



Vicerrectoría Académica
Instituto de Gestión de la Calidad Académica

Co-creando Excelencia 



<http://revistas.uned.ac.cr./index.php/revistacalidad>

Correo electrónico: revistacalidad@uned.ac.cr

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los entornos virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED

Perspective of Students on the Use of Recreational Activities in Virtual Environments in the Sustainable Production Course, UNED

Verónica Bonilla-Villalobos¹

vbonilla@uned.ac.cr

Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica

DOI: <http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938>

Volumen 11, Número 1

30 de mayo de 2020

pp. 111 - 128

Recibido: 15 de octubre del 2019

Aprobado: 19 de marzo del 2020

¹ MSc. Verónica Bonilla Villalobos, Manejo de Recursos Naturales / Biodiversidad, Cátedra Producción Sustentable, Carrera Manejo de Recursos Naturales, Escuela de Ciencias Exactas y Naturales, Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica. Correo electrónico: vbonilla@uned.ac.cr

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

DOI: <http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938>



Artículo protegido por licencia Creative Commons



Vicerrectoría Académica
Instituto de Gestión de la Calidad Académica

Co-creando Excelencia 



<http://revistas.uned.ac.cr./index.php/revistacalidad>

Correo electrónico: revistacalidad@uned.ac.cr

Resumen

La incorporación de las actividades lúdicas como herramienta de aprendizaje en el proceso de enseñanza aprendizaje se utilizó en tres asignaturas durante el año 2018. Con el objetivo de conocer la percepción de los estudiantes en el uso de las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales. Es la primera vez que se utiliza en la Cátedra Producción Sustentable y a nivel de la carrera de Manejo de Recursos Naturales. La utilización de estas actividades proporciona un refrescamiento en la forma de aprender del estudiante, además, generó una sensación de satisfacción al realizarlas y ganar la mayor cantidad de puntaje o en sentido opuesto, de que deben repasar más la materia si no le fue tan bien. De los estudiantes a 83% les pareció entretenida, no obstante, para un grupo de estudiantes fue tenso. La primera vez que el estudiante a nivel de bachillerato se enfrentó a este tipo de actividad, se sintieron poco cómodos, sin embargo, el siguiente cuatrimestre se enfrentaron a otras actividades similares y su aceptación fue mucho mejor.

Palabra clave: Entornos virtuales, actividades lúdicas, cátedra, auto-aprendizaje y autoevaluación.

Abstract

The use of recreational activities as learning tools within the learning process was implemented in three subjects during 2018, with the aim of getting insight about the perception of students on the use of these activities as teaching and learning strategies in the virtual environments. This methodology is being used for the first time in the Sustainable Production course and in the Natural Resource Management program. The use of these activities provided a fresh focus on the student's way of learning. It also generated a feeling of satisfaction when participating, and when getting the highest score, or, otherwise, insight on what contents they need to study more. From the observed group, 83% of the students found it entertaining. However, it was tense for a group of students: the first time the bachelor's degree students faced this type of activity, they felt uncomfortable, though the next four months they faced other similar activities and their acceptance was much better.

Keywords: Virtual environments, recreational activities, course, self-learning and self-evaluation.

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

DOI: <http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938>



Artículo protegido por licencia Creative Commons

Introducción

La investigación busca conocer la percepción de un grupo de estudiantes sobre las actividades lúdicas aplicadas como estrategias de aprendizaje, por medio de la plataforma virtual Moodle. Es importante destacar que las estrategias por lo general son realizadas en clases presenciales y llevarlas a la virtualización se convierte en un reto.

Durante el año 2018, se trabajó con tres grupos distintos, dos de bachillerato y uno de licenciatura. Se buscó conocer el grado de aceptación de la herramienta como estrategia de aprendizaje. Para ello se seleccionaron aquellos temas de estudio que requerían un poco más de memoria y de relación de conceptos, con el fin de que ellos midieran su nivel de aprendizaje mediante juegos.

Las actividades lúdicas están relacionadas directamente con el juego y el juego se encuentra relacionado directamente con el proceso de la historia, en la civilización primitiva se le utilizaba de forma empírica en el desarrollo de las técnicas y habilidades (Obregón; Loja y Damián, 2017).

El juego es una palanca de aprendizaje tal como lo indica Jean Piaget (1981); Borges y Gutiérrez (1994) indican que constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral e intelectual de las personas.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad; es decir encierra una gama de actividades (Jiménez, 2002). Es un procedimiento pedagógico en sí mismo, caracterizado por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir (Motta, 2004),

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

[DOI: http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938](http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938)



Artículo protegido por licencia Creative Commons

igualmente, lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico (Torres, 2004).

El aprendizaje a través del juego (aprender jugando) supone un buen aliciente en las propuestas formativas, también, y quizás mucho más, en las que se desarrollan a través de la red (García, 2017).

El uso de los Learning Management Systems (LMS), ha sido incorporado crecientemente en la docencia; contribuye a un refrescamiento en el diseño de entornos virtuales de aprendizaje (EVA), dando vida a modelos pedagógicos y favoreciendo el aprender generando espacios a diferentes estilos de aprendizaje y formando en los estudiantes competencias asociados al aprendizaje autónomo, en red y colaborativo (Silva, 2017).

Asimismo, el autor firma que los entornos virtuales de aprendizaje son un medio para facilitar la comunicación pedagógica, en donde se presenta una interacción estudiante-profesor-estudiante, en la cual se desarrollan actividades de tipo diagnóstica, formativo, sumativas, coevaluación y de autoevaluación, por medio de actividades como textos, audios, videos, espacios de discusión, simulaciones, juegos, entre otros.

La implementación de nuevas estrategias de aprendizaje va de la mano con los ocho principios de la didáctica: comunicación, actividad, individualización, socialización, globalización, creatividad, intuición y apertura (Puiggròs, 2001).

Las metodologías activas incluyen métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación del estudiante y lleven al aprendizaje (Labrador & Andreu, 2008). Así, permiten responder de mejor forma a

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

[DOI: http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938](https://doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938)



Artículo protegido por licencia Creative Commons

los estilos de aprendizaje que presentan los estudiantes a la hora de enfrentarse a las tareas educativas (Bolívar y Rojas, 2014).

En el proceso de enseñanza aprendizaje existen tres dimensiones a. saber, b. saber hacer y c. ser, donde la adquisición y dominio de conocimientos, el desarrollo de habilidades que permitan realizar ciertas acciones o tareas, el profundizar en la faceta de la persona en donde el papel que se busca es la modificación y consolidación de intereses, actitudes y valores, donde la tarea de aprender a percibir, reaccionar y cooperar de manera positiva, implica retención de conocimiento, son estrategias que el docente debe de contemplarlas para cumplir el objetivo de aprendizaje (Puigròs, 2001; Romero et al., 2009).

Igualmente, las actividades lúdicas están inmersas en las dimensiones de enseñanza-aprendizaje, estas deben ser atractivas y motivadora que capten la atención de los estudiantes, la relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar y pasarlo bien para avanzar y mejorar (Andreu, 2000; González, 2010).

Bajo este referente, se decide aplicar por primera vez las actividades lúdicas en la Cátedra de Producción Sustentable, con el fin de lograr captar la atención de los estudiantes y desarrollar habilidades, que logren aprender de una forma divertida los conceptos clave de la materia y, porque no, eliminar la monotonía de la plataforma.

Metodología

Contextualización de la investigación: La Cátedra de Producción Sustentable está adscrita a la carrera de Manejo de Recursos Naturales en la Escuela de Ciencias Exactas y Naturales

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

[DOI: http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938](https://doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938)



Artículo protegido por licencia Creative Commons

de la Universidad Estatal a Distancia. La Cátedra tiene como tareas administrar, coordinar, planificar, evaluar y darle seguimiento asignaturas bajo las temáticas relacionadas con la gestión de áreas silvestres protegidas, certificaciones ambientales, sistemas agrosilvopastoriles (conjunto de técnicas de uso de la tierra que implica la combinación o asociación deliberada de un componente leñoso -forestales o frutales- con ganadería y/o cultivos en el mismo terreno, con interacciones significativas ecológicas y/o económicas o solo necesariamente biológicas entre los componentes), producción forestal y sustentable.

Todas las asignaturas de la cátedra están inmersas en la modalidad híbrida utilizando la plataforma virtual Moodle como herramienta de enseñanza-aprendizaje. Con la nueva actualización de la plataforma, se pone a disposición una serie de estrategias de aprendizaje para ser utilizadas por los encargados de cátedra y profesores. El programa de aprendizaje en línea (PAL) les facilita talleres a los encargados de cátedra y un manual para aprender a utilizar las actividades lúdicas en la plataforma.

La investigación se llevó a cabo en tres asignaturas de la Cátedra Producción Sustentable, durante el año 2018, las asignaturas seleccionadas para la investigación fueron Sistemas Agrosilvopastoriles pertenecientes al plan de estudios de la licenciatura y se oferta en el I cuatrimestre, Producción Sustentable se oferta en el II cuatrimestre y Producción Forestal ofertada en el III cuatrimestre ambas pertenecientes al plan de estudios de bachillerato.

En un primer momento, la actividad lúdica fue incorporada como una estrategia formativa. Para el segundo y tercer cuatrimestre formó parte del modelo de evaluación de los aprendizajes sumativos. La actividad consistió en utilizar la sección de juegos de la plataforma virtual de Moodle y trabajar con la actividad lúdica el ahorcado denominado en las asignaturas como *Encuentre la palabra secreta* y el crucigrama bajo el nombre *El laberinto del aprendizaje*.

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

[DOI: http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938](https://doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938)



Artículo protegido por licencia Creative Commons

Para el desarrollo de las actividades se seleccionaron temas en donde el estudiante debía memorizar, relacionar, reconocer y distinguir conceptos clave para su formación, por tanto, se decidió utilizar las actividades lúdicas *Encuentre la palabra secreta* y *El laberinto del aprendizaje*, como herramienta de aprendizaje.

El estudiantado previamente se preparó con el material facilitado en la plataforma virtual, se brindó aproximadamente un mes para realizar las lecturas correspondientes al capítulo en estudio. Para la participación en las actividades, el estudiante contó con dos días (podía ingresar en cualquier momento durante el lapso) y dos intentos únicamente, donde se calificó el intento con mayor puntaje. Las instrucciones se publicaron en la plataforma y fueron visibles siempre; al final de la actividad si se obtuvo más de dos o tres respuestas erróneas se le recomendó volver a repasar el material.

Se realizó una divulgación de las actividades en el entorno virtual mediante la designación de un espacio en la plataforma (anuncios) y por correo electrónico. Se motivó a los estudiantes a que participaran, y se les subrayó la importancia para su autoaprendizaje y como autoevaluación.

Asimismo, se proporcionó en la plataforma un espacio para las instrucciones de cómo realizar las diversas actividades. Además, se colocó la encuesta que el estudiante debería realizar una vez finalizada la actividad, con el objetivo de conocer su sentir ante la nueva metodología.

La encuesta estuvo conformada por seis preguntas, se utilizó la escala de Likert (instrumento de medición de datos dentro de una investigación) como referencia, colocadas al final de cada

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

[DOI: http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938](https://doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938)



Artículo protegido por licencia Creative Commons

actividad. Finalmente, con los datos obtenidos se realizó un análisis para conocer la percepción de los estudiantes acerca del desarrollo de las actividades.

Resultados y discusión

Para el análisis de este apartado, se integra la teoría de las actividades lúdica y el uso de Learning Management Systems, en los entornos virtuales en la plataforma de Moodle y se estudia la percepción obtenida por los estudiantes en cada una de las asignaturas.

Características de las asignaturas: La actividad lúdica fue utilizada por primera vez el primer cuatrimestre del 2018, en la asignatura Sistemas Agrosilvopastoriles y se implementó como actividad formativa. En este caso se aplicaron dos actividades:

- En el capítulo III denominado: Sociedad y sistemas agrosilvopastoriles, se empleó la actividad *Laberinto del conocimiento*, la plataforma Moodle reportó una participación de 19 estudiantes.
- En el capítulo IV llamado Sistemas agrosilvopastoriles como mecanismo de restauración de sistemas naturales, se puso a disposición la actividad lúdica “*Encuentre la palabra secreta*”, se reportó una participación de 14 estudiantes.

Sin embargo, solamente seis personas contestaron la encuesta, de un total 35 estudiantes que matricularon la asignatura (figura 1).

Para el segundo cuatrimestre, se utilizó en la asignatura Producción Sustentable, pero como parte del modelo de evaluación sumativo, se le asignó un valor de 7,5% a la actividad lúdica *El laberinto del conocimiento*. De los 21 estudiantes matriculados, solamente 17 participaron en la actividad y 5 contestaron la encuesta (figura 1).

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

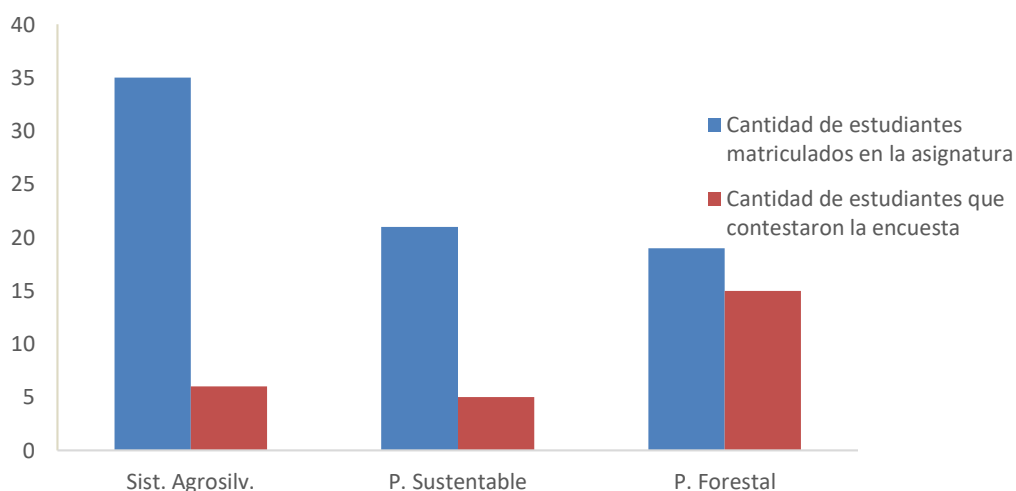
[DOI: http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938](http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938)



Artículo protegido por licencia Creative Commons

El último cuatrimestre se utilizó la actividad lúdica *El laberinto del conocimiento*, al igual que el anterior se trabajó de manera sumativa, en la asignatura Producción Forestal. La cantidad de estudiantes matriculada en la asignatura fue de 19 estudiantes, 17 de ellos realizaron la actividad y 15 estudiantes contestaron la encuesta (figura 1).

Figura 1. Cantidad de estudiantes que respondieron la encuesta en las actividades lúdicas en tres asignaturas de la Cátedra Producción Sustentable



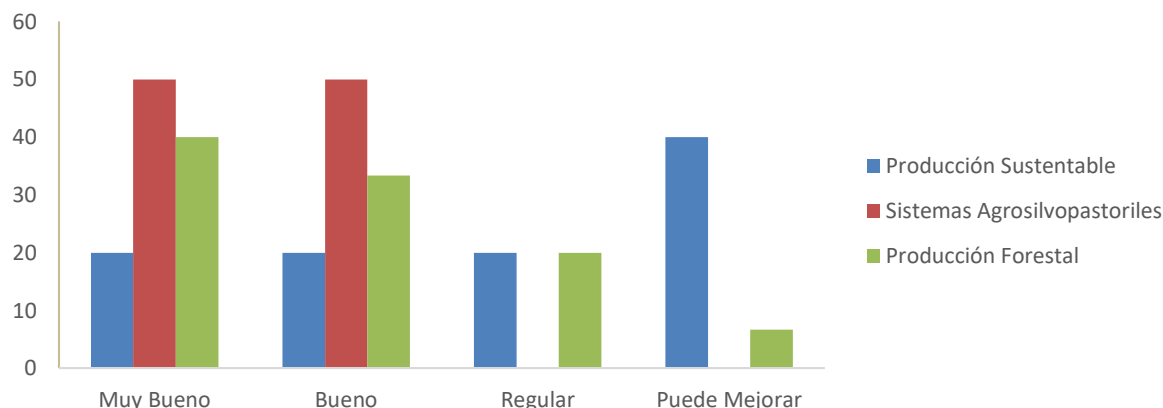
Fuente: elaboración propia, 2019.

Análisis de las respuestas brindadas por los estudiantes encuestados

Se detallan los datos brindados por los estudiantes encuestados. Con respecto a la primera pregunta sobre ¿qué le pareció la metodología utilizada en esta actividad lúdica como medio formativo? 50% de los estudiantes la ubicaron entre muy buena y buena (figura 2).



Figura 2. Repuesta en porcentaje de estudiantes encuestados en tres asignaturas para la segunda pregunta, 2018



Fuente: elaboración propia, 2019.

La metodología utilizada en la plataforma virtual como elemento formativo en la asignatura Sistemas Agrosilvopastoriles fue muy bien aceptada por los estudiantes al igual que en Producción Forestal. Sin embargo, para la asignatura Producción Sustentable, 40% de los participantes mencionaron que podía mejorar.

Ahora bien, analizando el resultado desde el punto de vista de Piaget, quien menciona que la adaptación (a una nueva estrategia de aprendizaje) es consecuencia de dos procesos: asimilación y acomodación, el primero permite al individuo afrontar una nueva situación usando el conocimiento adquirido (material estudiado previamente), pero si la persona se enfrenta previamente a ambientes no codificados puede sentir un conflicto cognitivo que es la puerta para la acomodación, por lo que las estructuras mentales se modifican para incorporar resultados del nuevo escenario (Zuluaga y Gómez, 2016).

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

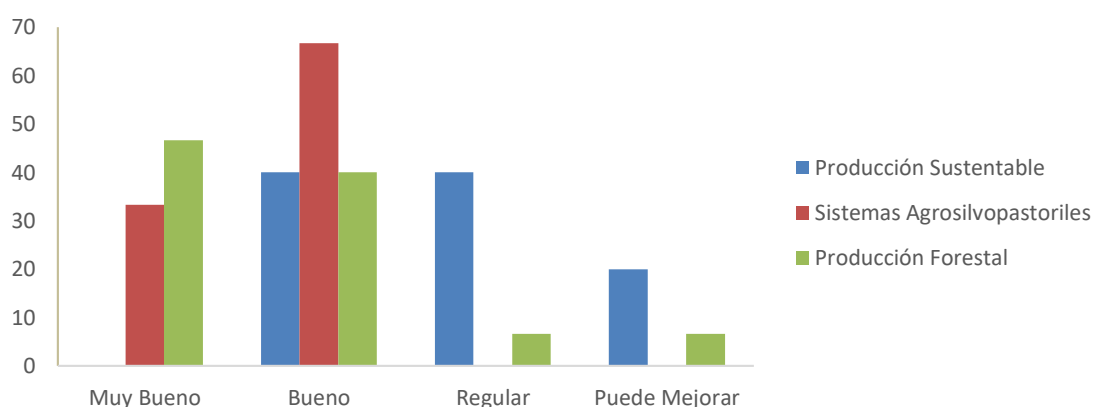
DOI: <http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938>



Artículo protegido por licencia Creative Commons

Con respecto a la segunda pregunta sobre ¿qué le parece el medio de apoyo utilizado para medir su grado de conocimiento en cuanto a los conceptos? 67% de los estudiantes encuestados en la asignatura Sistemas Agrosilvopastoriles la señaló como buena (figura 3).

Figura 3. Porcentaje de estudiantes encuestados en tres asignaturas cada una ofertada en cuatrimestres diferentes, 2018



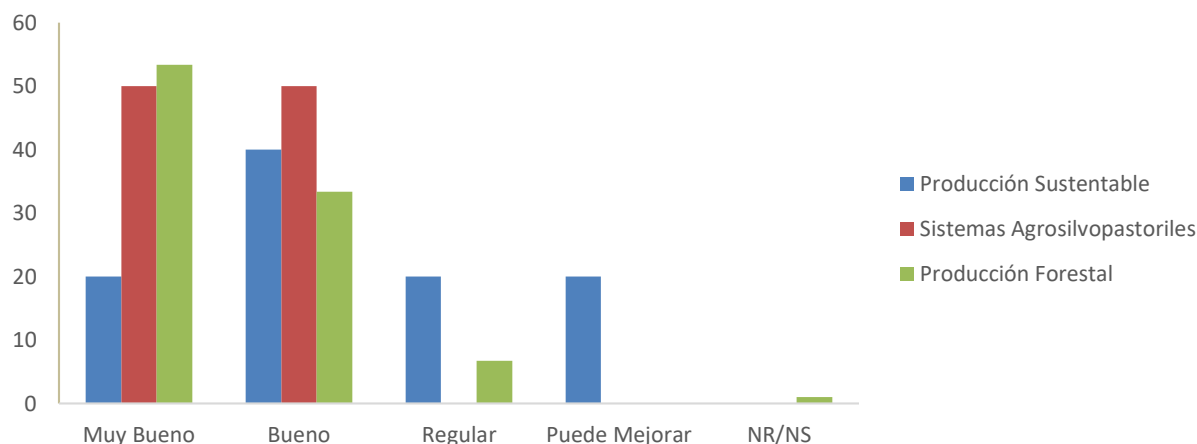
Fuente: elaboración propia, 2019.

Asimismo, de los estudiantes de la asignatura Producción Forestal, 47% ubicó la actividad como muy buena y a 40% le pareció entre buena y regular, mientras para 20% podía mejorar (figura 3). No obstante, el tipo de metodología es una herramienta adecuada que permite transmitir conocimiento, en donde el individuo es el agente principal en la búsqueda del saber y el profesor sólo apoya el proceso formativo (Zuluaga y Gómez, 2016). El que sea lúdica no significa que se desligue del estudio y del aprendizaje del estudiantado, por tanto, debe prepararse (estudiar) ante cualquiera actividad educativa.



En cuanto a la tercera pregunta ¿qué tan importante cree usted que son estas actividades para el estudiante?, la mayoría de los estudiantes encuestados la ubicó entre las categorías muy buena y buena. Sin embargo, 20% de los estudiantes de Producción Sustentable mencionaron que podía mejorar (figura 4).

Figura 4. Porcentaje de estudiantes encuestados en tres asignaturas cada una ofertada en cuatrimestres diferentes, 2018



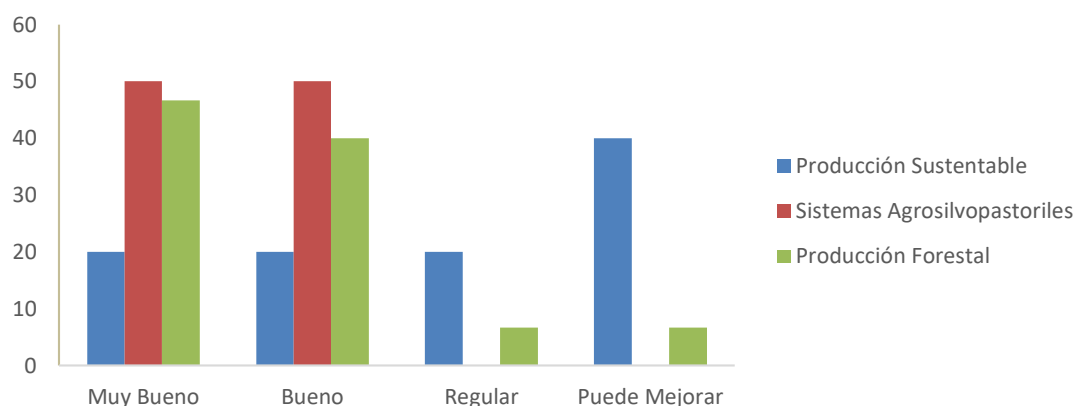
Fuente: elaboración propia, 2019.

Igualmente, la teoría constructivista piagetiana es uno de los cimientos del concepto de metodología lúdica y menciona que este tipo de estrategias ayudan a la comprensión de la dimensión del desarrollo del individuo en procesos de aprendizaje (Mejía, 2011). Efectivamente todas las actividades se pueden mejorar, siempre con un nivel de exigencia alto, según corresponda a su grado académico.



En la cuarta pregunta realizada ¿qué le parece este tipo de actividades como desarrollo en el proceso formativo?, un porcentaje entre 47 y 50% de los estudiantes de las asignaturas Sistemas Agrosilvopastoriles y Producción Forestal estuvieron de acuerdo con que la cátedra implementara las actividades como proceso de formación para los estudiantes (figura 5).

Figura 5. Porcentaje de estudiantes encuestados en tres asignaturas cada una ofertada en cuatrimestres diferentes, 2018



Fuente: elaboración propia, 2019.

De los estudiantes encuestados en la asignatura Producción Sustentable, 40% dijo que los procesos podían mejorar (figura 5). La introducción de nuevas metodologías de aprendizaje implica una reflexión y cambios importantes en las formas en que se concibe el aprendizaje y la enseñanza. Asimismo, la transformación pedagógica se relaciona con procesos creativos y novedosos que producen un cambio, lo novedoso no es su forma o contenido, sino su introducción en un contexto dado (Rodríguez y Dueñas, 2017).

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

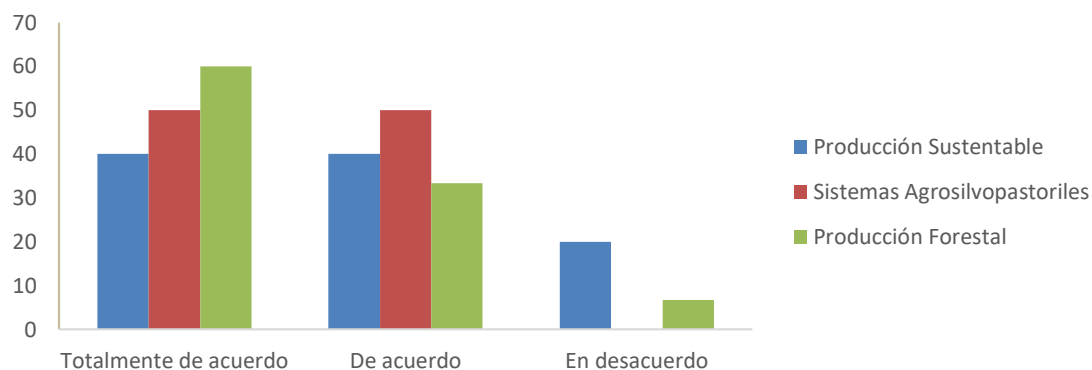
DOI: <http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938>



Artículo protegido por licencia Creative Commons

Seguidamente, se les consultó en el quinto cuestionamiento si la actividad metodológica le permite repasar conceptos básicos del material de estudio en su asignatura. Integrantes de las tres asignaturas estaban totalmente de acuerdo en que sí les permitió repasar los conceptos, 60% de ellos así lo aseguraron (figura 6).

Figura 6. Porcentaje de estudiantes encuestados en tres asignaturas cada una ofertada en cuatrimestres diferentes, 2018



Fuente: elaboración propia, 2019.

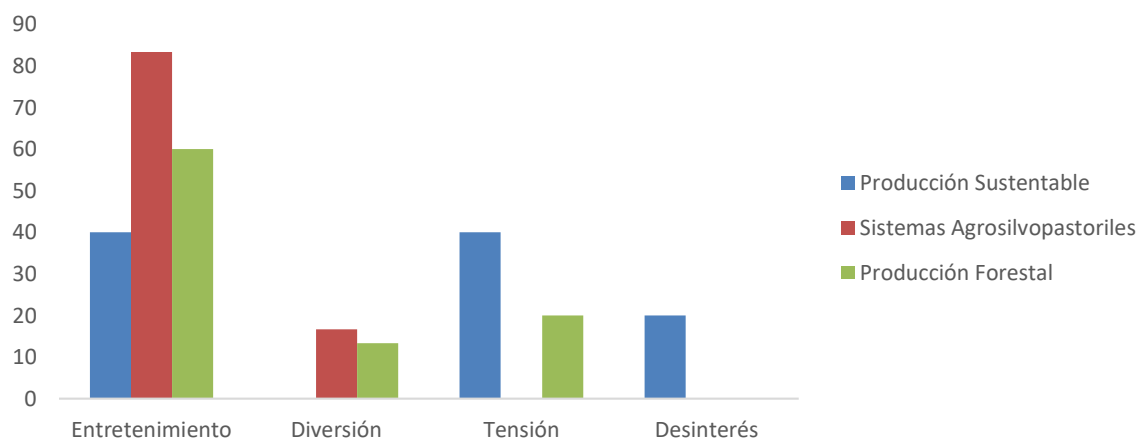
Las actividades como el crucigrama son herramientas que se han utilizado en otras disciplinas como estrategia de aprendizaje y representan una buena alternativa que fomenta el aprendizaje significativo así como la motivación en el estudiante (Medina y Delgado, 2020).

Se finaliza la encuesta con la sexta pregunta, la cual consultó lo siguiente: ¿qué sensación le ocasionó realizar este tipo de actividad?, con el fin de valorar la utilización de la estrategia metodológica. El resultado fue que a 83% de los encuestados en Sistemas Agrosilvopastoriles les pareció entretenido, mientras que en la asignatura Producción Sustentable a 40% les



generó tensión, mientras 17% de los estudiantes aseguró que fue divertido y a 20% no le interesó el tipo de actividad (Figura 7).

Figura 7. Porcentaje de estudiantes encuestados en tres asignaturas cada una ofertada en cuatrimestres diferentes, 2018



Fuente: elaboración propia, 2019.

En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel de jugador, por eso no son de extrañar los reparos que, de entrada, pueden mostrar alumnos habituados a una enseñanza basada en la recepción, tales resistencias pueden superarse. A favor de las actitudes activas encontramos los resultados que O'Connor y Seymour (1992) nos ofrecen acerca de la estimulación de la memoria, pues recordamos un 90% de aquello que hacemos, un 10% de lo que leemos, un 20% de lo que oímos y un 30% de lo que vemos (Andreu y García, 2000).



Conclusiones

El juego es una herramienta para la educación, permite que las clases sean más significativas para los estudiantes de cualquier edad; es una de las prácticas culturales más significativas en la infancia, la juventud y la adultez (García, 2016). La definición anterior, la podemos reafirmar con los resultados de la investigación, pues generó un sentir de entretenimiento por parte de los estudiantes, que dicho sea de paso su edad es variada.

La utilización de metodologías lúdicas como herramientas de aprendizaje formativa, a nivel general fue bien aceptada por los estudiantes de la cátedra, la primera vez se aplicó en bachillerato se percibió una calificación entre bueno y regular; sin embargo, al siguiente cuatrimestre se calificó entre muy buena y buena. A nivel de licenciatura es muy bien recibida.

Las actividades lúdicas le permitieron al estudiante aprender de una forma diferente, donde contaba con dos intentos para resolver cada uno de los enunciados, lo cual le facilitó la oportunidad de analizar bien su respuesta. Por tanto, estas actividades le permitieron al estudiantado repasar conceptos básicos. Estas herramientas deben involucrar al estudiante, al profesor (facilitador), así como el conocimiento, el contexto y la evaluación para relacionar la experiencia afectiva con el desarrollo constructivista; así, crear un puente entre el conocimiento, actitudes y sentimientos que permitan el aprendizaje significativo (Moreira, 2012).

Desde la plataforma virtual, se pueden encontrar diversas opciones de actividades que permiten mediar el proceso de aprendizaje; no obstante, el desarrollo de conceptos y definiciones son las áreas más recomendadas para desarrollar las actividades. Tomando como referencia lo anterior, los estudiantes estuvieron de acuerdo e indicaron que las actividades

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

DOI: <http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938>



Artículo protegido por licencia Creative Commons

les permitieron medir su grado de conocimiento en cuanto a los conceptos, además de generarles entretenimiento y favorecer su proceso formativo.

La incorporación de nuevas estrategias en torno al cómo aprenden los estudiantes y cómo las carreras deben de enfrentarse a nuevos retos de enseñanza y aprendizaje, va más allá de las divergencias de los distintos enfoques de aprendizaje.

El uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) brindan la oportunidad de innovar y renovar las propuestas metodológicas para la enseñan-aprendizaje.

Recomendaciones

Se requiere de un mayor esfuerzo para motivar e incentivar a los estudiantes a participar en las actividades lúdicas y a contestar la encuesta con el fin de darle un mejor seguimiento e ir ajustándolas a sus necesidades. Sin que estas actividades sean de carácter sumativo. Asimismo, se deben potenciar las actividades de aprendizaje y solución de problemas mediante otras estrategias innovadoras y creativas. También es fundamental crear espacios con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión de cada participante. Finalmente, se recomienda fomentar el uso de las actividades lúdicas en los entornos virtuales pues brindan un inmenso potencial para configurar contextos de gran dinamismo y entretenimiento.

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

[DOI: http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938](http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938)



Artículo protegido por licencia Creative Commons

Referencias

- Andreu, M. y García, M. (2000, November). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. In I Conferencia Internacional de Español para fines específicos (pp. 121-125).
- Bolívar, J. y Rojas, F. (2014). *Estudio de la autopercepción y los estilos de aprendizaje como factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios*. RED, Revista de Educación a Distancia. Número 44. Número monográfico sobre “Buenas prácticas de Innovación Educativa: Artículos seleccionados del II Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad, CINAIC 20 13”.
- Borges y Gutiérrez (1994). *Manual de juegos. Socializadores para docentes*. Buenos Aires (Argentina): Arquetipo Grupo Editorial.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Mc Graw Hill. México.
- García, L. (07/07/2016). *El juego, también en educación a distancia* (16,15). Contextos universitarios mediados. (ISSN: 2340-552X). Recuperado de <https://aretio.hypotheses.org/2169>.
- González, P. (2010). *El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE*. marcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera, (11), 1-10.
- Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Labrador, M. J. y Andreu, M. A. (2008). *Metodologías activas*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Medina, N. y Delgado, J. (2020). *El crucigrama como estrategia para la enseñanza y aprendizaje de la matemática universitaria*. Revista CiencAmerica (enero-junio 2020). Vol. 9 Numero 1. Recuperado en: <http://201.159.222.118/openjournal/index.php/uti/article/view/243>
- Mejía, L. (2011). *Uso de la lúdica como complemento metodológico a la enseñanza de la ingeniería industrial (v etapa)*. Trabajo de joven investigador e innovador 2011. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad de Ingeniería Industrial, 2011. 1-25 p.

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

DOI: <http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938>



Artículo protegido por licencia Creative Commons

- Moreira, M. (2012). *Aprendizaje Significativo, campos conceptuales y pedagogía de la autonomía: implicaciones para la enseñanza*. En: *Aprendizagem Significativa Em Revista*. Enero - Junio, 2012. vol 2, no. 1, p. 44-65.
- Motta, C. (2004). *Fundamentos de la educación*. Colombia: Cerlibre.
- Obregón, A., Loja, R. y Damián, O. (2017). *Actividades lúdicas para la motivación en los estudiantes del octavo año en la asignatura de Estudios Sociales* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).
- O'Connor, J. y Seymour, J. (1992) *Introducción a la programación neurolingüística*. Urano.
- Puiggròs, N. R. (2001). *Los procesos formativos en el aula: estrategias de enseñanza-aprendizaje*. Didáctica General para Psicopedagogos, Universidad de Barcelona, Facultad de Pedagogía.
- Rodríguez-Dueñas, W., Milena, A. y Denegri Flores, J. (2017). *Innovación pedagógica: una oportunidad para la comunidad universitaria en donde todos ganan*. Universidad del Rosario.
- Romero, L., Escorihuela, Z. y Ramos, A. (2009). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial: Universidad Pedagógica Experimental Libertador (Venezuela)*. Revista digital, Buenos Aires, Año 14, N 131. <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Silva, J. (2017). *Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades*. Revista de Educación a Distancia, (53).
- Torres, L. (2004) *Tres enfoques teórico-práctico*. México: Trillas.
- Zuluaga-Ramírez, C. M. y Gómez-Suta, M. D. P. (2016). *Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario*. *Entramado*, 12(1), 236-249.

Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los Entornos Virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED.

Verónica Bonilla-Villalobos

[DOI: http://dx.doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938](https://doi.org/10.22458/caes.v11i1.2938)



Artículo protegido por licencia Creative Commons