alternativa potenciadora de los aprendizajes en los EVEA, así mismo Posada (2014) afirma que “el juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo.”. La presente investigación centra su interés en el juego como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje.

## **MARCO METODOLÓGICO**

La investigación se desarrolló en el campus virtual la Universidad Central de Venezuela (UCV). Se aplicó para las cohortes VI (2015), VII (2016) y VIII (2017) en

la Unidad de aprendizaje “Comunicación efectiva y motivación en la docencia”, perteneciente al eje de formación docente del Diplomado de Aletheia dirigido al profesor instructor de la UCV. La Unidad de aprendizaje consta de cuatro sesiones, en donde se trabajaron actividades lúdicas en el espacio virtual de SADPRO- UCV bajo la plataforma MOODLE, las cuales se describen a continuación:

1. Sesión I juego del ahorcado: se trabajaron palabras que corresponden a los elementos de la comunicación.
2. Sesión II sopa de letras: debían identificar las palabras relacionadas con la comunicación asertiva.
3. Sesión III Hot Potatoes: debían ordenar una frase con las habilidades comunicacionales.
4. Sesión IV ¿Quién quiere ser millonario?: allí se recopilaron los temas trabajados a lo largo de la Unidad.

Al finalizar la Unidad se realizó un cuestionario digital bajo la escala de Likert en donde se realizaron preguntas acerca de la utilidad de las actividades lúdicas relacionadas con el contenido trabajado, y la percepción del docente con respecto a las mismas. Para la investigación se trabajaron los ítem 17,18 y 19 del siguiente cuestionario:

A continuación encontrará una serie de preguntas que tienen como objeto principal conocer su apreciación, como participante, de la Unidad de Comunicación Efectiva y Motivación en la Docencia, para ello utilice la siguiente escala:

- 1- Completamente en desacuerdo
- 2- En desacuerdo
- 3- Medianamente de acuerdo
- 4- De acuerdo
- 5- Completamente de acuerdo.



Le agradecemos responda la totalidad de las preguntas que se le formulen, seleccionando el número que considere de acuerdo a su criterio. Recuerde que sus respuestas permitirán optimizar la calidad de nuestro trabajo.

#	Item	1	2	3	4	5
1	Los contenidos y materiales de la unidad pudieron descargarse sin dificultad.					
2	Las imágenes, audios y videos de la unidad no presentaron inconvenientes técnicos para su correcta audición y/o visualización.					
3	Los contenidos brindados se corresponden con la competencia establecida en el eje de formación docente del Diplomado Aletheia.					
4	Los contenidos de la unidad de aprendizaje son actualizados.					
5	Los contenidos manejados en la unidad de aprendizaje, son aplicables a su actividad académica.					
6	Los contenidos se ejecutaron según el plan indicado en la unidad.					
7	Las actividades se ejecutaron según el plan indicado en la unidad.					
8	Las evaluaciones se ejecutaron según el plan indicado en la unidad.					
9	La planificación realizada estuvo ajustada al tiempo de duración de la unidad de aprendizaje.					
10	La planificación realizada permitió el logro exitoso de las actividades propuestas en la unidad.					
11	Los materiales de apoyo suministrados durante esta unidad fueron los idóneos para el desarrollo de las tareas y actividades de cada sesión.					
12	Las estrategias utilizadas promovieron el estudio independiente.					
13	Las estrategias promovieron en el participante la búsqueda, manejo y gestión de la información.					
14	Las estrategias utilizadas permitieron combinar eficientemente las actividades presenciales y online.					
15	Las estrategias utilizadas permitieron la interacción entre los participantes y el trabajo colaborativo.					

16	Los ejercicios prácticos realizados han sido interesantes y útiles para su práctica académica.					
17	Las actividades lúdicas impulsaron su participación en las actividades desarrolladas.					
18	Las actividades lúdicas promovieron el interés en las asignaciones.					
19	Las actividades lúdicas ayudaron a mejorar el aprendizaje.					

Se tabularon las respuestas correspondientes a los ítem 17,18 y 19 en cada cohorte y luego se compararon los resultados. En la siguiente Unidad de aprendizaje no tuvieron actividades lúdicas, y se les hizo un seguimiento posterior a través de las herramientas de auditoria de MOODLE para verificar cuantos docentes ingresaban de nuevo a las actividades lúdicas, para ello se dejó abierta la Unidad de Comunicación durante todo del Diplomado. (10 meses). Al finalizar se realizaron las comparaciones respectivas.

La metodología utilizada se corresponde con un estudio cuantitativo en donde la fuente de información es de tipo primario. Se recabaron los datos por medio de un cuestionario digital, que llenaron de forma de anónima los participantes para conocer la valoración de la Unidad y específicamente se tomó lo referente a las actividades lúdicas para orientar la investigación.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos durante la realización de la investigación, se muestran a continuación:

**Tabla 1. Las actividades lúdicas**

---

Cohorte

---

Aspecto	VI		VII		VIII	
	n	%	n	%	n	%
Las actividades lúdicas impulsaron su participación en las actividades desarrolladas.	66	82%	64	75%	37	80%
Las actividades lúdicas promovieron el interés en las asignaciones.	66	87%	64	77%	37	85%
Las actividades lúdicas ayudaron a mejorar el aprendizaje.	66	81%	64	79%	37	80%

Se evidencia en cada una de las cohortes (VI, VII y VIII) que la mayor parte de los docentes participantes en la Unidad, consideran que las actividades lúdicas incentivarón la participación en las actividades propuestas en la Unidad. Así mismo consideran que promueven el interés en el desarrollo de las asignaciones propuestas y ayudaron a mejorar el aprendizaje de los contenidos trabajados. Lo anterior indica que el juego como estrategia académica mejora la interacción de los estudiantes en los EVEA.

Por otra parte se dejó abierta la Unidad de Comunicación durante el tiempo (10 meses) que duró el Diplomado, para verificar cuantos docentes ingresaban de nuevo a realizar las actividades lúdicas y los hallazgos obtenidos fueron: Cohorte VI ingresaron 13 lo cual representa aproximadamente el 20%, en la Cohorte VII ingresaron 15 representando aproximadamente el 23% y en la Cohorte VIII ingresaron 5 representando aproximadamente un 14%. Se indagó un poco más

para saber cuál actividad lúdica fue la más visitada, y el juego del millonario tuvo el mayor número de visitas en cada una de las cohortes.

## **CONCLUSIONES**

Una vez obtenidos los resultados, y analizados, se concluye que se logró una mayor interacción de los estudiantes en cada una de las sesiones, utilizando el juego como estrategia de participación en Unidad de Comunicación efectiva y motivación en la docencia. Inicialmente a través de un juego en donde se trabajaron los elementos principales de la comunicación (emisor, canal y receptor) y cerrando con el juego del millonario en donde a través de preguntas se verificó el aprendizaje de cada tema.

Así mismo se potenció el interés en los contenidos, ubicando la actividad lúdica al inicio de cada sesión. En cuanto a la motivación se logró, ya que la misma fue manifestada a través de un espacio social del EVEA llamado “el cafetín”. Se logró una participación bastante alta evidenciada en cada uno de los foros.

Finalmente es importante señalar que la motivación se puede lograr cuando utilizamos estrategias que son aceptadas por los participantes, para ello se debe propiciar un espacio social que promueva la intervención de forma cooperativa utilizando un juego académico que potencie el interés por el aprendizaje. Hay que seguir indagando en la posibilidad de implementar actividades lúdicas en cualquier espacio académico que implique un proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto el docente debe dar cabida a nuevas actividades que mejoren los espacios de aprendizaje.

## REFERENCIAS

- Campos, Y. (2000). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. [Documento en línea]. Disponible en: <http://www.camposc.net/0repositorio/ensayos/00estrategiasenseaprendizaje.pdf>. Consulta [31 de octubre de 2017].
- De la Torre, S (s/f). *Creatividad Cuántica una mirada transdisciplinar*. [Documento en línea]. Disponible en: <http://www.encuentros-multidisciplinares.org/Revistan%BA28/Saturnino%20de%20la%20Torre%20de%20la%20Torre.pdf>. Consulta [31 de octubre de 2017].
- Duarte, E. (s/f). *La creatividad como un valor dentro del proceso educativo*. [Documento en línea]. Disponible en: <http://www.scielo.br/pdf/pee/v2n1/v2n1a05.pdf>. Consulta [31 de octubre de 2017].
- Escontrela y Stojanovic (2004). *La integración de las TIC en la educación: Apuntes para un modelo pedagógico pertinente*. Revista digital. Disponible en: [http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0798-97922004000300006](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922004000300006).
- Gallardo, L. y Macedo, J. (2011). Importancia de los Programas Virtuales en la Educación Superior Peruana. *Revista de Investigación Educativa* Vol. 15 N.º 27, 113-126 Enero-Junio 2011. [ Consulta: 20 de octubre de 2017]. Disponible en: [http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv\\_educativa/2011\\_n27/a07v15n27.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2011_n27/a07v15n27.pdf)
- Lipman, M. (1997). *Pensamiento Complejo y Educación*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Posada, R. (2014), *La lúdica como estrategia didáctica*. Trabajo Especial de Grado, Departamento de Educación, Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá ; Colombia. [ Consulta: 20 de octubre de 2017]. Disponible en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>