

LA IMPORTANCIA DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR



LUISA MARIA TORRES FORERO

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de:

ESPECIALISTA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Director:

GABRIELA MARIA SAUCEDO MEZA

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DOCENCIA UNIVERSITARIA

BOGOTÁ, 13 JUNIO 2019

LA IMPORTANCIA DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

THE IMPORTANCE OF PLAY AS A DIDACTIC STRATEGY IN THE PROCESS OF TEACHING AND LEARNING IN HIGHER EDUCATION

Luisa María Torres Forero*

2

* Licenciada en Pedagogía Infantil, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá, Colombia. Estudiante Especialización en Docencia Universitaria, Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá, Colombia. Correo electrónico: luisatorres21.lt@gmail.com

Resumen

El proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación dispone de varias estrategias didácticas, que además de apoyar al docente, guían al estudiante, considerando las existencias de diversas estrategias. Se analizó por medio de diversas reflexiones y preguntas a los estudiante, cómo la lúdica debe ser una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior, así mismo, como bien se mencionó, se realizaron tres preguntas a estudiantes de pregrado, estas relacionadas a la estrategia y herramientas utilizadas por su docente, en ellas se evidencia cómo estrategias tradicionales siguen abarcando el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior, por otro lado, las reflexiones dejan dar cuenta de los diversos beneficios que la lúdica tiene en este proceso. Gracias a la investigación y aplicación de las preguntas, se concluye que la lúdica debe considerarse estrategia didáctica dentro de la educación superior, pues esta aporta un buen desarrollo integral en el ser humano.

Palabras clave: Enseñanza, Aprendizaje, Estrategias Didácticas, Lúdica.

Abstract

The process of teaching and learning in education has several didactic strategies, which in addition to supporting the teacher, guide the student, considering the existence of various strategies. It was analyzed through various reflections and questions to students, how play should be a didactic strategy in the process of

teaching and learning in higher education, as well as, as mentioned, three questions were made to undergraduate students, these related to the strategy and tools used by their teacher, they show how traditional strategies continue to encompass the process of teaching and learning in higher education, on the other hand, the reflections give account of the various benefits that play has in this process. Thanks to the research and application of the questions, it is concluded that play should be considered as a didactic strategy within higher education, since it provides a good integral development in the human being.

Key words: Teaching, Learning, Didactic Strategies, Recreation.

4 **Introducción**

La lúdica ha sido considerada desde los diversos ámbitos de la educación, como aquella metodología o manera de enseñar algún contenido a partir del juego, siendo este un escenario donde se proponen diversas actividades utilizando así materiales o recursos que conlleven a una participación activa e integrante del estudiante, siendo el maestro un guía y motivador.

A partir del escenario que brinda la lúdica como recreativo y experimental, este ha sido propuesto para la primera infancia, siendo esta etapa aquella donde se vive y se piensa a través de la imaginación, la expresión y la alegría. En ocasiones se observa cómo, en la edad adulta, se deja de lado cada una de estas experiencias y vivencias, creyendo que lo que en esta etapa se necesita es una estrategia tradicional donde el protagonista de la enseñanza y aprendizaje no solo

es el maestro y el alumno, sino que se incorporan en ella una mesa, una silla y una pizarra convirtiéndose así en los principales materiales de apoyo de aquel proceso. Frente a este escenario, vale la pena reflexionar sobre cómo la lúdica puede tomar posición en la estrategia utilizada para el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que a partir de ella se pueden obtener cambios no solo en dicho proceso, sino en el desarrollo personal y social del ser humano.

En relación a la afirmación anterior, algunos documentos e investigaciones muestran como la lúdica toma una posición de estrategia didáctica teniendo en cuenta el desarrollo o vivencia a partir del juego o de un escenario recreativo, realizando así un acercamiento a la lúdica. En este sentido Ballesteros (2011) da a conocer cómo el proceso de enseñanza y aprendizaje no solo se basa en un desarrollo o avance cognitivo, sino cómo la lúdica genera en personas una motivación intelectual, para así adaptarse a los diversos escenarios de la educación y sus competencias, en un ambiente lúdico que favorezca al estudiante en su proceso de aprendizaje y a la vez su desarrollo personal. De igual modo, González (2014) muestra la relación que poseen los términos lúdica, juego, enseñanza y aprendizaje, destacando así la aplicabilidad de la lúdica dentro de la educación.

El proceso de aprendizaje y enseñanza en la educación superior se ha desarrollado desde las diversas estrategias aplicadas por el docente, Taub (2007) afirma: “No hay alumno que no pueda aprender. Ustedes tienen que buscar la forma de que aprendan. En esto radica la tarea creativa del docente” (p.177), pero las preguntas que quizás surgen desde aquella afirmación es ¿Qué clase de

estrategias y herramientas utiliza el docente de la educación superior hoy en día?, ¿La educación superior actual tiene similitud a la educación superior de años atrás?, ¿Los docentes son creativos en la educación superior?

Conforme a la afirmación de Taub (2007) y las preguntas formuladas, se crea un cuestionario de tres preguntas donde se determinan las herramientas en uso de la educación superior, la tradicionalidad en esta y las nuevas estrategias que el docente puede implementar en su aula.

Teniendo en cuenta los resultados que dan cuenta de la realidad sobre la aplicación de la lúdica en la educación superior, y como las estrategias de aprendizaje pueden ser diversas, se plantea como pregunta problema ¿cómo la lúdica es una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior?

6

En vista de la problemática anteriormente mencionada, se busca, como objetivo general, analizar cómo la lúdica es una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior. Para cumplir con el objetivo general, será preciso: (a) Destacar los beneficios de la lúdica en la creación de experiencias y vivencias personales y sociales, (b) distinguir las diversas estrategias didácticas implementadas en la educación superior, y (c) explicar la lúdica como una estrategia didáctica de enseñanza y aprendizaje.

Con base a lo anteriormente mencionado, se presenta a continuación el desarrollo de las palabras claves definidas para este ensayo.

Desarrollo - Marco conceptual

En este apartado, se darán a conocer los conceptos asociados a las palabras clave que encaminaron el desarrollo de cada uno de los objetivos. Se partirá con el concepto de lúdica, sus distinciones y beneficios; posteriormente se describirán las estrategias didácticas aplicadas en la educación superior, su conceptualización y alcance; por último, se definirán los conceptos de enseñanza y aprendizaje, así mismo, la relación de éstos con la lúdica.

La lúdica, conceptos, distinciones y beneficios

Se conoce como lúdico/a al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego. El término lúdico se origina del latín “ludus” que significa “juego” (Yturralde, párr.1, 2019).

Por su parte Jiménez (1996) autor latinoamericano, considera otros aspectos señalando que la lúdica, como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida; no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

Dicho lo anterior, se considera que la lúdica no parte solo de la implementación de juego, ya que a partir del desarrollo de esta como estrategia didáctica se logra potencializar el crecimiento humano en sus diversas

dimensiones: física, social, espiritual, cognitiva, comunicativa, estética, emocional y ética, para lograr así una participación activa y continua de cada una de estas.

Se considera ahora la afirmación de Motta (2004, citado por Posso, Sepúlveda, Navarro y Laguna, 2015) “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas” (p.166).

De otra parte, la lúdica como metodología origina espacios lúdicos los cuales, según Dinello (2007), son llamados ludotecas, es así como define que, “las ludotecas son espacios de expresión lúdica creativa; de niños, jóvenes y adultos. Tienen la principal y global finalidad de favorecer el desarrollo integral de la persona en una dinámica de interacción lúdica” (p.34).

8

Con los conceptos anteriores, se confirma que la lúdica hace parte del desarrollo integral de una persona, siendo esta una dinámica de interacción y experiencia cultural, social y personal. Del mismo modo, Arbeláez (2002) considera que:

El espacio lúdico hace parte de la misma situación existencial: el espacio que es un continuum socio-histórico; cultural y físico no puede ser revolucionado y enriquecido sin la activación y dinamización de la imaginación y la creatividad de los hombres y las mujeres en su encuentro colectivo (párr. 11).

Un concepto adicional es el ofrecido por Bernard (2012) quien afirma que

la lúdica hace referencia a la necesidad que tiene el ser humano de sentir, comunicar y expresar emociones, orientadas al esparcimiento, y que conlleva a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, las cuales deben ser canalizadas por el facilitador del proceso.

Para concluir, la postura que se asume frente al concepto de lúdica es el presentado por Bernard (2012), dado que incorpora al ser humano y sus necesidades básicas, pero allí no solo se refiere a las que comúnmente se conocen tales como: comer, afecto o protección, si no que surgen diversas necesidades que incorporan el desarrollo social y personal, dentro de este desarrollo se hace necesario una comunicación, una expresión, unas emociones y así también el esparcimiento que con llevan a un proceso significativo en cualquier edad del ser humano.

Cada una de las experiencias que debe adquirir y desarrollar el ser humano, debe ser guiado y orientado por un maestro, y es allí donde este debe crear estrategias didácticas que contemplen la lúdica para apoyar en el desarrollo integral dentro del aula. Conviene entonces dar claridad sobre el concepto de estrategia didáctica.

Estrategia didáctica: sus concepciones, alcances y aplicaciones en la Educación Superior

Para entender el concepto de estrategia didáctica Tebar (2003 citado por Flores et al. (2017), define que son “procedimientos que el agente de enseñanza

utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes” (p. 13).

Es necesario recalcar que la afirmación brindada por Tebar (2003) hace hincapié en la forma reflexiva y flexible en la que el maestro promueve un aprendizaje o conocimiento y cómo a partir de ello busca lograr un objetivo. Así mismo, resalta la flexibilidad que debe poseer el maestro al seleccionar cada una de las estrategias didácticas sin dejar de lado las tradicionales o las lúdicas.

En contraste con el argumento anteriormente mencionado, Cajide (1992) deduce que este concepto es amplio e impreciso y lo define como procedimientos dirigidos, planificados e intencionalmente creados antes, durante, o después del desarrollo de una tarea. Considera que las estrategias deben estar sometidas a las exigencias de los diseños experimentales e investigativos en general y que deben ser diseñadas, planificadas y evaluadas.

Teniendo en cuenta el argumento de Cajide (1992), se observa un enfoque tradicional, incorporando dentro ello, algunas pautas tales como la evaluación, investigación y dirección, y es desde este punto donde se observan las diversas estrategias didácticas que utilizan los docentes en la educación superior. Según la universidad de Concepción (2017) las estrategias más utilizadas son: Mapa conceptual, línea del tiempo, mapa mental, ensayo, red semántica, debate, entrevista.

Por otro lado, Velázquez y León (2011) apoyan el argumento de la Universidad de Concepción, ya que afirman que:

los mapas mentales y conceptuales se constituyen en herramientas/estrategias muy valiosas para potenciar el cerebro total, hemisferio izquierdo por cuanto hay desarrollo de habilidades lingüísticas, de planeación, organización y jerarquización, entre otras y el hemisferio derecho por cuanto se evidencian desarrollos de la imaginación, el dibujo, el colorido y la creatividad, entre otras (p. 232).

A partir de estos dos argumentos mencionados anteriormente, se observa cómo alguna de las estrategias didácticas aun utilizadas son los mapas conceptuales Este tipo de gráficos han sido incluidos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, siendo una herramienta clara para el docente y estudiante.

En contraste con lo anterior, Montes de Oca y Machado (2011) consideran que “las estrategias didácticas no se limitan a los métodos y las formas con los que se enseña, sino que además incluyen acciones que tienen en cuenta el repertorio de procedimientos, técnicas y habilidades que tienen los estudiantes para aprender” (p.481).

En el mismo sentido, Tebar (2003) destaca el involucrar al estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje y así mismo, en la participación de las estrategias didácticas, no solo siendo este el que dé resultados a partir del conocimiento transmitido, sino que sea partícipe desde su desarrollo personal y social.

Desde este punto se entiende que el estudiante no debe ser un sujeto

inactivo de su propio proceso de enseñanza y aprendizaje, por ello Sevillano

(2004) afirma que:

El alumno que antes era sujeto receptor y destinatario de la acción docente ahora es el protagonista, los docentes representan el papel de mediadores, las estrategias se han convertido en puntos de reflexión y diseño para desempeñar un papel clave en todo el proceso vinculadas con los medios, recursos y contextos(p.8).

De acuerdo con los argumentos citados en los conceptos de lúdica y estrategia didáctica, se demuestra que es viable implementar la lúdica como una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación. Se presenta a continuación los conceptos asociados a dichos términos

12

Aprendizaje, sus concepciones y teorías en la educación

Existen múltiples teorías del proceso de enseñanza y aprendizaje que dejan ver cuál es el desarrollo del ser humano durante dicho proceso, así bien, Sarmiento (2007) afirma que:

las teorías sobre el aprendizaje tratan de explicar los procesos internos cuando aprendemos, por ejemplo, la adquisición de habilidades intelectuales, la adquisición de información o conceptos, las estrategias cognoscitivas, destrezas motoras o actitudes (p. 32).

Es necesario recalcar que Sarmiento (2007) confirma que el aprendizaje no solo hace parte del proceso de adquisición de conocimientos y conceptos, sino que este va más allá de la claridad sobre un problema matemático, la redacción de

un buen escrito o la estructura de un mapa conceptual. Se infiere que el aprendizaje, sin importar la edad, nivel o institución hace parte del desarrollo personal, social y motor de una persona.

Otro concepto de aprendizaje es presentado por Schunk (2012), quien afirma que “el aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia” (p.3).

El argumento de Schunk (2012), da a conocer que el aprendizaje se centra en el desarrollo de una conducta o comportamiento, sin embargo, identifica la práctica y experiencia como una condición de aprendizaje encaminando a la lúdica en este proceso.

Por otro lado Zapata (2015) afirma que “El aprendizaje es una actividad exclusiva y singularmente humana, vinculada al pensamiento humano, a las facultades de conocer, representar, relacionar, transmitir y ejecutar” (p.7).

Ahora bien, teniendo en cuenta los conceptos que brindan diversos autores acerca del aprendizaje, se observan las principales teorías de aprendizaje vinculadas con la lúdica las cuales son el cognitivismo, conductismo y constructivismo.

Teniendo en cuenta estas teorías se observa como el cognitivismo (enfatisa la adquisición del conocimiento y estructuras mentales internas) y conductismo (aprendizaje con los cambios en la conducta) busca un desarrollo humano y personal, sin dejar de lado la transmisión de un concepto. La relación de estas teorías con la lúdica se basa en el desarrollo del ser humano, teniendo en cuenta

su conocimiento no solo en una fase cognitiva o lógica, sino también busca el crecimiento dentro de una conducta y desenvolvimiento como ser.

En relación a la teoría del constructivismo, Zapata (2015) menciona que el estudiante no se limita a copiar el conocimiento, sino que lo construye a partir de elementos personales, experiencia e ideas previas e implícitas, para atribuir significado y representarse el nuevo conocimiento con sentido adquirido. Como consecuencia cambia el papel del profesor, que pasa de suministrar conocimientos, a participar en el proceso de construir el conocimiento junto con el estudiante o como una ayuda, se trata pues de un conocimiento construido y, según los modelos teóricos, compartido o ayudado (p.9).

14

Como se afirmó anteriormente, el constructivismo conlleva a un aprendizaje a partir de la experiencia, siendo el estudiante y maestro partícipes de este proceso. Ahora bien, la relación que se realiza con la lúdica es la experimentación que se brinda y cómo a partir de ello se busca construir su proceso, siendo así, el constructivismo es la teoría que posee mayor relación con la lúdica, al ubicar al estudiante en una interacción permanente, así mismo, llevando también al docente a ser partícipe de estas nuevas experiencias.

La enseñanza, su concepción y estilos.

Desde los diversos tiempos han existido algunas estrategias y estilos de enseñanza, desde allí nacen algunos conceptos los cuales intentan caracterizar o definir la enseñanza. En este aspecto Arvayo (2005) define la enseñanza como

“Manera de utilizar los recursos didácticos para el aprendizaje efectivo del alumno”
(p.179).

Desde este punto se afirma que los recursos utilizados en el aula son de vital importancia para el proceso de aprendizaje y enseñanza, pues como bien se ha mencionado anteriormente, existen estrategias didácticas donde el uso de las herramientas (tablero, mesa, lapicero, entre otras) son muy comunes, tanto para la educación básica y bachiller como para la educación superior.

Ahora bien, Escamilla y Sánchez (2008), afirman que:

El estilo de enseñanza es la construcción simbólica que cada docente hace de sí mismo y de su actividad académica a partir de su formación profesional y docente, cristalizando en metodologías didácticas que tienen como fin propiciar en los alumnos: aprendizajes significativos, habilidades y destrezas, actitudes y valores (p.180).

Si bien se tienen en cuenta los argumentos de Arvayo (2005), y Escamilla y Sánchez (2008), se observa que la estrategia didáctica entendida como las acciones planificadas por el docente, es parte fundamental del proceso de enseñanza y aprendizaje, porque no solo se necesita de un recurso didáctico, sino también de planificar y aplicar una estrategia que favorezca el desarrollo personal, social y cultural del estudiante.

Ahora bien, se resalta la afirmación que realiza Navarro (2010) sobre el proceso de enseñanza

En la enseñanza, el profesor es quien orienta al alumno, para que este trabaje en su auto formación; incluyendo desde la forma de hacerse de

conocimientos ciertos y verdaderos, como la manera de adquirir buenos hábitos, actitudes, habilidades, destrezas y valores (p.26).

Con respecto a la afirmación anterior, la orientación que se brinda al alumno durante su proceso de aprendizaje y enseñanza es de gran importancia, pues a partir de las estrategias de formación que brindan para este, se podrá lograr la adquisición, no solo de conocimientos con base en conceptos u operaciones, sino también con base en experiencias que como bien se ha recalcado logra el desarrollo social y personal.

En vista de lo mencionado por Navarro (2010), Moreno (2009) afirma que la enseñanza universitaria no puede impartirse como tradicionalmente se ha hecho, porque ya no se trata que los alumnos acumulen una cantidad ingente de conocimientos, datos e información, sin comprender, muchas veces, para qué les va a servir en un futuro, sino que se busca que desarrollen competencias para la vida personal y profesional.

Dando cierre a la conceptualización de enseñanza, se da cuenta que este proceso va de la mano con el docente, pues es él el canalizador y orientador en el diseño de las estrategias didácticas, en donde se imparte un conocimiento pero a la vez se da acercamiento al desarrollo del ser humano y su crecimiento, siendo estos involucrados en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Metodología

Considerando que el tema abordado en este ensayo está asociado a las ciencias sociales, se plantean reflexiones que responde a la pregunta ¿cómo la lúdica es una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la

educación superior?, donde el paradigma de investigación aplicado es el cualitativo. Para la construcción de antecedentes se realizó búsqueda y análisis de documentos de corte investigativo, dentro de ellos se ubican tesis de maestría y publicaciones de revista de los últimos años. En relación con el planteamiento del problema se consideró información obtenida de tres preguntas con un análisis estadístico.

En cuanto al análisis estadístico, los resultados que se presentan fueron contruidos teniendo en cuenta la aplicación del programa mentimeter en donde se observa un producto de manera definida teniendo en cuenta la participación de cincuenta y cinco estudiantes de diversos programas de pregrado de la Universidad Militar Nueva Granada. Se elaboró un cuestionario de tres preguntas; a partir de las respuestas se realiza la triangulación entre teóricos, teorías, postura personal y sondeos de opinión (producto del cuestionario), para así recalcar la importancia de la lúdica dentro de la educación superior.

17

Resultados

Con base en los diversos argumentos y posturas de autores acerca de la lúdica y estrategia didáctica, se infiere como la lúdica va más allá de un juego, ya que no solo desarrolla estrategias recreativas si no que ofrece un beneficio al desarrollo del ser humano.

Los resultados de esta investigación se presentarán en dos partes (1) Resultados, análisis e interpretación de encuesta, (2) Reflexiones de palabras clave y relación con resultados de encuesta.

1) Resultados, análisis e interpretación de encuesta

Para conocer la percepción y situación actual respecto a la lúdica en el aula, se plantearon tres preguntas a los estudiantes de programas de pregrado de la Universidad Militar Nueva Granada.

La primera pregunta buscó identificar ¿cuáles son las principales herramientas que usan los profesores de pregrado?, para ello se propusieron como opciones: (a) tablero, escritorio, libreta, y (b) juegos, dinámicas, práctica. Los porcentajes indican (figura 1) que es el material cotidiano en un aula (tablero, escritorio, libreta) el que más utilizan los profesores (63.2%), en tanto que un 33.7% de los estudiantes participantes indican que si se utilizan juegos dinámicas y práctica.

18

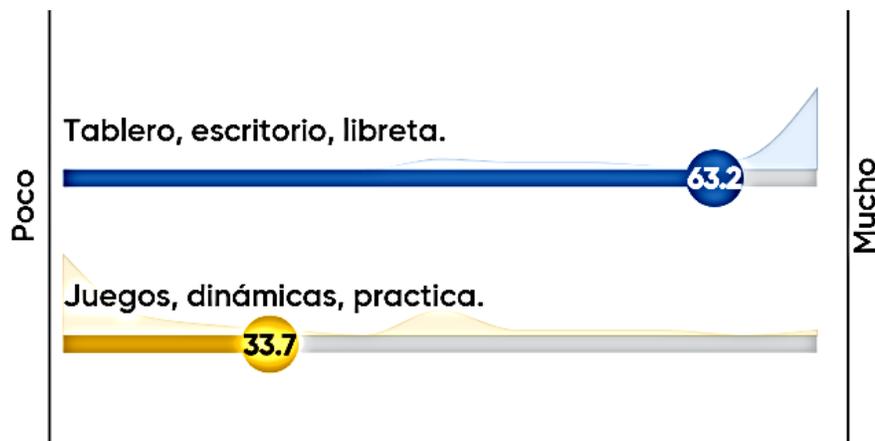


Figura 1. Frecuencia sobre uso pedagógico de herramientas en clase. Fuente: elaboración propia.

Los resultados anteriores reflejan que son pocas las actividades lúdicas que se implementan en el aula de la educación superior.

En relación a la pregunta dos ¿El aprendizaje solo se adquiere a través de la memorización y repetición?, se plantearon dos respuestas (a) si, y (b) no, los resultados (figura 2) indican que el 88% de los estudiantes consideran que el aprendizaje no solo puede ser adquirido por los métodos de memorización y repetición, el 12% restante considera que este si debe ser adquirido por estos métodos.

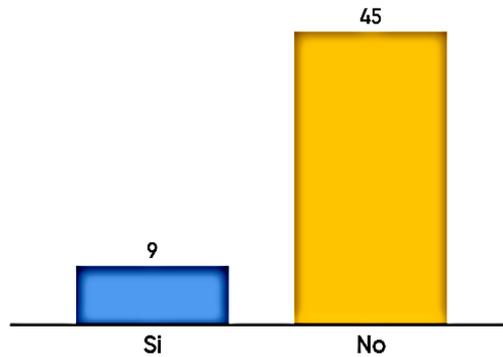


Figura 2. Registro sobre métodos para el aprendizaje. Fuente: elaboración propia.

En cuanto a los resultados anteriores, los estudiantes, tienen en cuenta que el aprendizaje no solo debe ser transmitido de una manera repetitiva y memorística. En relación con la pregunta anterior, se planteó, ¿Considera usted necesario la implementación de espacios y experiencias recreativas o divertidas dentro del aula de aprendizaje?, se plantean dos respuestas (a) si, (b) no, en donde se obtienen los siguientes resultados (figura 3): el 96% de los estudiantes, consideran que la implementación de espacios y experiencias recreativas debe ser implementada dentro del aula de educación superior, sin embargo, el 4% define que la implementación de estas no es necesaria.

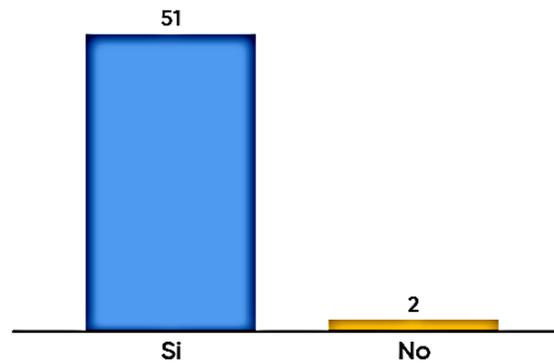


Figura 3. Implementación de espacios y experiencias recreativas o divertidas dentro del aula de aprendizaje. Fuente: elaboración propia.

Estos últimos resultados, permiten observar que el estudiante desea la incorporación de nuevas estrategias, que no solo cambien un poco el tradicionalismo, si no que construya en ellos nuevas experiencias.

20

(2) Reflexiones de palabras clave y relación con resultados de encuesta.

Los argumentos presentados durante el desarrollo, aunado al interés mostrado por los estudiantes encuestados en cuanto a las herramientas usadas en su pregrado, sugieren la incorporación de nuevas estrategias didácticas para ser implementados en el aula. Estas estrategias no solo deben partir de una interacción de docente y estudiante, sino que también se debe tener en cuenta la oportunidad de interactuar con el ambiente que nos rodea (personas, herramientas y estructura), creando así experiencias que además de brindar un aprendizaje significativo en su proceso académico, favorece a su paso el desarrollo humano, tal como lo afirmó Jiménez (1996), ya que la lúdica lleva a la reforzar la dimensión psíquica, social, cultural y biológica, estando estas ligadas a la

cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

Conclusiones

Según la encuesta aplicada, sus resultados obtenidos y el análisis de los diversos argumentos por parte de autores, se concluye que la lúdica es un parámetro importante dentro de la planeación y desarrollo de estrategias didácticas utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior.

La incorporación de estas estrategias didácticas, contribuye a la motivación de estudiantes y docentes dentro de la ejecución de actividades en el aula, al aportar de manera positiva al desarrollo personal, social y cultural de un ser humano, puesto que se experimenta un proceso vivencial y experiencial que conlleva a la persona al manejo de sus conceptos y conocimientos construidos, involucrándolos así con cada una de las habilidades e inteligencias que posee el ser humano.

Se recomienda a los docentes de educación superior, crear estrategias lúdicas pedagógicas que sean aplicadas en el aula de manera constante, para lograr así un aprendizaje integral del estudiante; por ello se considera importante, tener en cuenta gustos, habilidades y destrezas de los estudiantes, para así poder crear y planificar estrategias que vayan dirigidas a una experimentación y vivencia a gusto de las dos partes: maestro - estudiante.

Referencias

- Angarita, C., Torres, D. (2016) *Impacto de la lúdica en el adulto mayor* (Tesis de especialización) Universidad distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, Colombia.
- Anónimo. (2004) *Estrategias educativas y didácticas en la educación superior*. Recuperado de cvi.mes.edu.cu/peduniv/index.php/peduniv/article/download/311/301
- Arbeláez, J. (2002) *Espacio lúdico: una construcción social y comunitaria caso Bogotá*. Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/JArbelaez.html>
- Ballesteros, O. (2011) *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas* (Tesis de maestría) Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Dinello, R. (2007) Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia del Ministerio de Desarrollo Social de la Nación y Facultad de Trabajo Social de la Universidad Nacional de Entre Ríos. Los espacios lúdicos como lugares de promoción de derechos. *Cuadernillo n°1: infancia y juego*. Entre Ríos, Argentina. Recuperado de http://es.iipi.cl/documentos_sitio/88048_IIPi-000117_Los_espacios_ludicos_como_lugares_de_promocion_de_derechos.pdf
- González, R. (2014). *La Lúdica como estrategia didáctica*. (Tesis de Maestría).Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Jiménez, V. (1996). *La lúdica como experiencia cultural: Etnografía y hermenéutica del juego*. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial

Magisterio.

- María, B. (2009, junio, 21) *Docencia universitaria y competencias didácticas*. Perfiles educativos. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v31n125/v31n125a6.pdf>
- Montes de Oca, N. & Machado, F. (2011) Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Humanidades médicas*, 11(3) 475-484
- Moreno, T. (2009). La enseñanza universitaria: Una tarea compleja. *Revista de la educación superior*. XXXVIII (3), pp. 115-138.
- Navarro, S. (2010). *Estilos de enseñanza* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, México, D.F
- Peggy, A.E. y Timothy J. N. (1993). *Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción*. Guatemala, Universidad Galileo. Recuperado de: <https://www.galileo.edu/faced/files/2011/05/1.-ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo.pdf>
- Posso Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., & Laguna Moreno, C. E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21). <https://doi.org/10.17227/01214128.21ludica163.174>
- Rendón, M. (2012, 31 de octubre). Hacia una conceptualización de los estilos de enseñanza. *Revista Colombiana de Educación*. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n64/n64a08.pdf>

- Sarmiento, M. (2004) *La enseñanza de las matemáticas y las ntic. Una estrategia de formación permanente*. (Tesis doctoral). Universitat rovir i virgili, Tarragona.
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje*. Naucalpan de Juárez, México: Pearson Educación de México, S.A.
- Universidad de Concepción (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje Significativo en contextos universitarios*. Concepción, Chile. Recuperado de http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf
- Velásquez, B., y León, A. (15 julio-diciembre, 2011). ¿Cómo la estrategia de mapas mentales y conceptuales estimulan el desarrollo de la inteligencia espacial en estudiantes universitarios?. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portuga, Tabula Rasa, pp. 221-254.
- Yturralde, E. (2019). Lúdica [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.ludica.org/>
- Zapata, M. (2015) *Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos*. Universidad de Alcalá, España.