



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS JURÍDICAS**

**“Año de la educación con calidad y pertinencia”**

**TESIS DE SEMINARIO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE  
LICENCIADO (A) EN COMUNICACIÓN PARA EL DESARROLLO**

**TEMA:**

**La Ludopedagogía como herramienta de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, de la UNAN-Managua, durante el I semestre, 2020.**

**AUTORAS:**

**Br. Karen Mileydi Moreno Gutiérrez**

**Br. Jacqueline de los Angeles Mora**

**Br. Natalie Guissel Toruño Mayorga**

**Tutor y asesor metodológico: MSc. Milán Prado Cuarezma**

**Managua, Diciembre 2020**

**¡A la libertad por la Universidad!**

# ÍNDICE

<b>I Introducción</b> .....	5
<b>II Justificación</b> .....	7
<b>III Antecedentes</b> .....	9
<b>V Objetivos</b> .....	13
5.1 Objetivo general .....	13
5.2 Objetivos específicos.....	13
<b>VI Marco Teórico</b> .....	14
6.1 Ludopedagogía.....	14
➤ Características .....	14
➤ Importancia .....	15
6.2 Educación.....	15
➤ Proceso de Enseñanza y aprendizaje .....	16
6.2.1 Tipos de Metodologías de enseñanza .....	18
6.2.2 Estrategias Metodológicas de aprendizaje .....	19
➤ Importancia de las estrategias metodológicas de aprendizaje .....	21
➤ Tipos de estrategias metodológicas de aprendizaje.....	21
➤ Ejemplos.....	22
6.3 Educación Superior .....	24
➤ Concepto .....	24
➤ Importancia .....	24
➤ Funciones .....	25
6.4 Impacto de los juegos Lúdicos .....	25
➤ Importancia .....	26
<b>VII Diseño Metodológico</b> .....	29
➤ Área y unidad de estudio .....	30
➤ Universo y muestra.....	31
➤ Criterios de selección: .....	31
➤ Instrumentos de recolección de datos.....	32
➤ <b>Métodos</b> .....	33
<b>Herramientas para procesar datos e información</b> .....	34
7.1 Operación de Variables .....	36
<b>VIII Análisis y Discusión de Resultados</b> .....	40

<b>IX Conclusiones.....</b>	<b>78</b>
<b>X Recomendaciones .....</b>	<b>80</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>83</b>

## **Dedicatoria**

El presente trabajo está dedicado primeramente a Dios, a nuestras familias por haber dado su apoyo a lo largo de toda la carrera universitaria y a lo largo de la vida. A todas las personas especiales que nos acompañaron en esta etapa, aportando nuestra formación tanto profesional y como ser humano.

## **Agradecimientos**

A Dios por ser la luz incondicional que ha guiado nuestro camino y familia, por siempre confiar en nosotros y estar ahí de manera constante en el logro de nuestras metas. Por permitirnos la oportunidad de formarnos en esta prestigiosa universidad y haber sido nuestro fiel apoyo durante todo este proceso.

De manera especial a nuestro tutor de tesis, por habernos guiado, no solo en la elaboración de este trabajo de titulación, sino a lo largo de la carrera universitaria y habernos brindado el apoyo para desarrollarnos profesionalmente y seguir cultivando los valores.

A la Universidad Autónoma de Nicaragua UNAN-Managua, por habernos brindado tantas oportunidades y enriquecernos de conocimientos y a cada uno de los docentes que siempre nos apoyaron incondicionalmente y asimismo compartieron sus conocimientos y experiencias.

## **I Introducción**

En la siguiente investigación se abordará la Ludopedagogía como herramienta de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, de la UNAN-Managua, durante el I semestre, del 2020. Muchos desconocen el término Ludopedagogía sin saber que esta debe estar presente en todos los procesos de la vida de cada persona, a través de las técnicas observacionales se ha podido exteriorizar la relevancia que tiene esta metodología de aprendizaje en los estudiantes universitarios que prácticamente están sedientos de que las formas de estudios entre él y el maestro sean de una forma más dinámica e interactiva, es por ello que se ha despertado la necesidad de realizar este estudio para determinar si los estudiantes necesitan en realidad de esta herramienta que podría ser fundamental en su desarrollo profesional.

Es importante destacar que en este estudio se estarán abordando metodologías de observación donde permitirá conocer la percepción del estudiante acerca del dinamismo y creatividad en su desarrollo. También se implementarán metodologías de análisis donde se examinarán cada una de las respuestas del estudiantado y determinar si en realidad la Ludopedagogía es una necesidad en su proceso de aprendizaje. Por consiguiente, se sintetizará cada una de sus respuestas para tener un mayor orden de las mismas, que los estudiantes aportarán con respecto a la importancia de la Ludopedagogía. Es significativo mencionar que esta tesis estará respaldada con aspectos bibliográficos que también inciden en la búsqueda para implementar los juegos lúdicos en todos los sistemas de aprendizaje de cada individuo.

La línea de investigación a la que pertenece este estudio está vinculada a las de Educación y Comunicación debido a que están ampliamente relacionadas con las metodologías de enseñanza y el proceso comunicacional de ello, para obtener un mejor resultado en la adquisición de conocimientos y el desempeño que los jóvenes tendrán a través de estas líneas y herramientas de enseñanza.

Las variables a estudiar será la Ludopedagogía como tal, en donde se presentará su concepto e importancia. Otras de las variables de estudio serán las herramientas de enseñanza y aprendizaje, donde se tomarán cada una de las metodologías a partir del proceso de

instrucción por parte de los docentes, así como la variable de educación superior donde se reflejará la importancia de esta en la formación de cada joven.

A través de esta investigación se indagará con mucha profundidad la importancia de los juegos lúdicos y su incidencia en la educación superior, exactamente en los estudiantes de la Carrera Comunicación para el Desarrollo de la UNAN-Managua en un período de cuatro meses que corresponden al primer semestre del año en curso.

## **II Justificación**

La importancia de la Ludopedagogía es vital en el proceso educativo de todas las personas que están alimentando su coeficiente intelectual, sin importar la edad de estos. Se ha podido observar que aun los docentes trabajan de forma tradicional sus estrategias y metodologías en el aula de clase y no ponen en práctica los juegos lúdicos que son una herramienta facilitadora de aprendizaje, que ayuda a captar mejor la atención del educando, continúan enseñando de una forma muy esquemática, que en muchas ocasiones causa desinterés y falta de ánimo por parte del aprendiz a la hora de recibir la clase. Es por ello que se realizará esta investigación acerca de La Ludopedagogía como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes de la Carrera de Comunicación para el Desarrollo, UNAN Managua.

Es importante destacar que la Ludopedagogía debe estar presente en todos los niveles (iniciación, primaria, secundaria y universidad), no solo en la inicial como se acostumbra a hacer. Las formas de enseñanzas basadas en el juego también deben ser implementadas en todo el camino de la vida de las personas, para que estos siempre tengan una visión a futuro más proyectada en oportunidades al momento de enfrentarse en el campo laboral y se formen como personas llenas de empatía y creatividad. Hoy en día los jóvenes tienen un sin número de distracciones que generan mayor interés de estas, y desinterés en su formación académica, es por ello que se requiere del dinamismo interactivo colectivamente para lograr mayor esmero por parte de estos, proyectándose el juego como principal estrategia metodológica en la formación profesional del individuo.

Las actividades lúdicas en la educación superior tienen grandes beneficios en los estudiantes puesto que ya no habrá una clase monótona que se enseñe de manera tradicional como; dictar, copiar, exponer, en que el maestro sea estricto y rígido, sino que serán saberes compartidos a través de experiencias vivenciales que permitan un mayor acercamiento unos con otros, estableciendo empatía, confianza en ambos actores educativos. Es necesario que en dicho proceso no haya superioridad, que en cambio exista la igualdad de ayudar a los demás compartiendo los conocimientos adquiridos.

Es por ello que se ha considerado vital realizar este estudio investigativo para reflejar el impacto y la relevancia que representan los juegos lúdicos en la calidad de educación superior al hacer uso de esta herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los jóvenes como futuros impulsores de cambios en el país, ejemplos de la excelencia profesional que forma la UNAN-Managua, reflejando el dinamismo e interactividad que impregnan los docentes en la preparación instruida por métodos y estrategias que significativamente ayudan a que el individuo pueda enfrentarse a su realidad con seguridad y pueda incursionar a nuevos caminos, puesto que el juego siempre será importante y dará excelentes resultados si es implementado de la manera adecuada en cualquier nivel educativo.

Este estudio es parte de la línea de investigación de Educación y Comunicación, puesto que está vinculado con la metodología de enseñanza que imparten los docentes, sus formas de interactuar con el alumno y los modelos de aprendizaje que se ven reflejados en el estudiantado. A través de los esquemas observacionales en los universitarios se refleja la necesidad de un aprendizaje con más dinamismo e interactividad que el maestro debe de poseer en el momento de impartir su clase, de esta forma es como la investigación contribuirá también en el proceso de comunicación que forma a jóvenes con conocimientos y actitudes de empoderamiento, confianza, seguridad, dinamismo que son valores necesarios para enfrentar nuevos retos y desafíos en el mundo laboral.

### III Antecedentes

Para realizar la investigación se procedió a la búsqueda de los principales antecedentes que dieran indicios a los objetivos planteados por lo que fue útil la indagación de diferentes documentos referentes al tema que estuvieron al alcance para seleccionar los que según nuestro criterio de estudio fueron los más apropiados para el sustento del mismo.

Uno de los trabajos encontrados para el fortalecimiento de nuestro análisis de estudio, es la tesis realizada en la Universidad de los Andes, Núcleo Universitario Rafael Rendes de Venezuela titulada “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula” por Torres & Torres (2007) donde afirman que dicho estudio permitió que los docentes asumieran mayor interacción con los estudiantes, a través de las actividades lúdicas en el aula de clases dejando por un lado la enseñanza tradicional y enfocándose en una metodología más dinámica e incentivadora que promueva el interés y atención de cada alumno.

Asimismo, se recopiló información de la tesis monográfica llamada “Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias” realizado por Mendoza T (2012) previo a conferirse en el grado académico de Licenciado con el título de Pedagogo de la Universidad Rafael Landívar-Guatemala. Esta explica que todavía existen grupos docentes que no reconocen la importancia de las actividades lúdicas, como estrategias que faciliten el logro de competencias de aprendizaje, en los nuevos paradigmas educativos de cada país, donde el docente es facilitador en el proceso y sobre todo en las actividades lúdicas, puesto que su efectividad está comprobada.

Por consiguiente, en otro estudio realizado en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN- Managua Facultad Regional Multidisciplinaria de Estelí “Leonel Rugama” FAREM-Estelí que lleva por nombre “Estrategias de enseñanza-aprendizaje y su eficacia en la asignatura de Geografía de Nicaragua, con estudiantes de primer año de la FAREM Estelí, en el periodo 2015, por Castillo F (2016) Considerando que las estrategias didácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje impartidas por los docentes en el área de geografía, suelen ser un poco repetitivas, entre estas la entrega de folletos para leer, conferencia un poco aburridas y desmotivadoras para los jóvenes, lo que ocurre en las demás asignaturas impartidas, puesto que la enseñanza se basa en lo tradicional y no en algo que

mejore la atención de los estudiantes, en este estudio se proponen herramientas para que los docentes construyan su manera de enseñar de una forma más creativa e interactiva con sus alumnos.

## **IV Planteamiento de Problema**

### **Caracterización**

La Ludopedagogía nace inspirada en las prácticas de la Educación Popular en América Latina y surge como un enfoque de trabajo del Centro de Investigación y Capacitación en Recreación, Juego y Campamento “La Mancha” de Uruguay, haciendo énfasis en los juegos y la facilidad de enseñar y aprender de una manera más práctica y divertida. Asimismo, los juegos lúdicos son uno de los elementos con mayor preponderancia en el crecimiento y desarrollo de los niños, permitiendo incrementar su creatividad e imaginación, siendo utilizada y orientada en el proceso de construcción de cualquier ser humano. Por lo que, en cada etapa de desarrollo del conocimiento, es importante llevar a cabo estas prácticas lúdicas o juegos estratégicos que permitan empatía, interacción, mayores habilidades entre otros factores que van encaminados para que el estudiante tenga un excelente rendimiento académico, profesional. En la educación superior las metodologías de enseñanza y aprendizaje están acorde a normas institucionales que se deben llevar a cabo de manera precisa en su cumplimiento.

### **Delimitación**

En la Universidad Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua) se cuenta con un esquema de métodos y estrategias de aprendizaje establecidas para el logro de resultados satisfactorios, pero es necesario tomar en cuenta que la metodología que se integre en cada salón de clases debería poner en práctica un amplio repertorio de actividades lúdicas que permitan un acompañamiento constante a los estudiantes y al educador de una forma más creativa. Por ello en la carrera de Comunicación para el Desarrollo los estudiantes como futuros profesionales del país, deben construirse con un enfoque más interactivo recibiendo un acompañamiento del educador quien juega un papel fundamental en el fortalecimiento de sus capacidades y habilidades en el crecimiento y desarrollo de la formación profesional del mismo.

De manera que educar es una reflexión continua, en la observancia de actitudes, acciones, que diariamente se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que debe

prevalecer una mejora continua donde la empatía y el dinamismo sean claves fundamentales en el desarrollo de cualquier materia en el salón de clases. Por ello no cabe duda que los juegos lúdicos deberían ser parte esencial en cualquier proceso educativo.

### **Formulación**

A partir de la caracterización y delimitación del problema antes expuesto, se presenta la principal interrogante del presente estudio:

**¿Cómo la Ludopedagogía sirve como herramienta de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, en la UNAN-Managua, durante el I semestre, del 2020?**

Las preguntas de sistematización correspondientes se presentan a continuación:

1. ¿Cuáles son las metodologías y estrategias implementadas por el docente en el aula de clase a los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, en la UNAN-Managua, durante el I semestre, 2020?
2. ¿Qué conlleva el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, UNAN-Managua, durante el I semestre, 2020?
3. ¿Cuál es la importancia de la Ludopedagogía como herramienta facilitadora en el proceso educativo para los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, UNAN-Managua, durante el I semestre, 2020?
4. ¿Cuál es el impacto de los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, UNAN-Managua, durante el I semestre, 2020

## V Objetivos

### 5.1 Objetivo general

Analizar la Ludopedagogía como herramienta de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, en la UNAN-Managua, durante el I semestre, 2020.

### 5.2 Objetivos específicos

1. Identificar las metodologías y estrategias didácticas implementadas por el docente en el aula de clase a los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, en la UNAN-Managua, durante el I semestre, 2020.
2. Describir el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, UNAN-Managua, durante el I semestre 2020.
3. Explicar la importancia de la Ludopedagogía como herramienta facilitadora en el proceso educativo para los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, UNAN-Managua, durante el I semestre 2020.
4. Destacar el impacto de los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, UNAN-Managua, durante el I semestre 2020.

## VI Marco Teórico

### 6.1 Ludopedagogía

El juego tiene el valor y el poder de introducirse con problemas y temáticas complejas presentándolas de una forma simple, asimismo el juego es representado como una metáfora para conocer el mundo instruyéndose a nuevos caminos creativos potencializados en las habilidades y capacidades que contiene cada individuo. Desde pequeños al recibir la educación inicial se les enseña a interactuar con los demás lo que a medida que va pasando el tiempo se va esquematizando, al llegar a niveles como secundaria o universidad ese vínculo de cercanía del uno al otro se va olvidando puesto que las metodologías y estrategias en el aula de clases son distintas.

La Ludopedagogía es una herramienta pedagógica que empieza desde uno mismo para llegar colectivamente aportando positivamente a visionar otras perspectivas transformándolas desde cualquier ámbito, por ello como tal es una metodología vivencial, participativa y creativa que aporta a nuevas formas de pensamiento como un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente armónico en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Según Rojas (2002) “La actividad lúdica es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas”. (p.31)

#### ➤ Características

Los juegos lúdicos son excelentes alternativas en relación a los métodos tradicionales en educación, porque permiten trabajar las diferentes habilidades de los estudiantes, una zona para la libertad que en muchas ocasiones es un territorio temido donde es mejor preguntar, porque jugar es dudar de uno mismo y de la realidad de la que todos como individuos formamos parte. Echeverri & Gómez (2009) afirman que:

La Ludopedagogía no debe ser vista como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural,

hacen una reflexión sobre la lúdica considerándola como un fin y se alejan del concepto de usar solo el juego como su manifestación única. (p.23)

A través de los juegos lúdicos se abren oportunidades para expresar la satisfacción o incomodidad con el mundo que se percibe, los pensamientos y emociones del ser, fortaleciendo la autoestima y desarrollando mayormente la creatividad.

➤ **Importancia**

El uso de las diversas metodologías lúdicas está presente siempre en la vida de las personas abriendo paso al desarrollo de actitudes que serán de beneficio en el diario vivir. Borjas (2006) considera que:

La lúdica como tal atraviesa toda la existencia humana cotidiana, que se necesita la lúdica para todo momento de la vida, que es parte fundamental del desarrollo armónico humano, que la lúdica es más bien una actitud, una predisposición de ser frente a la vida, es una forma de estar en la vida de manera que se logre entender que el aprendizaje mediante el juego tiene la posibilidad de ser vivida y no y no imaginada. (p.3)

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 (Jiménez, 2009).

En el juego las reglas tienen un atractivo especial, se pueden modificar según las situaciones que se presentan o experiencias vividas anteriormente, siempre que los participantes estén de acuerdo y quieran hacerlo pues esto facilita una dinámica creativa que continuamente consigue la adaptación del juego a todo tipo de personas, lugares, momentos y acontecimientos.

## 6.2 Educación

La educación encierra todos los elementos en el proceso educativo donde los principales autores son los docentes y estudiantes llevándose a la práctica distintos saberes donde nadie es más inteligente que nadie, es decir que el profesor no sabe más que el alumno ya que ambos tienen la misma capacidad, pues la verdadera habilidad es poner el conocimiento al servicio de los otros ya que los logros no deben quedarse dentro de un frasco deben ser

compartidos por lo que cada una de las acciones afecta negativamente o positivamente a los demás.

Blanco (2009) Afirma que “la educación es evolución, racionalmente conducida de las facultades específicas del hombre para su perfección y la formación del carácter, preparándole para la vida individual y social a fin de conocer la mayor felicidad posible” (p.15). Asimismo, Henz (1976) Considera a la educación:

Como un conjunto de todos los efectos procedentes de personas, sus actividades y actos, de las de las colectividades, de las cosas naturales y culturales que resultan beneficiosas para que el individuo, despierta y fortaleciendo las capacidades esenciales para que pueda convertirse en una personalidad capaz de participar responsablemente en la sociedad, la cultura y la religión, capaz de amar y de ser feliz. (p.39)

➤ Proceso de Enseñanza y aprendizaje

Por tanto, la vida y cada etapa de estudio (iniciación, primaria, secundaria, universidad) se enseña a base de que todas las personas ven el conocimiento desde una distinta perspectiva, la razón no está en manejar un libro, ni en la expresión, mucho menos en la intelectualidad, sino en la perseverancia que realmente exista para hacer las cosas bien por el beneficio compartido colectivamente. Es muy importante que cada alumno como educador sea creativo en su clase, ciertamente no hay un manual de instrucciones donde se explique detalladamente como ser bueno en todo, pero con dinamismo e interacción se pueden lograr excelentes resultados.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje son básicamente actos comunicativos en los que los estudiantes orientados por los educadores realizan diversos procesos cognitivos con la información que reciben o deben buscar y los conocimientos previamente adquiridos. Según el Informe Delors a la UNESCO (1996) plantean que “la educación debe constituir un proceso continuo a lo largo de toda la vida, que permita enseñar y aprender a pensar y contar con alumnos comprometidos con su proceso de aprendizaje, capaces de tomar decisiones, ser autónomos, buscar objetivos y solucionar problemas” (p.15). Es importante reconocer que los juegos lúdicos juegan un papel preponderante en dicho proceso ya que fortalece los vínculos del educador con el estudiante.

Además, la educación es fundamentalmente un factor impulsado para el desarrollo en el cual se vienen a generar mejores relaciones, igualdad y paz. Rousseau (2015) afirma que “la educación es una forma de dominio social donde unos imponen sobre otros mediante el conocimiento” (p.56). Asimismo, el educador plantea sus estrategias metodológicas que están compuestas por la destreza ante los estudiantes para que ellos puedan desarrollar sus habilidades a través de diferentes actividades obteniendo un mejor aprendizaje a la hora de recibir la clase.

El aula es sin duda el medio fundamental donde el docente despliega sus recursos personales y didácticos en el cumplimiento de su labor que tiene como eje la relación con el alumno en el salón de clases, la cual debe ser de mutuo agrado ya que cada estudiante tiene sus puntos de vistas en torno a los acontecimientos. Herbart (2009) considera que es importante cimentar en el aula sobre la base de reglas un sistema de referencia para poder conocer y aceptar la realidad de su mundo propio (p.3).

El proceso educativo se vuelve más dinámico donde existe el respeto mutuo mediante la interacción a través de las estrategias ludopedagógicas que se trabajan continuamente con los estudiantes para que se llenen de enriquecimiento personal, sean valientes para enfrentar cualquier situación que se les atravesase en el camino. A su vez no podemos obviar que el educador comienza a formar vínculos con el alumno desde sus primeros niveles educativos a través del dinamismo de las actividades que se realizan pues en cada etapa de adquisición del conocimiento se van poniendo en práctica las metodologías de enseñanza para el desarrollo de contenidos.

De igual manera todo el desarrollo en la educación requiere de un continuo proceso en el cual la etapa más fuerte es la educación superior ya que no solo las metodologías y estrategias son distintas, sino que se entra en una fase de madurez por lo que usualmente se tiene el concepto de que en ese nivel las personas deben de ser serias porque serán futuros profesionales, donde los estudiantes tienen pena de jugar alguna dinámica si el profesor la orienta porque consideran que eso solo hacen los niños. No obstante, la creatividad debe estar presente ya que de esa forma la clase se vuelve más entretenida y se contribuye a aprender de una manera rápida y eficaz.

## 6.2. 1 Tipos de Metodologías de enseñanza

Las metodologías de enseñanza son el conjunto de procedimientos didácticos expresados por sus métodos y técnicas que permiten alcanzar los objetivos educacionales con un mínimo esfuerzo y el máximo rendimiento que debe enfrentarse como medio por parte del docente siendo críticos si fuera meritorio hacerlo y no convertirse en esclavo, como si fuese algo definitivo. Por lo que las metodologías deben conducir al estudiante al autoeducación, autonomía es decir debe ser guiado para depender del mismo volviéndose autodidacta, multifacético, creativo. Díaz (2005) conceptualiza que:

El método docente es un conjunto de decisiones sobre los procedimientos a emprender y los recursos a utilizar en las diferentes fases de un plan de acción que, organizados y secuenciados coherentemente con los objetivos pretendidos en cada uno de los momentos del proceso, eso, permiten dar una respuesta a la finalidad última de la tarea educativa. (p.10)

Según Vargas & Vargas (2010) el método de enseñanza puede considerarse como una organización lógica y racional, de acuerdo a los principios de aprendizaje de una teoría, de una serie de eventos específicos destinados a obtener determinados objetivos de aprendizaje, este procedimiento tiene relación con la aplicación de técnicas que vienen a ser acciones conjuntas planificadas por el docente y llevadas a cabo para la adquisición del conocimiento.

Los métodos de enseñanza son un elemento del proceso pedagógico utilizados por los docentes sistemáticamente, se dividen en dos grandes grupos, método de enseñanza y aprendizaje y métodos de enseñanza o pedagógicos.

### **Métodos de investigación**

El método de investigación ha sido definido de diversas maneras. Algunos autores como Bunge (1991) lo precisan como un “procedimiento para tratar un conjunto de problemas” (p. 137). Otros como Sosa & Martínez (1990) lo han definido como un “procedimiento racional e inteligente de dar respuesta a una serie de incógnitas, entendiendo su origen, su esencia y su relación con uno o varios efectos” (p. 45). En definitiva, buscan profundizar nuestros conocimientos y enriquecernos con nuevos descubrimientos y explicaciones.

## **Métodos de organización**

Los métodos de organización están destinados a establecer normas de disciplina para la conducta a fin de hacer mejor una tarea determinada.

## **Métodos de transmisión**

De acuerdo con Maraión (2002) los métodos de transmisión radican en que el profesor se convenza de que enseñar es: primero, amor; segundo, claridad; tercero, repetición; y cuarto, entusiasmo. Por ello los educadores para lograr todas las expectativas propuestas deben amar su profesión y alimentarse continuamente de nuevos saberes y dirigirse a sus alumnos con empatía y entusiasmo.

## **Método Lógico**

Los métodos lógicos son una serie de instrucciones empleadas para redescubrir la verdad o para que la demuestre el profesor. En otras palabras, busca estructurar el orden de la clase según las formas de razonamiento ya que su aplicación es muy amplia dependiendo del nivel educativo.

## **Método Psicológico**

Representa los elementos de interés, necesidades y experiencias del estudiante que es introducido a la motivación de los momentos que a un esquema establecido ya que cuando se imparte una clase se debe empezar por la afectividad y los intereses que puedan tenerse con el estudiante.

### **6.2.2 Estrategias Metodológicas de aprendizaje**

Realmente son muchas las estrategias educativas que tiene a su alcance el docente a la hora de impartir los conocimientos a los estudiantes, con medios agradables que manifieste el interés común del grupo de estudio. Buenaventura (2009) conceptualiza que:

El método es la configuración que adopta el proceso docente educativo en correspondencia con la participación de los sujetos que en él intervienen, de tal manera que se constituye en los pasos que desarrolla el sujeto, en su interacción con el objeto, a lo largo de su proceso consciente de aprendizaje. (p.2)

Mallart (2001) expresa que las diferentes estrategias metodológicas son las enseñanzas en las actividades humanas intencionales que aplica el currículo y tiene por objeto el acto didáctico por ello se consta de la ejecución de estrategias preparadas para la consecución de las metas planificadas que contiene un grado de indeterminación muy importante puesto que intervienen intenciones, aspiraciones, creencias, elementos culturales y contextuales con el objetivo de basarse en la influencia de una persona sobre otra, enseñando para que el alumno aprenda, dirigiendo así el proceso de aprendizaje.

Según Schuckermith (1987) las estrategias son “procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades, se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender” (p24). La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje como señala Bernal (1990) requiere que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.

#### **Estrategias a usar en el aula de clase:**

- El docente tiene la responsabilidad de brindar a los estudiantes estrategias que ayuden a poner en práctica sus habilidades y capacidades.
- Poner en práctica el dinamismo y creatividad ya que así se fortalecerá a que haya empatía entre ambos actores educativos.
- El estudiante conozca que uno de sus requisitos es mantener el autocontrol y la responsabilidad para que a su vez crezca el interés por el enriquecimiento de nuevos conocimientos.
- El docente le impregne un enfoque más vivencial a través de experiencias a la hora de impartir la clase.
- Llevar a cabo dinámicas que no solo sean divertidas, sino que permitan el disfrute y asimismo conocerse unos a otros.
- Dejar de esquematizar la educación, independientemente del nivel educativo en que se encuentre, manteniendo como clave que lo más importante es amar lo que hace, no por obligación.

➤ **Importancia de las estrategias metodológicas de aprendizaje**

La importancia de dichas estrategias mencionadas anteriormente es vital en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tener técnicas en el proceso educativo vuelve más fácil el dominio de conceptos, el manejo de procedimientos de trabajo al disponer de distintas capacidades y habilidades permite desarrollar de una forma eficaz cualquier asignación o proyecto visionando grandes oportunidades a futuro. Es preponderante la actitud del docente en la búsqueda y ejecución de alternativas innovadoras que permitan proporcionar un aprendizaje más efectivo, haciendo uso de los recursos con lo que se cuenta para hacer el proceso didáctico más dinámico y significativo.

Resaltar que es imprescindible la utilización de estrategias de enseñanza-aprendizaje que promuevan la creatividad y la participación activa de los alumnos en su formación profesional, con el propósito de lograr la calidad educativa de individuos con nuevos pensamientos abiertos a mundos diferentes. Mintzberg (1999) deduce que la mayoría de las personas ven la estrategia como un plan: un curso de acción con un propósito consciente, los planes se preparan antes que los actos a los que se aplican y se desarrollan en forma consciente con un propósito.

Es primordial establecer estrategias innovadoras de enseñanza y aprendizaje en la planificación del desarrollo de las experiencias educativas, responsabilidad principal del docente como facilitador del proceso educativo donde son vitales las intenciones, estilos de aprendizaje del estudiante, entorno, modalidades y particularmente la combinación de las estrategias didácticas que favorezcan la construcción de aprendizajes significativos.

➤ **Tipos de estrategias metodológicas de aprendizaje**

Es necesario reconocer la gran diversidad existente a la hora de categorizar las estrategias de aprendizaje, se han establecido tres grandes clases de estrategias: las estrategias cognitivas, las estrategias metacognitivas, y las estrategias de manejo de recursos.

**Las estrategias cognitivas**

González & Tourón (1992) estiman que las estrategias cognitivas que hacen referencia a la integración del nuevo material con el conocimiento previo. En este sentido, serían un conjunto de estrategias que se utilizan para aprender, codificar, comprender y recordar la información al servicio de unas determinadas metas de aprendizaje. Para Kirby (1984) “este

tipo de estrategias serían las microestrategias, que son más específicas para cada tarea, más relacionadas con conocimientos y habilidades concretas, y más susceptibles de ser enseñadas” (p.57)

### **Las estrategias metacognitivas**

Las estrategias metacognitivas equivalen a lo que Weinstein y Mayer (1986) denominan como estrategias de control de la comprensión. Según Monereo & Clariana (1993) estas estrategias “están formadas por procedimientos de autorregulación que hacen posible el acceso consciente a las habilidades cognitivas empleadas para procesar la información” (p 91). Puesto que si un estudiante emplea estrategias de control es también un estudiante metacognitivo, ya que es capaz de regular el propio pensamiento en el proceso de aprendizaje.

### **Las estrategias de manejo de recursos**

González & Tourón (1992) conceptualizan que son una serie de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que contribuyen a que la resolución de la tarea se lleve a buen término. Para autores como Beltrán (1996) tienen como finalidad sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender; y esta sensibilización hacia el aprendizaje integra tres ámbitos: la motivación, las actitudes y el afecto.

#### ➤ Ejemplos

Las estrategias de aprendizaje como metodología científica utilizada deben ser incluidas antes, durante y después de un contenido curricular específico de cualquier materia o elaboración de determinado plan que se vaya a llevar a cabo para hacer más funcional e interactivo el momento de impartir los conocimientos y saberes.

### **Uso de Ilustraciones**

Díaz & Hernández (1999) deduce que “las ilustraciones como: “fotografías, dibujos, pinturas entre otros constituyen uno de los tipos de información gráfica más ampliamente empleados en los diversos contextos de enseñanza (clases, textos, programas por computadora y cibernética). Son recursos utilizados para expresar una relación espacial esencialmente de tipo reproductivo” (p. 27). Por ello es sustancial el empleo de recursos como estos ya que llaman la atención y concentración de los estudiantes.

## **Funciones de las ilustraciones**

- Dirigir y mantener la atención de los estudiantes
- Permitir la explicación en términos visuales de lo que sería difícil comunicar en forma puramente oral.
- Favorecer la retención de la información: se ha demostrado que los estudiantes recordamos con más facilidad imágenes que ideas verbales o impresa.
- Permite integrar, en un todo, información que de otra forma quedaría fragmentada.
- Permitir y clasificar y organizar la información.
- Promover y mejorar el interés y la motivación.

## **Elaboración y facilitación de Resúmenes**

Para Boshell (2016) “Una práctica muy difundida en todos los niveles educativos “es el empleo de resúmenes del material que habrá de aprenderse “ (p.5). Por lo que un resumen es una versión breve del contenido que habrá de aprenderse, donde se enfatizan los puntos sobresalientes de la información.

## **Planteamiento de preguntas intercaladas**

Las Preguntas intercaladas se plantean al estudiante a lo largo del material o situación de enseñanza y tienen como objetivo facilitarle su aprendizaje. Según los especialistas Díaz y Hernández (1999) para evaluar se tienen que tomar los aspectos siguientes:

- La adquisición de conocimientos.
- La comprensión.
- La aplicación de los contenidos aprendidos.

Con esto se le ofrece al estudiante retroalimentación correctiva (es decir, se le informa si su respuesta a la pregunta es correcta o no y por qué). Las preguntas intercaladas ayudan a monitorear el avance gradual del estudiante, cumpliendo funciones de evaluación formativa, manteniendo activa la participación en clase.

### 6.3 Educación Superior

Enseñar cada vez es más complejo y el aprendizaje se ha transformado en una experiencia llena de retos y desafíos para los alumnos, por eso es preciso saber que cada nivel educativo tiene su propia particularidad determinada por distintas necesidades a las que la escuela pretende responder plasmados en los objetivos para cada etapa de formación que persigue sus fines como es el caso de la educación superior.

La educación superior es el proceso formativo cuyo objetivo es preparar a los egresados a enfrentarse al mundo laboral dándole las técnicas y métodos necesarios que les serán de gran utilidad a la hora de incursionar a nuevos caminos.

#### ➤ Concepto

Ibáñez (1994) considera que la educación superior es “la formación de profesionales competentes, individuos que resuelvan creativamente es decir de manera novedosa, eficiente y eficaz, problemas sociales”(p.104).Otros autores como Giménez (2011) afirma que “las nuevas tendencias de educación superior se caracterizan por la masificación de la matrícula, la adquisición de habilidades y destrezas operacionales y estratégicos que se desarrollan al margen de la institución paradigmático-histórica como la universidad” (p.61).

#### ➤ Importancia

La calidad debe ser el eje principal en el sistema de educación superior resaltando el nivel de exigencia en su cumplimiento regido bajo criterios unificados, es decir haciendo énfasis en una relación de los diferentes contextos en la educación y coinciden en que la calidad es primordial en el proceso educativo. Hoy día es necesario dejar de esquematizar la forma de impartir las clases y adentrarse a ser más empáticos los unos con los otros. Por ello los juegos lúdicos incentivan la creatividad e ingenio debido a la interacción que a través de las distintas actividades se transmite.

Por lo que la educación no es un acto azaroso, descontrolado y sin finalidad específica puesto que siempre tiene un objetivo de influir de una forma determinada sobre el receptor ya que es un acto comunicacional donde el conocimiento va desarrollándose rápidamente venciendo barreras que interfieren en ellos en el salón de clases, donde es necesario resaltar que el entusiasmo del docente será vital en el acompañamiento continuo a los estudiantes.

### ➤ Funciones

El ser humano debe aceptar que en la vida para lograr la libertad es a través de la educación, una oportunidad para triunfar siendo un desafío grandioso y para combatir la ignorancia no hay mejor arma que el conocimiento, manteniendo una buena actitud en el aprovechamiento del mismo para emprender nuevos retos en el camino. Recordar que la formación depende de todos los actores involucrados (educador y estudiante) pues debe estar convencido que los valores son fundamentales para el éxito de sus propósitos como futuro profesional, donde la humildad, respeto, amistad y tolerancia se manifiestan en los logros obtenidos.

Por consiguiente, la manera de cumplir con las diferentes estrategias en el proceso educativo, según Menim (2002) considera que:

La función prioritaria está dada por la conservación del patrimonio cultural e histórico de una sociedad y el logro de las transformaciones necesarias para adecuarse a las demandas del mundo actual, a su vez la formación general del docente se vuelve irremplazable para los estudiantes, porque es ese valor que demuestra valorativamente las técnicas que implementa con el propósito de formar una visión objetiva en el educando. (p.3)

Otra de las funciones es la formación valorativa del profesor la cual está representada en los valores que cada cual forma desde el hogar siendo la base la familia lo cual trasmite en el aula el estudiante, a su vez es la pauta que se abre en relación de ambos con la clave del respeto mutuo. Fabelo (1989) dice que “el valor hay que verlo contribuir al proceso social, al desarrollo humano resaltando que la objetividad del mismo trasciende en interés particulares individuales de los valores entre lo objetivo, subjetivo y social” (p.11).

#### 6.4 Impacto de los juegos Lúdicos

Los juegos lúdicos se practican desde pequeños, pero poco a poco se va perdiendo ese interés porque se considera que cuando los estudiantes se encuentran en un nivel más alto como la universidad se les tiene que ver y tratar como adultos, pero realmente siempre hay un niño dentro de cada uno, que quiere seguir experimentando de una forma dinámica, alegre, que llene de entusiasmo el interés por el enriquecimiento de saberes. Por ello la iniciativa de incluir el juego en el aula universitaria es un modo de innovar y mejorar la propuesta educativa frecuente, mostrando a los estudiantes una forma más atractiva, entretenida y memorable de conocer nuevos contenidos, construir el conocimiento en un entorno ameno a

través del juego dando un acompañamiento desde la niñez y genera una mayor motivación para aprender.

No se puede obviar que la repetición de actividades resulta cansada tanto para el docente que es quien las proporciona como para los estudiantes que son quienes las reciben y es allí meramente donde prevalece la necesidad de crear nuevas ideas cambiando las tradicionales formas de enseñar y buscando recursos diferentes. Puesto que más allá de lo que se prescriba en materia educativa en uno u otro momento de la historia, no hay que olvidar que los docentes juegan un papel imprescindible en estos cambios por medio del trabajo que realizan, innovando, transformando cuestionando a las mentes aquietadas (las nuestras y las de los estudiantes) y generar esos resultados de los cuales todos queremos disfrutar.

Los juegos lúdicos se proponen directamente desde el punto de vista metodológico, el objetivo de intentar recuperar, revalorar y recrear la capacidad de jugar, donde se puede encontrar un funcionamiento sistemático, una multiplicidad de capacidades puestas al servicio de la resolución de la circunstancia lúdica y otras que de disparan en el proceso de búsqueda, ejecución del impacto de la misma. Al diseñar la visión para un futuro mejor, demandadas por un alto grado de creatividad y objetividad, que proyecten las cualidades, implicando un conocimiento más vivencial en la tarea de impulsar la Ludopedagogía como herramienta facilitadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional que les ayude a alcanzar sus metas y propósitos deseadas.

Las prácticas lúdicas ofrecen una serie de ventajas en el proceso educativo que mejora los resultados que se pueden obtener a través de métodos y técnicas competentes y eficaces, ofreciendo grandes beneficios que significativamente forman la posibilidad de una mejor calidad académica profesional. Por tanto, se debe reflexionar sobre las prácticas y recursos de la educación tradicional, para reemplazarlos por las actuales, es decir por estrategias innovadoras para todos los actores involucrados.

#### ➤ Importancia

En cada etapa educacional el estudiante debe irse proyectándose e introduciéndose en la realización de las actividades ludopedagógicas abriéndose a un mayor aprendizaje en el cual el educador debe ir mejorando las estrategias metodológicas, dándole la preponderancia completamente a los juegos como una forma más eficiente y revolucionada en esta era

modernizada. El rol de los juegos lúdicos debe ser un modelo altamente educacional donde la universidad como un universo mismo conglomere todas sus maneras de utilización. Por tanto, en la educación superior, la incorporación adecuada de los juegos por parte del docente les facilita a los estudiantes una forma de trabajo distinta que a su vez los ubica en un rol activo de participación que logre cumplir las metas que el educador se estime en el aula de clases.

La integración de la Ludopedagogía como herramienta en la formación profesional de los estudiantes debe verse como un proceso de innovación, como la mayor experiencia vinculada a los procesos educacionales. Es necesario resaltar que en todas las universidades existen normas que se deben cumplir al pie de la letra en cuanto a estrategias y metodologías con los estudiantes, al estar a un paso de ser profesionales se olvida la chispa de interacción y empatía que es lo que verdaderamente formará el éxito de los mismos.

Existen un sinnúmero de carreras, pero hay una que es como el eje del desarrollo de la información la cual es llamada generalmente Comunicación Social porque está basada en la interacción, dinamismo, innovación, empatía, dicho de otra manera, es social porque es base de la sociedad misma. La Universidad Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua) brinda una carrera llamada Comunicación para el Desarrollo que contiene una gama de potencialidades para que el futuro comunicador desempeñe en cualquier campo laboral de la misma ya sea radio, televisión, prensa escrita, estrategias corporativas entre otras. Por ello la Ludopedagogía debería ser puesta en práctica en todos los años de la carrera desde primero a quinto solventando la necesidad de aprender, pero de una manera más divertida. Sin duda la capacidad que tiene el juego para propiciar ese dinamismo posibilita el acceso a grandes momentos más interactivos y experiencias potenciales impregnadas en la alegría y entusiasmo.

Es cierto que del adulto en la formación profesional se espera un conjunto de conocimientos amplios para derrotar las barreras que se le presenten, pero también es verdad que el juego no pierde los beneficios como recurso si se adapta adecuadamente al nivel educativo y a los propósitos que la educación superior persigue porque sea cual sea la edad los juegos impactan de modo positivo en la transformación de los procesos psico-cognitivos y sociales del individuo. A partir de toda la información expuesta anteriormente podemos determinar que

los juegos lúdicos tienen una gran importancia e impacto en la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje desarrollado en el aula de clases.

## VII Diseño Metodológico

La presente investigación acerca de la Ludopedagogía como herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de I año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, UNAN-Managua, en el primer semestre del año 2020 es una combinación del enfoque cualitativo y cuantitativo, de los cuales se forma una investigación mixta, pues contiene las características de ambos de acuerdo a Grinnell (1997) citado por Hernández, Fernández y Baptista (2014,p.534) señala que los dos enfoques (cuantitativo y cualitativo) utilizan cinco fases similares y relacionadas.

De manera que ambos enfoques llevan a cabo observación y evaluación de fenómenos, establecen suposiciones o ideas como consecuencia de la observación y evaluación realizadas, prueban y demuestran el grado en que las suposiciones o ideas tienen fundamento y proponen nuevas observaciones y evaluaciones para esclarecer, modificar, cimentar y/o fundamentar las suposiciones o ideas; o incluso para generar otras. Asimismo, el enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento.

La investigación según el alcance es no experimental pues se estudian los fenómenos tal y como ocurren de forma natural, al respecto Kerlinger & Lee (2002) manifiestan que:

La investigación no experimental es la búsqueda empírica y sistemática en la que el científico no posee control directo de las variables independientes, debido a que sus manifestaciones ya han ocurrido o a que son inherentemente no manipulables, se hacen inferencias sobre las relaciones entre las variables, sin intervención directa, de la variación acompañada de las variables independiente y dependiente.  
(p.504)

Por otra parte, Arnau (1995) considera que “el término investigación no experimental se utiliza para denominar genéricamente a un conjunto de métodos y técnicas de investigación distinto de la estrategia experimental y cuasi-experimental destacando que en este tipo de investigaciones no hay ni manipulación de la variable independiente ni aleatorización en la formación de los grupos” (p.35).

El nivel de profundidad del conocimiento del estudio es descriptivo, según Tamayo y Tamayo (2004) la investigación descriptiva comprende a la descripción como el registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de fenómenos ya que nos ayudan a predecir el comportamiento, incluyendo variables como gente, geografía, clima, costumbres entre otros. Hernández, Fernández y Baptista (2014) afirman que “los estudios descriptivos a su vez buscan especificar las propiedades, características y los perfiles importantes de las personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p.117).

El periodo y secuencia del estudio respecto al proceso de desarrollo de fenómeno es transversal, según Hernández et. al (2014), un estudio es transversal cuando se recolectan los datos en un solo momento, en un tiempo único, su propósito es describir variables y su incidencia de interrelación en un momento dado, dicho de otra manera, es un método no experimental que funciona para recoger y analizar datos en un momento determinado. A su vez Lui & Tucker (2004) remarcan que los diseños de investigación transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

Según el tiempo de ocurrencia de los hechos y registro de la información la investigación es retrospectiva puesto que este tipo de estudio busca las causas a partir de un efecto que ya se presentó, en pocas palabras es como si fuésemos hacia atrás, por esto es retrospectivo.

➤ Área y unidad de estudio

El presente estudio investigativo se realizó en la universidad Autónoma de Nicaragua UNAN-Managua para analizar la Ludopedagogía como herramienta de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la carrera de comunicación para el Desarrollo para determinar las estrategias y metodologías que utilizan los educadores para el cumplimiento de resultados satisfactorios en el desempeño de cada alumno, incluyendo la creatividad y dinamismo en el desarrollo de cada clase, partiendo de la necesidad de que todos aprendan, pero sobre todo para el disfrute y enriquecimiento que permite tener un mayor fortalecimiento en la formación profesional de ellos como potenciadores en la comunicación del país.

➤ Universo y muestra

La muestra en sentido genérico es una parte del universo que reúne todas las condiciones o características de la población en un subconjunto que se obtiene para averiguar las propiedades o características que sea representativa de ella lo más pequeña posible, pero sin perder exactitud. Asimismo, Hernández (2006) asegura que la muestra es en esencia un subgrupo de la población.

El universo con el que se trabajó fue la carrera de Comunicación para el Desarrollo de la UNAN-Managua, con una población de 382 estudiantes de los cinco años tanto del turno matutino como vespertino, con una muestra la cual fue seleccionada por conveniencia resultando elegidos la cantidad de 30 estudiantes de I año de ambos sexos (masculino y femenino). Asimismo, se seleccionaron a 3 docentes de la carrera para adentrarse en cómo están hoy día organizados para impartir sus conocimientos y compartir a su vez con los estudiantes.

A su vez se seleccionaron 2 especialistas en pedagogía quienes en el proceso han sido informantes claves para sustentar el presente estudio investigativo. Es por ello que las técnicas de muestreo son no probabilísticas ya que se seleccionan porque están convenientemente disponibles para la investigación.

➤ Criterios de selección:

- El dinamismo e interacción que se genera en el aula de clase.
- La Ludopedagogía como herramienta en el proceso educativo.
- Las metodologías y estrategias didácticas en el acompañamiento del desarrollo de los estudiantes.
- La dedicación e interacción en el proceso de enseñanza y aprendizaje para una sustanciosa formación profesional.

Por lo que el muestreo es no probabilístico ya que los informantes han sido seleccionados en función de su accesibilidad o a criterio propio para la investigación. Según Cuesta (2009) El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.

➤ Instrumentos de recolección de datos

La recogida de datos tal como Tejada (1997) expresa es una “de las fases más trascendentales en el proceso de investigación científica” (p. 95) lo que ha de suponer uno de los ejes principales de una investigación ya que de ella se desprende la información que va ser analizada para conocer sobre las metodologías de enseñanza y aprendizaje y asimismo la creatividad de la práctica de los juegos lúdicos en los estudiantes de I año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo.

Por consiguiente, al ser una investigación mixta los instrumentos empleados en la recopilación de la información son a través de la entrevista y encuesta de los cuales podremos llevar a cabo su análisis. Grasso (2006) conceptualiza que “la encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, por ejemplo: permite explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas en las practicas ludopedagógicas en la educación superior” (p.13).

Por su parte Galindo (1998) define que “las entrevistas proporcionan un excelente instrumento heurístico para combinar los enfoques prácticos, analíticos e interpretativos implícitos en todo proceso de comunicar” (p.277). Es importante resaltar la característica esencial de la entrevista, la cual consiste en que los mismos actores sociales son los que proporcionan los datos relativos a sus conductas, opiniones, deseos, actitudes y expectativas, lo cual es casi imposible de observar desde fuera, nadie mejor que la misma persona involucrada para hablarnos acerca de todo aquello que piensa y siente, de lo que ha vivido o proyecta hacer.

Por tanto, las entrevistas como las encuestas fundamentaron potencialmente la investigación puesto que los estudiantes a través de las encuestas nos arrojaron la satisfacción que sienten al recibir clases, la aceptación de las metodologías y estrategias que implementan los docentes entre otros factores que identifiquen que la presencia de los juegos lúdicos es preponderante en cualquier nivel educativo. Los educadores a través de sus experiencias nos dieron a conocer elementos esenciales que se llevan a cabo al impartir una clase, situaciones que se presentan diariamente en los estudiantes de acuerdo a los métodos que como docente

proyecta. Así también los especialistas en pedagogía no solamente fortalecieron y fundamentaron la investigación, sino que esto permitió profundizar en vista de mayores oportunidades al poner en práctica los juegos lúdicos de manera continua en el aula de clases.

### ➤ **Métodos**

Para aplicar las entrevistas y las encuestas se llevaron a cabo:

#### ❖ **Métodos por excelencia**

**Inductivo:** Rivas Torres, en su libro “Manual de Investigación Documental” nos ofrece el siguiente concepto de método inductivo: “El método inductivo consiste en la generalización de hechos, prácticas, situaciones y costumbres observadas a partir de casos particulares. Según Sampieri lo define como el método que se aplica en los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios”.

**El método de la observación:** Nos permitió conocer el interés de los estudiantes sobre la investigación asimismo el interés ya que es necesario conocer sus percepciones acerca del dinamismo y creatividad en el desarrollo de los contenidos no solo por el enriquecimiento como estudiante sino la fuerza que esto permite al momento de enfrentarse al campo laboral.

**El método de análisis:** Nos dio la oportunidad de conocer a través de sus respuestas la manera en la conciben las diferentes estrategias metodológicas y métodos integrados poniendo en práctica el juego como una manera de aprender, conocer y compartir momentos amenos con los demás.

**EL método de síntesis:** Resaltar que en la realización de los instrumentos se reunieron elementos que se encontraban dispersos, pues realmente con las opiniones que recibimos por los estudiantes se logró profundizar en la preponderancia de la Ludopedagogía como herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Destacando que los docentes al responder las entrevistas demostraron y aportaron mucho más de lo que esperábamos, logrando consolidar que todos tienen un mismo fin, lograr empatía y confianza con sus alumnos.

**El método Bibliográfico:** En la realización de todo este trabajo investigativo se consultaron un sinnúmero de autores, ya que es vital para hacer sustancioso nuestro trabajo y asimismo tener bases y fundamentos claves que lo validen.

## **El método de Triangulación**

Según Knafl la triangulación metodológica no es para maximizar lo fuerte y minimizar lo débil de cada método. Sino se hace una aproximación cuidadosa, el resultado final puede ser ampliar lo débil de cada método e invalidar completamente el proyecto de investigación. La triangulación es más un método para obtener hallazgos complementarios de resultados fuertes y contribuyen a la teoría y al desarrollo del conocimiento.

## **Herramientas para procesar datos e información.**

- ✓ En la elaboración de los protocolos de entrevista y encuesta se hizo uso de Word para redactar paso a paso cada interrogante llevando a cabo un proceso muy satisfactorio por el cual obtuvimos aceptación de todos nuestros informantes.
- ✓ Al llevar a cabo el análisis de los resultados se utilizó Excel ya que es un facilitador en cuestiones numéricas, para elaborar los gráficos de barra, pastel, agregarle los valores porcentuales y asimismo finalizar de forma segura los resultados.
- ✓ Para entrevistar a los 3 docentes se utilizaron de los micrófonos celulares permitiendo hacer más dinámica la participación ya que al ser informante clave puede brindar mucha más información si lo expresan oralmente.
- ✓ Cuando se llevaron a cabo las encuestas a los estudiantes, se utilizó el método de persuasión más valioso en todos los tiempos, el poder de la palabra, primero que todo para solicitar el acceso a las aulas de clase, los docentes con amabilidad se mostraron dispuestos a apoyar en el proceso.
- ✓ Los especialistas en pedagogía fueron muy atentos a la solicitud, ofreciendo su disposición y apoyo a sustanciar la investigación, facilitando la información.

## **Plan de tabulación y análisis**

Chávez (2004) conceptualiza a la tabulación como el proceso del análisis estadístico de los datos según Tamayo y Tamayo (2007) la tabulación permite organizar los datos para aplicar estadísticas correspondientes, a fin de procesar la información. Asimismo, Arias (2006) considera a la tabulación como una técnica, procedimiento o forma particular de obtener datos e información, particularidades de una disciplina, por ello sirven de complemento al método científico, el cual posee una aplicabilidad general, una vez efectuada la operacionalización de las variables y definidos los indicadores.

El plan de tabulación consiste en determinar qué resultados de variables se presentarán y qué relaciones entre esas variables se necesitan, a fin de dar respuesta al problema y objetivos planteados. Es decir, con la base de datos que se obtengan en la muestra, y para responder al problema y objetivos planteados deberán presentarse una serie de cuadros de frecuencia y porcentajes para la parte descriptiva de la investigación, lo cual le facilitaran la observación de las tendencias de las variables como: entrevistas, encuestas, estudios de caso, cada uno con sus respectivas interpretaciones.

## 7.1 Operación de Variables

Objetivos específicos	VARIABLES	Definición de la variable	Indicador	Escala	Dimensión o Tipo de variable	Técnica
Identificar las metodologías y estrategias didácticas implementadas por el docente en el aula de clase a los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, en la UNAN-Managua, durante el I semestre, 2020.	<p><b>Metodologías</b></p> <p><b>Metodologías educativas:</b></p> <p><b>Estrategias Didácticas</b></p>	<p>La metodología se refiere a los métodos de investigación que se siguen con la finalidad de alcanzar los objetivos en una ciencia o estudio.</p> <p>Giran alrededor de las teorías del aprendizaje (basadas en la psicopedagogía) como son el conductismo, cognitivismo, constructivismo y últimamente el conectivismo. Cada paradigma tiene sus procesos, actividades y métodos de actuación.</p> <p>Acciones que el personal docente lleva a cabo de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos.</p>	<p>Conocimientos Enseñanza</p> <p>Dinamismo Interacción</p> <p>Habilidades Aprendizaje</p>	<p>Cuantitativa</p> <p>Cualitativa.</p>	<p>Dicotómicas</p> <p>Preguntas abiertas</p>	<p>Encuesta</p> <p>Entrevista</p>

<p>Describir el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, UNAN-Managua, durante el I semestre, 2020.</p>	<p><b>Proceso de enseñanza y aprendizaje</b></p>	<p>Es un agente transformador de las cosmovisiones del ser humano que actúa desde y para una sociedad concreta, que es un proceso que tiende a la perfección de las potencialidades del ser humano. El profesor auténtico tiene como obligación hacer una reflexión profunda sobre cuáles son los supuestos bajo los cuales él se desempeña como agente del proceso educativo. No se trata de transmitir conocimientos a través de una metodología determinada por novedosa que sea, sino que, en la medida que el profesor comprenda sus cosmovisiones relacionadas con el proceso educativo, estará en mejores condiciones de orientar y formar seres humanos útiles a sí mismos y a su contexto.</p>	<p>Información Motivación Rendimiento  Interés Capacidades</p>	<p>Cualitativa  Cuantitativa</p>	<p>Nominal  Preguntas abiertas</p>	<p>Encuesta  Entrevista</p>
<p>Explicar la importancia de la Ludopedagogía como herramienta facilitadora en el proceso educativo para los estudiantes de la carrera de</p>	<p><b>Ludopedagogía</b></p>	<p>Es una propuesta en permanente construcción, que permite abordar procesos colectivos centrándose en el juego como vehículo desde donde operar, en la búsqueda de un hacer transformador que</p>	<p>Dinámicas  Competencias</p>	<p>Cualitativa</p>	<p>Preguntas abiertas</p>	<p>Entrevista</p>

<p>Comunicación para el Desarrollo, UNAN-Managua, durante el I semestre, 2020.</p>		<p>nos permita ensayar otras formas de vincularnos con las y los otros/os, con nosotras/os, con la realidad de la que somos parte. Desde un espacio laboratorio (“realidad lúdica”), donde el juego y el conocimiento se encuentran, nos implicamos y comprometemos con la oportunidad de investigar otras formas de mirar la realidad.</p> <p>La Ludopedagogía es un encuentro de dos territorios: el juego y la construcción de conocimiento. Jugamos para conocer, para construir un conocimiento que integre todas nuestras dimensiones, y que nos implique como sujetos políticos en búsqueda de otros mundos posibles y necesarios.</p>	<p>Empatía</p> <p>Creatividad</p> <p>Proceso educativo</p>	<p>Cuantitativa</p>	<p>Likert</p> <p>Dicotómicas</p>	<p>Encuesta</p>
<p>Destacar el impacto de los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes de la</p>	<p><b>Juego</b></p>	<p>Para Carmona y Villanueva (2006) el juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y</p>	<p>Desempeño</p> <p>Conocimiento</p>	<p>Cuantitativa</p> <p>Cualitativa</p>	<p>Nominal</p>	<p>Encuesta</p>

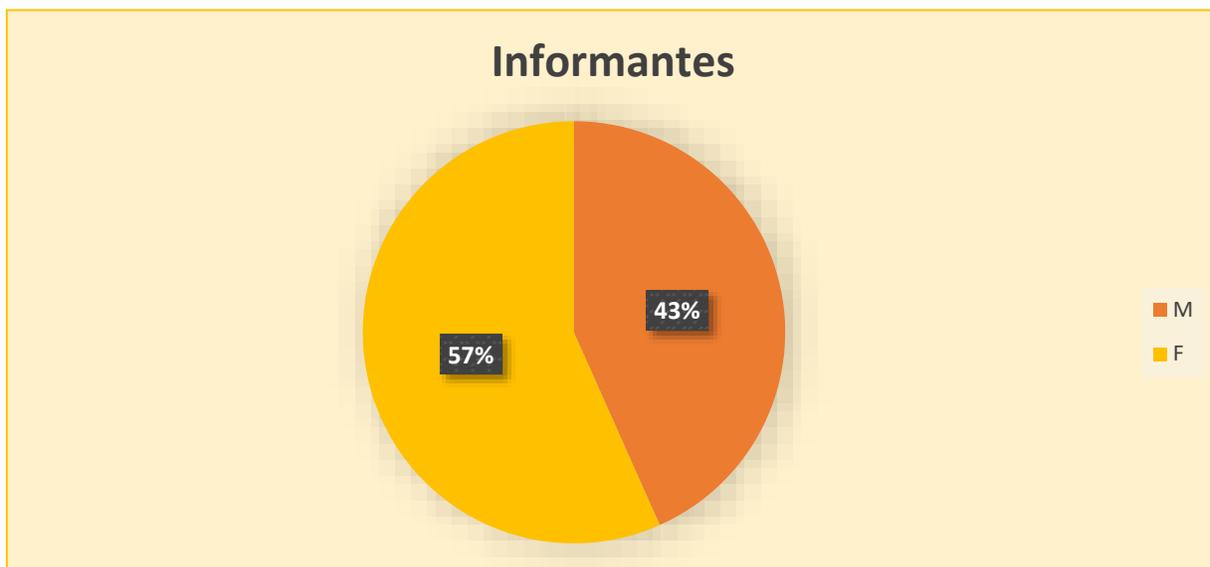
<p>carrera de Comunicación para el Desarrollo, UNAN-Managua, durante el I semestre, 2020.</p>	<p><b>Juegos lúdicos</b></p>	<p>no por los factores externos de la realidad externa.</p> <p>Huizinga (1968) afirma que: “El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente, actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad.</p>	<p>Interacción</p>		<p>Preguntas abiertas</p>	<p>Entrevista</p>
	<p><b>Formación profesional</b></p>	<p>Inciarte (2005) define que la búsqueda de nuevas maneras de formar al profesional de hoy es constante, en el horizonte, no hay recetas, no puede haberlas en un mundo en el que ya no es posible el pensamiento único.</p>	<p>Capacidades</p> <p>Habilidades</p> <p>Empatía</p>			

## VIII Análisis y Discusión de Resultados

En este apartado se muestra el análisis de resultados sobre los datos recopilados mediante la implementación de los dos diferentes instrumentos (encuesta, entrevista) a través de las fuentes de información que son de vital importancia y fundamentan de manera sustanciosa a la investigación en base a sus conocimientos acerca de la Ludopedagogía como herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo.

De manera que es importante señalar que el presente estudio es con enfoque cuantitativo apoyado de herramientas cualitativas o bien dicho de otra manera conocido como investigación mixta, se utilizó Excel en la construcción de la base de datos y procesamiento, se permitió obtener información esencial. Por tanto, dicho análisis será desglosado por acápite representando a cada uno de los objetivos específicos planteados. Asimismo, retomar significativamente los aportes brindados por 3 docentes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo (Walter Calderón, Ledyth López, Jenny Mercado) sobre sus percepciones de dicha herramienta en la educación superior, así como un poco de la experiencia en su proceso de educadores y, por último, pero no menos importante la contribución de dos especialistas en pedagogía quienes a través de sus respuestas apoyarán en gran manera la investigación.

## Gráfico N°1



Gráfica No. 1: Sexo de los informantes

En el gráfico n°1 se observan los datos sobre los informantes que aportaron al responder las encuestas, siendo 30 estudiantes de 1 año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo del turno Matutino y Vespertino. El 57% es decir 17 son mujeres y el 43% o representación de 14 varones, quienes tuvieron el interés para apoyar con sus conocimientos a la investigación. Resaltar que dedicaron de 10 a 15 minutos, se notaron muy complacidos con el tema, lo cual es de gran relevancia para la obtención de resultados.

Jóvenes dispuestos, demostrando significativamente que es preponderante que se practique en la educación superior la metodología lúdica de manera secuencial según los objetivos de la clase, practicando y retroalimentándose unos con otros de nuevos conocimientos a través de juegos educaciones que permitan formar un profesional auténtico y capaz de lograr todo lo que se proponga.

## Gráfico N°2



Gráfica No. 2: Edades de los informantes

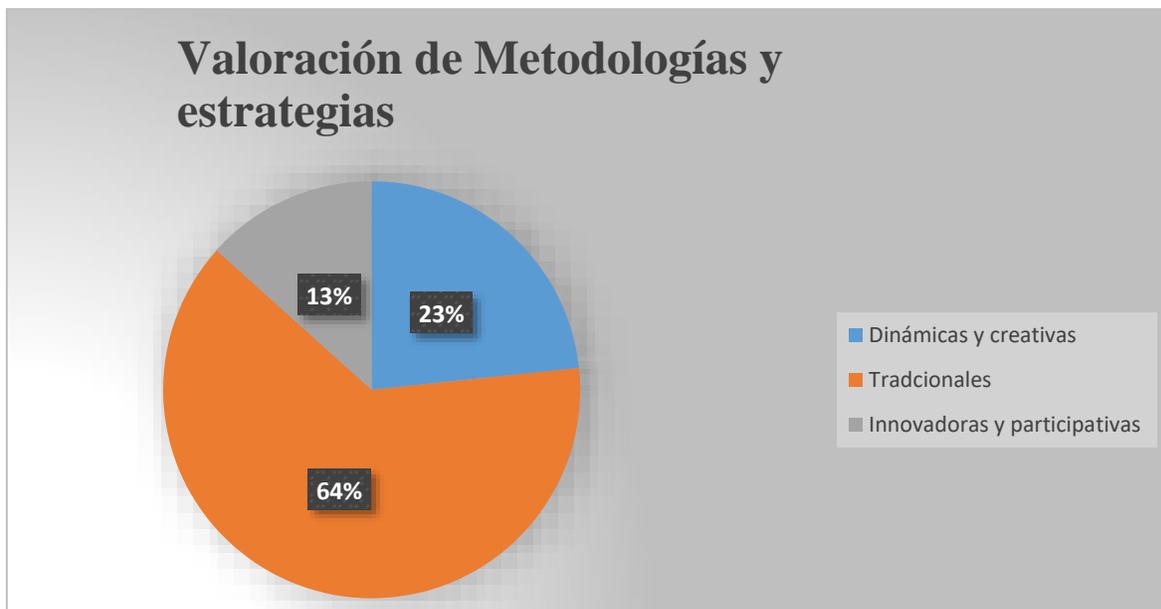
En el gráfico n° 2 se muestran los datos sobre los rangos de edades de los 30 estudiantes participantes en la encuesta con el objetivo de conocer la importancia que tiene para ellos las prácticas ludopedagógicas en el salón de clases para el desarrollo profesional. El 50% se encuentran entre los 18- 20 años seguido del 43% entre los (15-18) años y el 7% entre los (20-23) años de edad.

Destacar que representaron disposición al responder el instrumento, algunos al desconocer el termino Ludopedagogía, preguntaron antes de seguir llenando la encuesta, todos participaron activamente en el proceso, con total compromiso, resaltando que el tema les llamo la atención a todos al ser referidos a las metodologías y el proceso mismo en el aula de clase.

## **Capítulo I: Metodologías y estrategias didácticas implementadas por el docente en el aula de clases.**

Primer acápite donde se destacarán diferentes percepciones expresadas por las fuentes de información tanto especialistas como docentes, así como los resultados obtenidos por medio de la encuesta realizada a los 30 estudiantes de primer año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, abordándose las maneras en las que el estudiante percibe al educador entre otros factores reflejados por medio de gráficos de barra y pastel mostrando los porcentajes que son claves para la explicación y que dan más fuerza a los resultados de este primer objetivo por medio del cual se permite conocer un sinnúmero de características que son de gran importancia en el proceso educativo.

Gráfico N° 3



Gráfica No. 3: percepción de las Metodologías y estrategias practicadas en el aula de clases

En el gráfico N° 3 se encuentran registrados los valores de los 30 estudiantes de primer año del turno matutino y vespertino de la carrera de Comunicación para el Desarrollo encuestados en la UNAN-Managua. El 64% indica que 19 estudiantes perciben que las metodologías y estrategias son impartidas de manera tradicional, que engloba una cifra bastante elevada, siendo más del 50%, seguido del 23% quienes consideran que las metodologías y estrategias didácticas desarrolladas por el educador son dinámicas y creativas. El 13% afirman que son innovadoras y participativas.

De manera que es vital conocer las formas con las que elaboran sus planes de clase los docentes puesto que tiene gran influencia a la hora de impartir o desarrollar el contenido. Es decir, si trabajan a base de indicadores de logro o por medio de competencias de aprendizaje. Por lo que Calderón docente de la carrera de Comunicación para el Desarrollo expresa *“nosotros planificamos por objetivo e indicadores de logro o sea estamos basados en aprendizajes basados en resultados, es decir, aprendes haciendo porque yo estoy comprometido con ese el paradigma que le ayuda a la gente a vivir mejor, que al final de cuenta a vos no te van a juzgar por cuantos libros leíste o por cuanto sabés, sino qué es lo*

*que sabés hacer con lo que sabés, qué es lo que sos capaz de hacer para transformar tu realidad” (comunicación personal, 07/10/2020).*

A su vez López docente y coordinadora de la carrera de Comunicación para el Desarrollo agrega *“trabajo con temas de indicadores de logros porque al final cada meta es un logro, cada propósito es un logro, el joven tiene que ir aprendiendo pero más que esos dos elementos nosotros trabajamos con las vivencias, con las experiencias esa es mi lógica la universidad te habla del tema de la calidad y también te habla de la competencia pero yo también a eso le anexaría la convivencia porque realmente ahí es donde está todo en el buen vivir y el convivir con el otro” (comunicación personal , 23/09/2020).*

**Gráfico N° 4**



Gráfica No. 4: La creatividad y dinamismo en las metodologías didácticas

En el gráfico N°4 están expuestos los resultados sobre la opinión de los estudiantes sobre que las metodologías didácticas en relación a los contenidos que están impregnadas de creatividad y dinamismo. El 43% o bien 13 se encuentran en desacuerdo con lo expresado seguido del 37% están de acuerdo en que realmente si sean creativas y dinámicas la forma de dar los contenidos en la clase y el 20% no es tan ni de acuerdo.

Por medio de las metodologías didácticas los aprendientes comienzan a desarrollar sus habilidades y destrezas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. López expresa que *“haciendo más practica la asignatura, llevando la teoría al campo de trabajo para que el estudiante el día de mañana que se enfrente al campo laboral tenga completa seguridad de sus capacidades y asimismo para lograr las metas y propósitos que se proponga”*. (Comunicación personal, 23/09/2020). Asimismo, Mercado docente de Comunicación para el Desarrollo considera que *“ellos descubren sus habilidades y destrezas y los entrelazan con sus competencias para sí esforzarse en la materia”* (Comunicación Personal, 25/09/2020).

El educador plantea sus estrategias metodológicas que están compuestas por la destreza ante los estudiantes para que ellos puedan desarrollar sus habilidades a través de diferentes actividades obteniendo un mejor aprendizaje a la hora de recibir la clase. Es vital que en el proceso educacional se implemente la creatividad y dinamismo siempre en base de los objetivos planteados en la asignatura ya que “la educación es el arma más poderosa para cambiar el mundo” (Mandela, 2002).

Por consiguiente, debe dársele el valor que merece. Según el Informe Delors a la UNESCO (1996) plantean que “la educación debe constituir un proceso continuo a lo largo de toda la vida, que permita enseñar y aprender a pensar y contar con alumnos comprometidos con su proceso de aprendizaje, capaces de tomar decisiones, ser autónomos, buscar objetivos y solucionar problemas” (p.15)

## Gráfico N°5



Gráfica No. 5: La creatividad y dinamismo en las metodologías didácticas

En el gráfico n°5 se reflejan los resultados obtenidos sobre si el docente plantea retos en la realización de estrategias en el tema u objetivo de la clase para enseñanza y aprendizaje, el 47% se encuentran de acuerdo con lo expresado, el 30% se muestran indiferentes es decir ni de acuerdo ni en desacuerdo, y el 23% están de acuerdo con lo expresado.

Por ello los objetivos que el docente propone a través de dinámicas o juegos de manera significa aportan al crecimiento y desarrollo educacional tanto de educador como estudiantes. En palabras de Calderón *“les permite a los aprendientes como a los mediadores un mayor protagonismo porque vivir es aprender y aprender es vivir entonces no es cierto que uno aprende en un aula de clases, vos estás aprendiendo todo el tiempo porque estás vivo y los sistemas vivos tienen una característica que son sistemas aprendientes”* (Comunicación Personal, 07/10/2020)

Desde ese punto de vista López considera que *“Primeramente la educación debe de ser un disfrute, donde el estudiante o el aprendiente se pueda sentir motivado, sentirse feliz y entonces al interiorizar estos espacios de no tan tradiciones, donde el joven pueda salir a fuera a respirar el aire puro, a recibir una clase en el campo, a compartir con sus*

*compañeros le ayudara a él a convivir porque nosotros en el aula de clase aprendemos mucho, pero muchas veces el tema de la convivencia pasa a un segundo plano y entonces estas estrategias hacen que el estudiante pueda convivir y no solo conviva con el entorno si no quien también conviva con él mismo y pueda descubrirse así mismo''( Comunicación personal, 23/09/2020).*

Según el Informe Delors a la UNESCO (1996) plantean que ‘‘la educación debe constituir un proceso continuo a lo largo de toda la vida, que permita enseñar y aprender a pensar y contar con alumnos comprometidos con su proceso de aprendizaje, capaces de tomar decisiones, ser autónomos, buscar objetivos y solucionar problemas’’ (p.15)

## Capítulo II: El proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la carrera de Comunicación para el desarrollo.

En este segundo acápite a través de los 30 estudiantes encuestados se reflejará las diferentes percepciones sobre el proceso educativo a través de diferentes características, estrategias y distintas actividades realizadas en el salón de clases, fundamentadas por medio de las opiniones de los 3 docentes entrevistados, dándole mayor validez a dicho análisis.

### Gráfico N°6



Gráfica N°. 6: El pensamiento crítico- reflexivo a través de las dinámicas grupales.

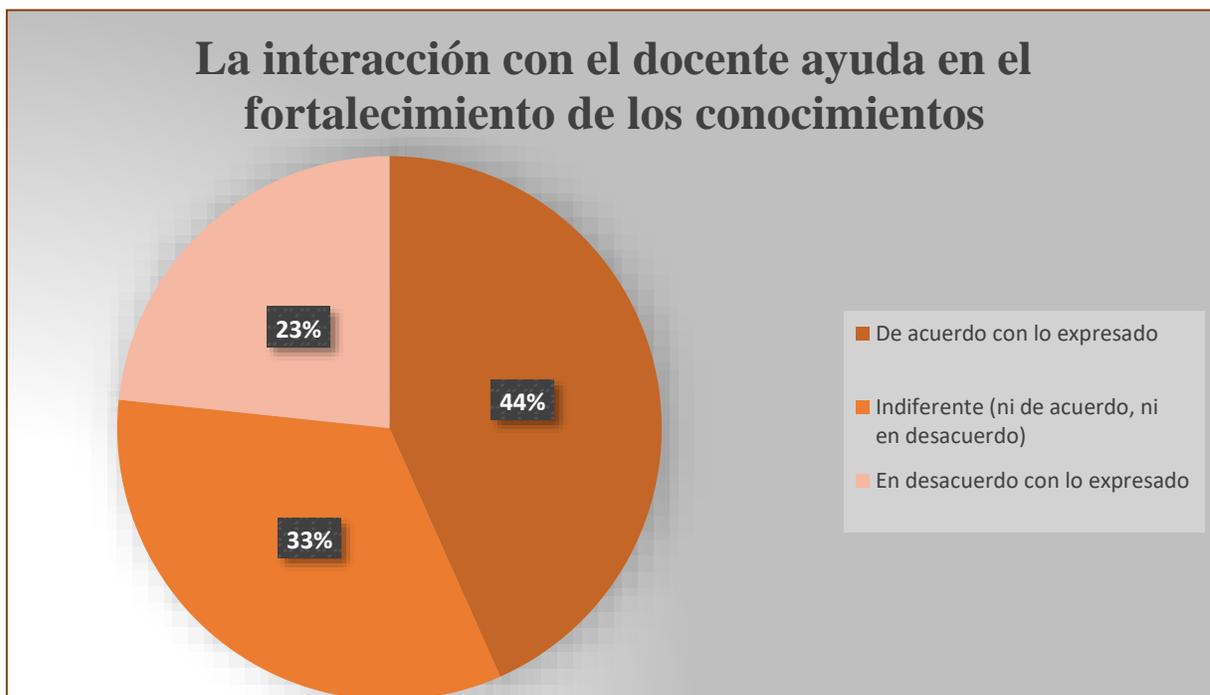
En el gráfico N°6 a través de las encuestas se obtuvo que el 60% no están de acuerdo ni en desacuerdo con lo expresado, seguido del 23% o bien 7 de ellos se encuentran en desacuerdo y solamente el 20% siendo 6 estudiantes quienes están de acuerdo con lo expresado.

De manera que es de gran preponderancia la comunicación entre el educador y sus estudiantes para lograr los objetivos, participar activamente para formar un pensamiento no solamente crítico hacia temas de gran coyuntura, sino que puedan darse cuenta del valor imprescindible que tiene la educación y que por tanto debe ser aprovechada al máximo. Mercado considera *“ya que ellos pueden confiar y comunicarse conmigo fuera del aula de*

*clases, ya que el trabajo de docencia está más allá de las horas de clases y las cuatro paredes'' (comunicación personal, 25/09/2020)*

En palabras de Calderón *''trato de ser asertivo, ser respetuoso y decirles a todos mis estudiantes las exigencias del curso, creo que no soy un profesor fácil, no regalo notas, no me gusta tampoco que la gente llegue a calentar la silla, me gusta que los estudiantes participen, que hagan sus deberes, que se comprometan, que procesen la información que se apropien de ella, que tengan y que desarrollen un pensamiento crítico-reflexivo''* (Comunicación Personal,07/10/2020). Sin duda es muy necesario que cada alumno como educador sea creativo en su clase, aunque ciertamente no hay un manual de instrucciones donde se explique paso a paso como ser bueno en todo, pero con dinamismo e interacción se pueden lograr excelentes resultados y lograr en los estudiantes a través de las diferentes dinámicas un mejor desarrollo en sus capacidades.

**Grafico N°7**



Gráfica N°.7: Interactuar con el docente

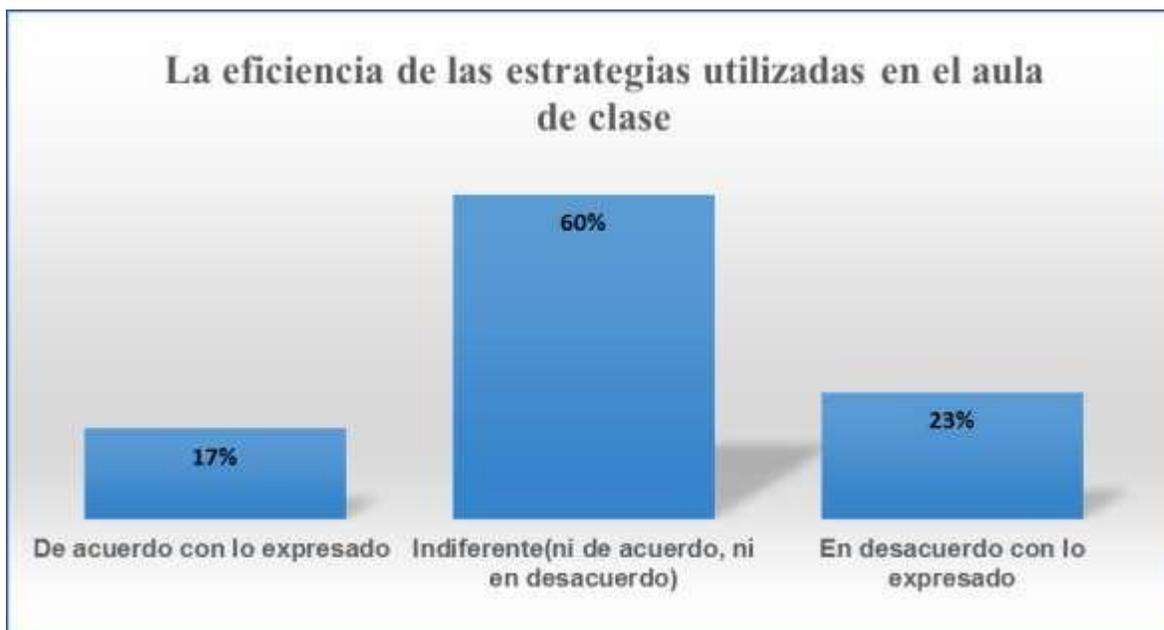
En el gráfico N°7 a través de las encuestas realizadas el 44% de los estudiantes afirman que en efecto interactuar con el docente es vital para desarrollar sus saberes, seguido del 33% que no afirman ni niegan lo expuesto y finalmente el 23% están en desacuerdo con lo mencionado.

El juego al practicarse en el proceso educativo permite un mayor acercamiento entre los educandos y el docente, empatía y sobre todo un empoderamiento basado por el respeto mutuo. De acuerdo con Jiménez (2009) “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”.

Por lo que los juegos educativos ayudan a que los estudiantes desarrollen habilidades y destrezas. López asegura que *“ más que las habilidades y destrezas son los talentos, todos tenemos talentos que hayan unos que aprendan más rápido que otros, tienen que entender que la educación no es única, no es una cajita donde vos le vas a enseñar a cada quien como va aprender, sino que puedan verse como una inteligencia múltiple porque la educación es*

*de esas inteligencias; este piensa así, este piensa aquí, todos hacemos un nuevo aprendizaje que vale más aprender algo nuevo, o aprender un concepto que al final ni interiorizaste sino, aprender algo nuevo y entre eso está la convivencia, respeto, valores''(Comunicación personal, 23/09/2020) .*

## Gráfico N°8



Gráfica N°8: Valoración de las estrategias utilizadas en el proceso educativo

En el gráfico n° 8 se refleja que el 60% se plasman indiferentes, seguido del 23% es decir 7 están en desacuerdo con lo expresando y finalmente el 17% están de acuerdo con lo expresado. Según Schuckermith (1987) las estrategias son “procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades, se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender” (p. 24).

Resaltar que el proceso educativo se vuelve más dinámico donde existe el respeto mutuo mediante la interacción a través de las diferentes estrategias metodológicas que se trabajan continuamente con los estudiantes para que se llenen de enriquecimiento personal, sean valientes para enfrentar cualquier situación que se les atraviese en el camino. Destacar que es indispensable la utilización de estrategias de enseñanza-aprendizaje que promuevan la creatividad y la participación activa de los alumnos en su formación profesional, con el propósito de lograr la calidad educativa de individuos con nuevos pensamientos abiertos a mundos diferentes.

Desde su experiencia López afirma que *“la educación superior debe ser holista, integral, este proceso te permite ser autónomo, organizado, sistémico porque la educación debe llevar todo eso para que el joven se sienta como en su casa, la universidad tiene que ser como su*

*segunda casa con lo único que vamos aprender todos, yo aprendo, vos aprendes''*  
(Comunicación personal,23/09/2020). Lo cual sin duda tiene que ir impregnado de creatividad y dinamismo permitiendo que la clase sea más interactiva y entretenida, logrando mayor interés en la adquisición de nuevos saberes.

**Gráfico N°9**



Gráfica N°9: Competencias de aprendizaje

En el gráfico n°9 se refleja que el 77% de los estudiantes niegan que el docente practique competencias en el proceso de su clase. En cambio, el 23% consideran que si se implementan dichas competencias para potenciar los saberes.

En este punto es importante conocer la manera en la que el docente ayuda o motiva a que se cumplan los propósitos de la clase. En palabras de Calderón refiere *que'' la motivación comienza por la persona y es disponiéndote, interesándote por lo que quieres aprender y eso es lo que te da sentido, es decir, yo te podría enseñar a vos por ejemplo un curso de como armar un celular, pero bueno si eso a vos no te interesa, no te interesa los circuitos, no te interesa la electrónica, no te interesa las nuevas tecnologías vas a estar ahí y probablemente te vas sin prender, pero hay gente que se interesa''* (Comunicación Personal, 07/10/2020). A su vez Mercado *''desde su experiencia una forma de motivar a los estudiantes es primero romper el hielo que exista en el aula de clase, des estresar a los jóvenes de aquellos problemas que pudieran tener fuera de la universidad, los acerca a sus compañeros''* (Comunicación personal, 23/09/2020).

El desarrollo de competencias de aprendizaje según los resultados no está puesto en práctica porque aún se trabaja en modificaciones. Así como lo refiere Calderón ‘ ‘ *Nosotros en la UNAN-Managua no estamos planificando hasta hoy por competencia, nosotros planificamos por objetivo e indicadores de logro o sea estamos basados en aprendizajes basados en resultados, en el futuro porque ahora estamos en el proceso de perfeccionamiento extracurricular las carreras serán bajo el paradigma del enfoque para el desarrollo de competencia* ’ ’ (Comunicación personal, 07/10/2020).

Así también los docentes entrevistados consideran que es muy importante la práctica, más que las competencias de la teoría, ya que el mejor maestro para un estudiante es lo que desarrolla a través de sus acciones, la empatía que se forma entre el educador y el estudiante son vitales para lograr con éxito los objetivos planteados en dicho proceso. López expresa que ‘ ‘ *A veces nos dicen vamos a enseñarles valores, pero es que eso no se enseña, es algo que se debe ir aprendiendo en la medida que vamos relacionándonos* ’ ’ (Comunicación personal, 23/09/2020).

Tener en cuenta que la educación encierra todos los elementos en el proceso educativo donde los principales autores son los docentes y estudiantes llevándose a la práctica distintos saberes donde nadie es más inteligente que nadie, es decir que el profesor no sabe más que el alumno ya que ambos tienen la misma capacidad, pues la verdadera habilidad es poner el conocimiento al servicio de los otros ya que los logros no deben quedarse dentro de un frasco deben ser compartidos por lo que el comportamiento afecta negativamente o positivamente a los demás.

## Gráfica N°10



Gráfico N°10: Percepción del desarrollo de la clase en el proceso educativo

En la gráfica n°10 a través de las encuestas realizadas el 67% dicen que no les gusta como abordan los contenidos, en contraste del 33% representación de 10 estudiantes, afirman que les parece agradable la manera de dar la clase.

A su vez la manera en la que se desarrolla una clase se relaciona íntimamente con la conexión que se forme con el alumno, porque entre más empatía halla, serán más las posibilidades de aprender y persistir en el logro de sus metas educativas, fortaleciendo una mayor concentración en el progreso académico. Por lo que el educador es un ejemplo, una guía a seguir, puesto que el aprende de sus actitudes, tanto como de su clase. Dicho de otra manera, lo que el docente refleja en muchas ocasiones será el resultado e interés de su grupo asignado. Es fundamental que los alumnos estén ampliamente comprometidos con su educación, que sea un proceso de retroalimentaciones entre ambos actores para obtener los logros buscados por medio de las prácticas, diferentes juegos o dinámicas que hagan más entretenida la forma de aprender de manera secuencial.

Por su parte Kolb (2002) plantea que ‘‘se crea conocimiento a través de la transformación de la experiencia: el aprendizaje sería ese proceso continuo fundamentado en la experiencia, que requiere la resolución de conflictos y que implica la transacción entre las personas y el ambiente; esa transacción es la experiencia’’.

## Grafico N°11



Gráfica N°11: Importancia de transformar las formas tradicionales de desarrollar la clase

En el gráfico n° 11 se pueden observar que el 97% es decir 29 estudiantes consideran vital estas mejoras continuas en la educación superior. En cambio, el 3% niega que sea necesaria la transformación.

No se puede obviar que la repetición de actividades resulta agotadora tanto para el docente que es quien las proporciona como para los estudiantes que son quienes las reciben y es allí meramente donde prevalece la necesidad de crear nuevas ideas cambiando las tradicionales formas de enseñar y buscando recursos diferentes. Porque la educación va más allá de estar sentados y escuchar al docente, copiar lo que está expuesto en un pizarrón y leer folletos. Puesto que más allá de lo que se prescriba en materia educativa en uno u otro momento de la historia, no hay que olvidar que los docentes juegan un papel imprescindible en estos cambios por medio del trabajo que realizan, innovando, transformando, cuestionando a las mentes aquietadas (las del docente y las de los estudiantes) y generar esos resultados de los cuales todos quieren disfrutar.

Por su parte López hace mención a que *“el programa de asignatura te permite ser creativo, hoy en día el maestro que no es innovador y no es creativo en el aula va seguir siendo el maestro tradicional”* (Comunicación personal, 23/09/2020). Asimismo, Calderón desde su experiencia expone que *“uno da las instrucciones, pero también les das margen a los*

*estudiantes como para que ellos puedan desarrollar su propia creatividad, se puedan reunir y pueda idear cual es la solución, es decir yo no estoy encima y ni es ese mi objetivo pienso que la gente en la medida que vos le das el espacio y la libertad para que innoven ellos lo pueden hacer incluso mejor de lo que uno a veces lo prevé''(Comunicación personal,07/10/2020).* Por lo cual el profesor auténtico tiene como obligación hacer una reflexión profunda sobre cuáles son los supuestos bajo los cuales él se desempeña como agente del proceso educativo.

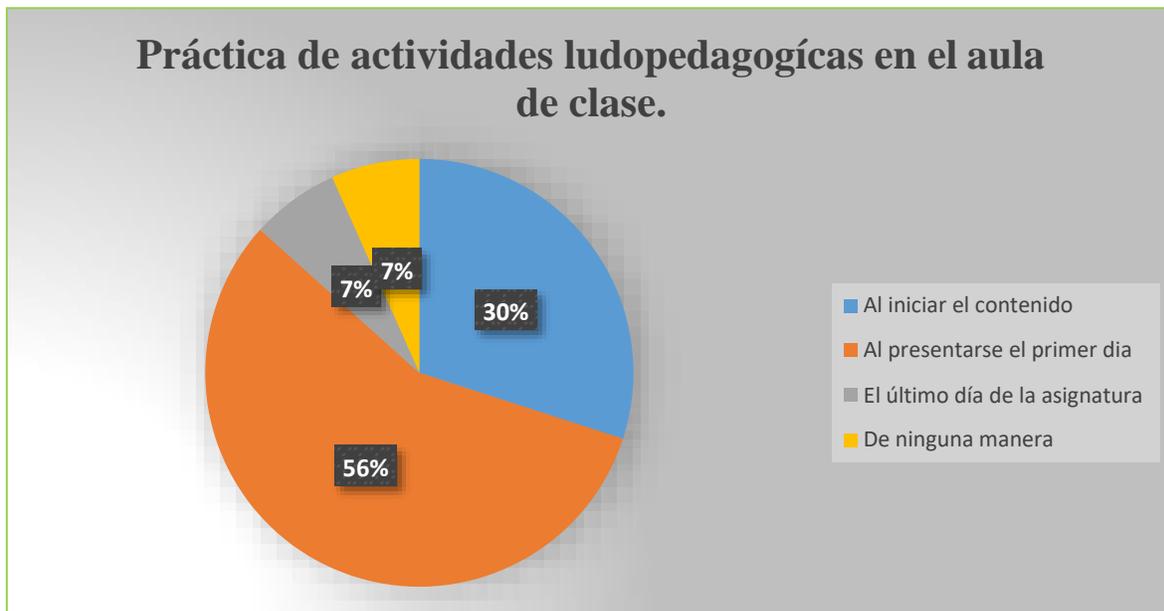
En definitiva, el proceso educativo tiene un valor imprescindible en el crecimiento y desarrollo de cada estudiante, la manera en que se aborde y se ponga en práctica. Fabelo (1989) dice que "el valor hay que verlo contribuir al proceso social, al desarrollo humano resaltando que la objetividad del mismo trasciende en intereses particulares individuales de los valores entre lo objetivo, subjetivo y social" (p.11)

### Capítulo III: La Ludopedagogía como herramienta en el proceso educativo.

En este tercer acápite planteado a partir de los objetivos se estarán abordando los conocimientos acerca de la Ludopedagogía como herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con una muestra seleccionada de 30 estudiantes de 1 año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo quienes dieron sus diferentes percepciones y han aportado significativamente a la investigación. Así como la destacada participación de tres docentes y dos especialistas en pedagogía entrevistados para basar de manera más precisa los resultados obtenidos.

A su vez en el proceso de este análisis se reflejará la importancia de las practicas lúdicas en todos los niveles de educación, tomando en cuenta que varían según los objetivos propuestos, pero que indudablemente aportan en gran manera a que el desarrollo del proceso educativo se dé satisfactoriamente y se logren excelentes resultados.

Gráfico N° 12



Gráfica N°12: Actividades ludopedagógicas practicadas en el proceso educativo

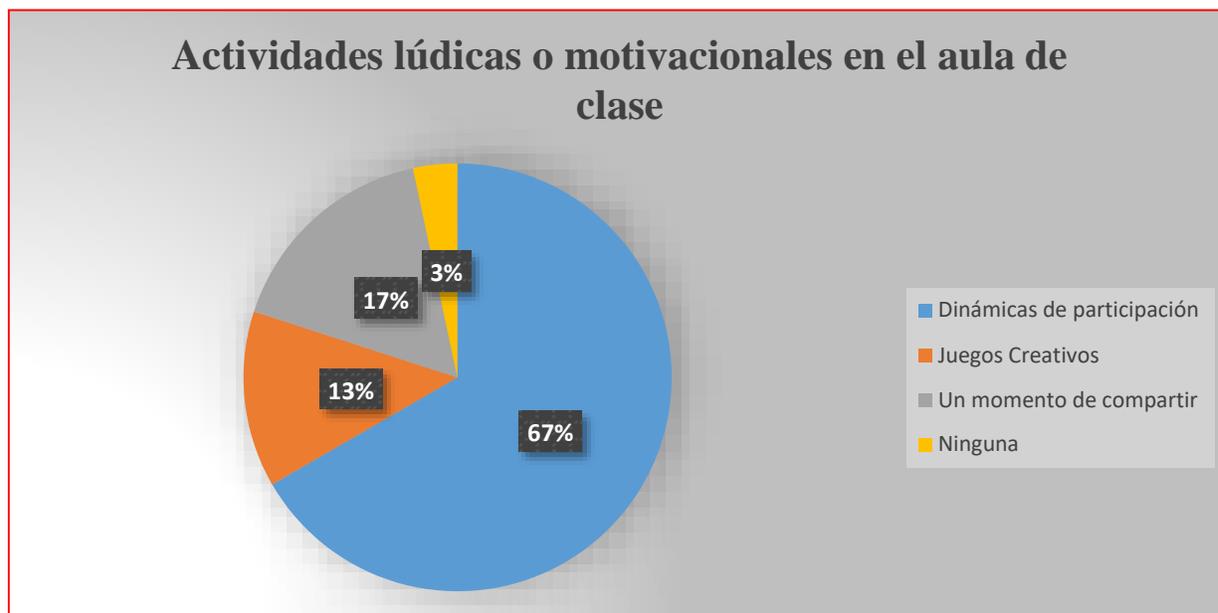
En el gráfico n°12, el 56% consideran que solamente lo han hecho al presentarse todos el primer día de clases, seguido el 30% exponen que practican actividades ludopedagógicas al

iniciar a desarrollar el contenido de la clase, el 7% afirman practicarla solo el último día de la asignatura y finalmente el 7% niegan haber hecho alguna actividad lúdica.

En palabras de Estrada docente y especialista en pedagogía expresa que *“la Ludopedagogía tiene un gran significado en el aula de clases ya que permite la creación de espacios de aprendizajes mediante el juego”* (Comunicación personal,22/09/2020). A su vez Moreira docente y especialista en pedagogía considera que *“la Ludopedagogía consiste en la construcción del conocimiento, brindada en el juego y el descubrimiento de manera integral que permite al ser humano ser autónomo”* (Comunicación personal,29/09/2020). Por ello el uso de diversas metodologías lúdicas está presente siempre en la vida de las personas abriendo paso al desarrollo de actitudes que serán de beneficio en el diario vivir.

Por consiguiente, la práctica de las diferentes actividades lúdicas ofrece una serie de ventajas en el proceso educativo que mejora los resultados que se pueden obtener a través de métodos y técnicas competentes y eficaces, ofreciendo grandes beneficios que significativamente forman la posibilidad de una mejor calidad académica profesional. En palabras de López *“primeramente la Ludopedagogía ayuda en este caso al estudiante es a fortalecer los aprendizajes, interiorizados desde su experiencia, esto contribuye en que el estudiante se pueda proyectar más, no desde termino de conocimientos si no desde el saber y también desde los principios del aprender porque, así como el aprende yo también aprendo de ellos”* (Comunicación personal, 23/09/2020).

### Gráfico N°13



Gráfica N°13: Actividades lúdicas realizadas en el aula de clase

En el gráfico n°13, el 67% han realizado dinámicas de participación colectiva seguido del 17% quienes han tenido un momento de compartir para conocerse más, el 13% han realizado juegos creativos de aprendizaje y finalmente el 3% ninguna actividad lúdica.

Calderón explica que en conjunto con sus estudiantes a realizado diferentes actividades “*por ejemplo, hemos hecho actividades de integración donde hemos utilizado distintos tipos de dinámicas grupales, algunas de esas tiene que ver por ejemplo; al inicio de un curso nos conocemos y jugamos, tengo una técnica que tengo y utilizo bastante donde jugamos todos y nos ponemos en un círculo y voy leyendo un relato, paso tu nombre a la derecha resulta que hay un sentido mágico en esto porque al final todos recuperan su nombre y nadie lo pierde*” (Comunicación personal, 07/10/2020). Asimismo, Mercado desde su experiencia dice que “*ha realizado Juegos de mímicas, carteles de auto conceptos, la silla caliente, la lechuga, el chisme, entre otros*” (Comunicación personal, 29/09/2020).

Así también López considera que “*la oportunidad y la confianza, por ejemplo; si el estudiante tuvo una dificultad supongamos que se le olvidó hacer la tarea, se distrajo si el estudiante tiene la confianza en el maestro y el maestro le abre la confianza y le dice; “mire maestro fíjese que olvide hacer la tarea” entonces el maestro ve la manera de cómo este*

*joven pueda reintegrarse y llevar la secuencia, porque muchas veces nos vamos a la parte que no lo hizo y nos cerramos en eso que no lo hizo pero realmente el aprendizaje debe de ser amoroso, también tiene que ser un aprendizaje vivencial y sobre todo un aprendizaje auto organizado, donde el estudiante tenga la oportunidad de organizarse porque realmente lo puede hacer”*(Comunicación personal,23/09/2020).

Por ello es vital que se lleven a la práctica las distintas actividades lúdicas en el aula de clases. Moreira desde su punto ludopedagógico del aprendizaje considera que “ *El método se debe seleccionar de acuerdo a las edades, es decir el juego que se pretende utilizar, debe también estar acorde al tema, método y sus técnicas”* (Comunicación Personal,22/09/2020).

**Gráfico N°14**

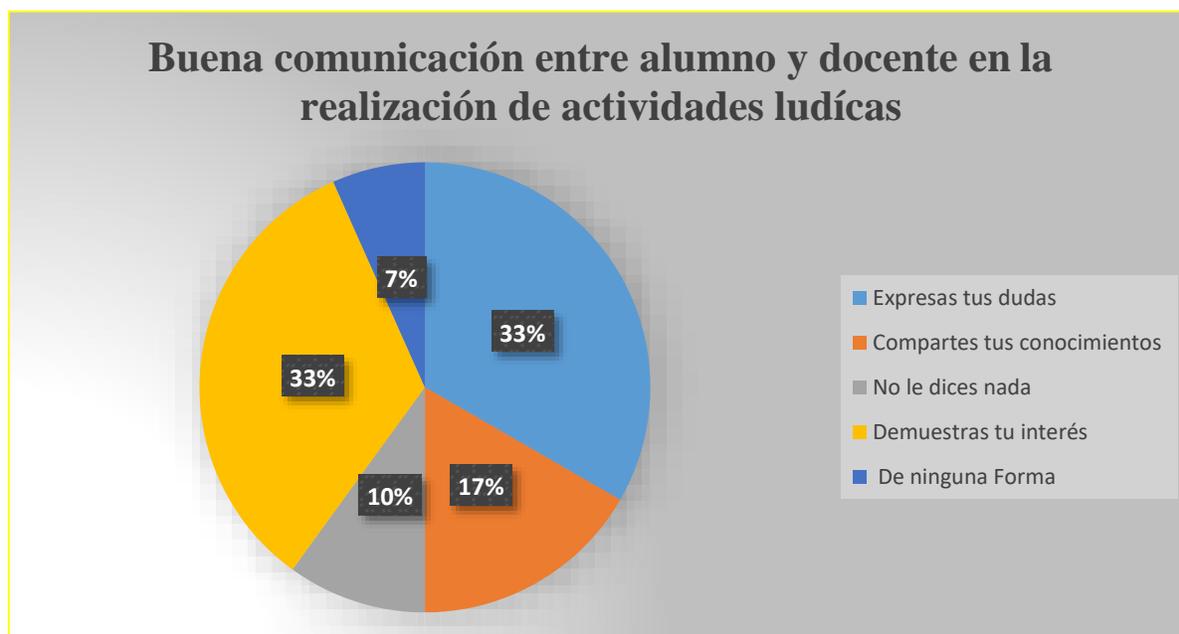


Gráfico N°14: Formas de la buena comunicación en el aula de clases

En el gráfico n°12, se refleja que el 33% es decir 10 estudiantes expresan sus dudas sobre el tema o contenido que se desarrolle seguido del 33% demuestran su interés en la clase, el 17% quienes comparten sus conocimientos al impartir la clase el docente, el 10% no le dice nada porque le da miedo y finalmente el 7% niegan tener una buena comunicación.

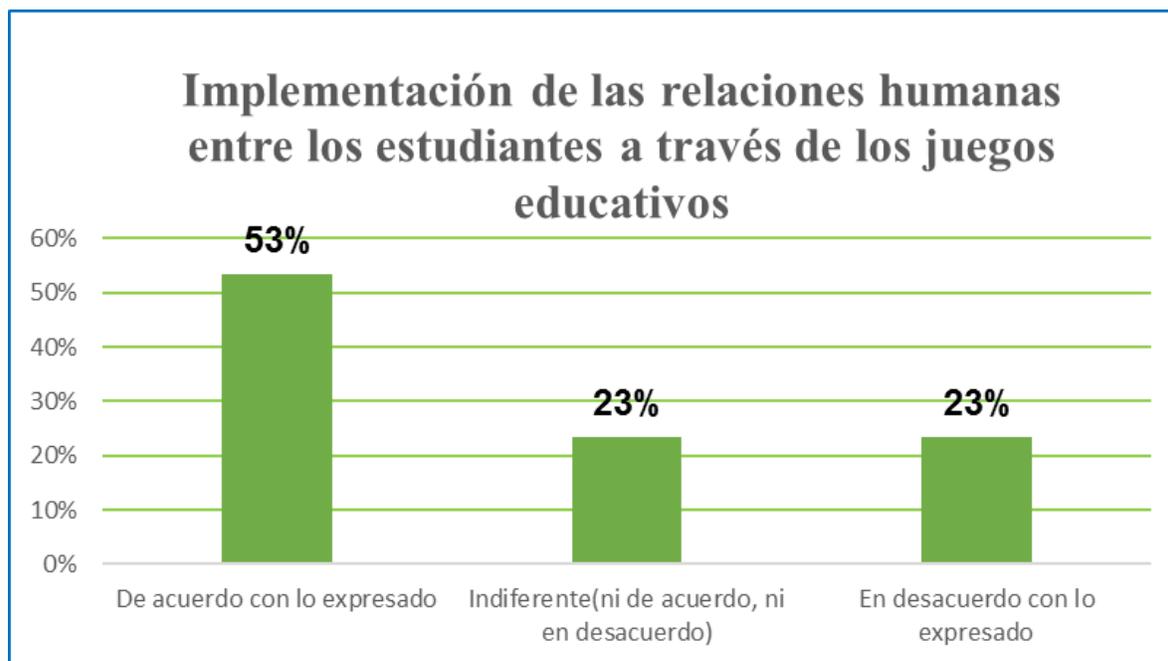
Importante destacar la influencia que tiene la práctica de actividades lúdicas en el aula de clases. Moreira expresa que dichas prácticas influyen en la mente de los estudiantes porque permiten *“Construir sus conocimientos mediante el descubrimiento, apoyándose en las técnicas de juego acorde a sus edades y que el resultado del aprendizaje sea de manera significativa, dinámica y de forma integral”* (Comunicación personal,29/09/2020). Así también Estrada (2020) agrega que *“contribuyen a la regulación emocional y simplifica los conocimientos adquiridos”* (Comunicación personal,22/09/2020).

En palabras de Mercado (2020) considera que la Ludopedagogía es vital en el aula de clases ya que *“Se transfiere el conocimiento de una forma divertida, por consiguiente, quien lo recibe lo puede retomar por más tiempo”* (Comunicación personal,25/09/2020). Por ello es necesario que tanto el alumno como el docente tengan una buena comunicación basada en el respeto mutuo, puesto que los los juegos lúdicos se proponen directamente desde un punto

de vista metodológico, el objetivo de intentar recuperar, revalorar y recrear la capacidad de jugar con una mayor interacción y desarrollo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tomar en cuenta que hoy en día los jóvenes tienen un sinnúmero de distracciones que generan mayor interés de estas, y desinterés en su formación académica, es por ello que se requiere del dinamismo interactivo colectivamente para lograr mayor esmero por parte de estos, proyectándose el juego como principal estrategia metodológica en la formación profesional del individuo.

## Grafico N°15



Gráfica N°15: Relaciones humanas por medio de los juegos educativos

En el gráfico n°15 se observa que el 53% están de acuerdo con que se implemente las relaciones humanas a través de los juegos educativos, el 23% se encuentran indiferentes o bien dicho de otra forma ni de acuerdo, ni en desacuerdo y el 23% están en desacuerdo con lo expresado.

Por su parte López expresa que *‘me centro más en que el chavalito cuando venga conmigo haga más la parte práctica y vivencial porque imagínense no consigo que a estas alturas el chavalito me venga a leer un folleto en clase, no lo podemos seguir haciendo, el chavalito lo puede leer e interiorizar en su casa y aquí vamos a hacer una actividad didáctica donde todos nosotros aprendamos de eso, porque te vas dando cuenta que por más que leamos y la práctica siga siendo la misma y no hayamos interiorizado ese aprendizaje de la vivencia vamos a seguir igual’* (Comunicación personal, 23/09/2020).

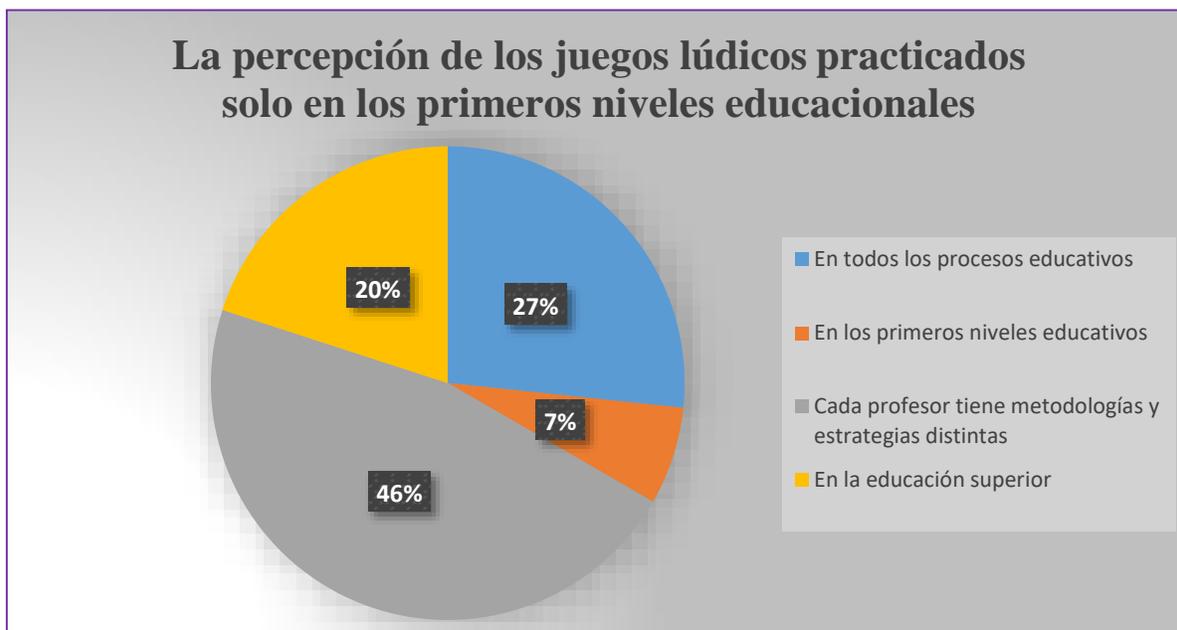
Ciertamente el ser humano debe aceptar que en la vida para lograr la libertad es a través de la educación, una oportunidad para triunfar siendo un desafío grandioso y para combatir la ignorancia no hay mejor arma que el conocimiento, manteniendo una buena actitud en el aprovechamiento del mismo para emprender nuevos retos en el camino. Por tanto, los juegos

educativos se abren oportunidades para expresar la satisfacción o incomodidad con el mundo que se percibe, los pensamientos y emociones del ser, fortaleciendo la autoestima y desarrollando mayormente la creatividad.

#### **Capítulo IV: Impacto de los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes.**

Este 4to acápite aborda el impacto que tiene la Ludopedagogía en la educación superior, la manera en la que esta metodología aporta a la formación profesional de los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, datos que por medio de las experiencias vividas de los informantes claves de la investigación se ha obtenido los resultados sobre los diferentes aspectos que encierran los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Así también destacar la participación de los 3 docentes (Walter Calderón, Jenny mercado, Ledyth López) los cuales a través de todo el proceso de análisis han sido fundamentales sus participaciones. Los 2 especialistas en Pedagogías quienes significativamente fortalecen la investigación, desde sus conocimientos y los que a su vez el dan vitalidad al estudio.

## Gráfico N°16



Gráfica N°16: Practica de los juegos lúdicos solo en los primeros niveles educativos

En el gráfico n°14, el 46% consideran que cada docente tiene sus metodologías y estrategias distintas, seguido del 27% manifestando que se debe practicar en todos los niveles educativos. El 20% aluden que debe practicarse en la educación superior y finalmente el 7% quienes reflejan solo en los primeros procesos educativos.

Por medio de los resultados se refleja que cada profesor tiene metodologías y estrategias distintas para impartir su clase, pero realmente la relevancia que tiene la Ludopedagogía en cualquier nivel educativo es imprescindible. En palabras de Mercado *“estoy convencida que los alumnos después de realizar un juego en el aula de clases, habrá más empatía y solidaridad en entre ellos”* (Comunicación personal, 25/09/2020).

Por lo que López desde su experiencia en la docencia considera que los juegos lúdicos despiertan el interés de los estudiantes para aprender de manera más creativa, expresando lo siguiente: *“volvemos a esos principios de cuando éramos niños a quien no le gustaba ir a la escuela cuando éramos pequeños llegaba porque le gustaba llegar a jugar, a convivir entonces siempre debemos de pensar que todo los niveles de educación ya sea inicial, básica, multigrado, pregrado, todo ese aprendizaje debe de ser un aprendizaje divertido donde el*

*estudiante llega a esos espacios y se sienta contento motivado, feliz que no vea como que va a aquel lugar y es un dolor de cabeza, un estrés si no que el chavalo diga; me gusta ir a esa clase por lo que hoy vamos hacer, me interesa esa clase que el estudiante y se involucra porque le das la oportunidad al joven de involucrarse en el 'proceso de aprendizaje''(Comunicación personal, 23/09/2020).*

De manera que es un proceso continuo de aprendizaje donde los actores principales, docentes y estudiante se llenan de vivencias y se logra que le tengan más amor a lo que hacen o reciben en el aula de clases. Los aportes que brindan las actividades ludopedagógicas en la educación superior ayudan a mejorar los resultados académicos en los alumnos con estrategias altamente atractivas, pero siempre impregnada en saberes. Moreira desde su punto de vista explica que *'' actualmente la educación superior no está implementando esta técnica, ya que es vista especialmente para niños, sin embargo, podrían ser válidos ya que el juego es una técnica que podría apuntar significativamente en los aprendizajes''* (Comunicación personal,29/09/2020).

Así también Estrada desde sus conocimientos pedagógicos considera que *'' Proporcionan recursos o herramientas para la adaptación de contenidos, mediante el juego, que motiven y propicien aprendizaje''* (Comunicación personal,22/09/2020). De manera que en la educación superior por ser el nivel donde se prepara al joven para el mundo la laboral o binen dicho de otra manera se le dan las herramientas, se debe tomar muy en cuenta que no solamente es porque cada docente tiene su metodología, sino que realmente puede favorecer y enriquecer los conocimientos de los estudiantes como futuros profesionales.

Por tanto, los juegos lúdicos son excelentes alternativas en relación a los métodos tradicionales en educación, porque permiten trabajar las diferentes habilidades de los estudiantes, una zona para la libertad que en muchas ocasiones es un territorio temido donde es mejor preguntar, porque jugar es dudar de uno mismo y de la realidad de la que todos como individuos formamos parte.

Echeverri y Gómez (2009) afirman que:

La Ludopedagogía no debe ser vista como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien propender por una

existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural, hacen una reflexión sobre la lúdica considerándola como un fin y se alejan del concepto de usar solo el juego como su manifestación única. (p.23)

**Gráfico N°17**



Gráfica N°17: Percepción del aporte de actividades lúdicas a la formación profesional

En el gráfico n°17 se refleja que el 90% de los estudiantes se encuentran de acuerdo con lo anteriormente expuesto en contraste con el 10% quienes se encuentran en desacuerdo con lo expresado. Resaltar que ningún estudiante se mostró indiferente (ni de, ni en desacuerdo).

Destacar que el rol de los juegos lúdicos debe ser un modelo altamente educativo donde la universidad como un universo mismo conglomere todas sus maneras de utilización. Por tanto, en la educación superior, la incorporación adecuada de los juegos por parte del docente les facilita a los estudiantes una forma de trabajo distinta que a su vez los ubica en un rol activo de participación que logre cumplir las metas que el docente se estime en el aula de clases. La Ludopedagogía como propuesta metodológica en los diferentes trabajos, experiencias grupales y sociales sobresale ya que encierra una serie de características que aportan cualquier proceso educativo.

Moreira en el proceso de su experiencia en pedagogía considera que *“todos los docentes deberían de implementar una diversidad de dinámicas donde el juego sea el mediador para el aprendizaje”* (Comunicación personal, 29/09/2020). Asimismo, Estrada explica que *“la Ludopedagogía funciona como un recurso integrador que debe ser utilizado apropiadamente*

*no de forma recurrente y sin propósito, debe organizarse con el propósito de atender necesidades'' (Comunicación personal,22/09/2020).*

Desde este punto es importante abordar las reacciones de los estudiantes cuando se realiza algún juego para interactuar con ellos en el aula de clases, como lo menciona López *“quizás al comienzo será un poco difícil donde el muchacho se sienta abrumado, pero el compromiso está en que uno siempre debe de seguir de frente y tener la confianza en que el chavalito se va a integrar y se dará cuenta que esos cambios son importantes porque hay muchos que están pidiendo a gritos ¡véanme, aquí estoy, necesito que alguien me escuche y me vea, necesito que alguien vea mi talento!. Entonces el abrirles estos espacios a los muchachos les ayuda hacer más autónomos y eso es lo que nosotros queremos con estas estrategias que el chavalito sea autónomo y pueda decidir también, porque al final es una identidad de cambio el no solo viene a recibir el viene a dar, a portar también y transformar”* (Comunicación personal,23/09/2020).

De manera que Calderón alude que *“han sido distintas reacciones no podría decir que es una, por ejemplo; son tímidos hay otros chavalitos que se integran con facilidad y hay otros que realmente no quieren jugar, por ejemplo hay algunos chavalitos que se resisten y me han dicho; mire pero es que esta actividad yo no vine a la universidad para jugar, bueno yo lo siento mucho pero al final trato de persuadirlos a que participen, son pocos casos pero también los ha habido pero en general creo ayuda bastante el hecho que cuando sos chavalitos se integran más fácilmente no estoy diciendo que los adultos no lo hacen, todos podemos jugar independientemente de nuestra edad, sin embargo hay personas que por su personalidad no se integran tan fácilmente”*(Comunicación personal,07/10/2020).

En definitiva, la integración de la Ludopedagogía como herramienta en la formación profesional de los estudiantes debe verse como un proceso de innovación, como la mayor experiencia vinculada a los procesos educativos.

## Gráfico N°18



Gráfica N°18: La preponderancia de las competencias de aprendizaje

En el gráfico n° 18, el 50% reflejaron estar de acuerdo con lo expuesto seguido del 43% o bien 13 de ellos indiferentes o bien dicho de otra forma (ni de acuerdo, ni en desacuerdo) y por último el 7% es decir 2 estudiantes se encuentran en desacuerdo con lo expresado. Hoy día comúnmente se escucha el término competencia no solo en el ámbito educativo sino en diversas áreas profesionales y laborales, por lo cual se ha vuelto preponderante cada vez para enfrentarse a los retos y desafíos de este siglo.

Mercado considera que *“las competencias logran que los estudiantes sean capaces de enfrentar los retos en la vida profesional con éxito porque enfrentan no solo los retos, también sus miedos, por ejemplo, hablar delante el público”* (Comunicación Personal, 25/09/2020). Asimismo Calderón por medio de su experiencia opina que *“ en la medida que las personas juegan y son más felices son personas más integras porque si solo estamos acumulando información en el cerebro pero no ponemos todas esas habilidades, conocimientos, competencias en prácticas entonces nos vamos llenando solo de información yo pienso que la gente cambia cuando la gente realmente lo hace desde el corazón, es capaz de integrarse con otro y descubre en el otro algo que tal vez yo no tengo pero descubre entonces que con el grupo me respalda, que con el grupo me acompaña, me respeta, el grupo*

*me aporta todas aquellas cosas que tal vez yo no tengo pero también yo le apporto al grupo todo lo que el grupo no tiene''(Comunicación personal,07/10/2020) .*

Es decir, las competencias serán puestas por el docente según su criterio, objetivo, lo que significa competencia para uno no lo será para el otro. Porque tradicionalmente las competencias de aprendizaje siempre han sido que el alumno se memorize el temario en una prueba, examen o algún documento escrito que refleje los conocimientos que se lograron en la clase y no para poder aplicarlos. Por lo que lo que verdaderamente es imprescindible son las habilidades con la que el individuo se representa, como lleva esos saberes a al campo laboral.

Resaltar que la UNAN-Managua está trabajando por medio de objetivos e indicadores de logro, un paradigma que a los docentes entrevistados les parece adecuado, porque no están realizando exámenes para probar las capacidades de los alumnos, sino que, por medio de proyectos, trabajos prácticos ellos pueden demostrar que verdaderamente están hechos de grandes potenciales y que pueden enfrentarse al mundo laboral con empoderamiento y seguridad. En palabras de Calderón *“al final de cuentas a vos no te van a juzgar por cuantos libros leíste o por cuantos sabés, sino qué es lo que sabes hacer con lo que sabes, qué es lo que sos capaz de hacer para transformar tu realidad”* (Comunicación personal,07/10/2020).

De manera que el desarrollo de nuevas estrategias y técnicas de enseñanza y aprendizaje impregnadas en creatividad y dinamismo tiene que ser preciso en el acompañamiento de cada uno de los estudiantes que están en vías de enfrentarse al mundo laboral.

## Gráfico N°19



Gráfica N°19: La Ludopedagogía como herramienta en el proceso educativo.

En el gráfico n° 19, el 100%, perciben que dicha herramienta capta su atención. Por ello es necesario entender que el juego es un camino para construir conocimientos y buscar soluciones a problemas compartidos desde la recuperación y valorización de las emociones, a como lo dice Moreira “*el desarrollo socio afectivo se construye mediante la interacción emotiva, basado en mejorar el bienestar de la salud mental y es través del juego, dinámicas que permita la construcción del conocimiento*” (Comunicación personal, 29/09/2020).

Por su parte Estrada considera que el juego “*aporta al desarrollo de habilidades cognitivas, permite una mayor interacción entre el estudiante y educador, participación activa, el juego es de vital importancia en la vida de cualquier individuo en su proceso de enseñanza y aprendizaje y de la vida misma*” (Comunicación personal, 22/09/2020). Reconocer que desde que se recibe la educación inicial se enseña a interactuar con los demás lo que a medida que va pasando el tiempo se va esquematizando, al llegar a niveles como secundaria o universidad ese vínculo de cercanía del uno al otro se va olvidando puesto que las metodologías y estrategias en el aula de clases son distintas.

Por consiguiente, Rojas (2002) manifiesta que “La actividad lúdica es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias”.

## I Conclusiones

La investigación sobre la Ludopedagogía como herramienta de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo, de la UNAN-Managua, durante el I semestre, del 2020 se realizó con el objetivo principal de conocer el impacto que tiene dicha metodología en la educación superior. Es importante resaltar la vitalidad que representa el proceso educativo plasmado en las distintas estrategias implementadas por el docente en el aula de clase para la obtención de resultados satisfactorios académicamente, pero sobre todo para la preparación en el mundo laboral para los futuros comunicadores para el desarrollo del país.

Por consiguiente, de manera precisa se logró identificar una serie de características por las cuales no se practica de manera constante el juego lúdico en la universidad, entre ellos:

1. Un factor relevante es que cada docente tiene estrategias y metodologías distintas, el aprendiente se siente en un ambiente extraño al verse interactuando con el educador, le da pena, tiene dificultades para establecer empatía entre otros que son claves para reflejar el hecho de que no se realicen este tipo de actividades con los jóvenes. Conocer que la manera en la que se imparte la clase constituye la secuencia de actividades previamente planificadas y organizadas de manera sistemática, permitiendo la adquisición y construcción de saberes a partir del aprendizaje.

2. De manera que las actividades lúdicas son efectivas para lograr adquirir fácilmente nuevos conocimientos, mismos que se obtienen de manera natural, eficaz en un ambiente cálido y ameno donde tanto docentes como estudiantes se sentirán alegres y con mucho entusiasmo en aprender y desarrollarse en la práctica para formarse como profesionales altamente calificados y capacitados en cualquier aspecto sobre todo en el humanista, que como comunicadores debe prevalecer. La empatía entre ambos actores en el proceso educativo es de suma importancia para lograr los objetivos planteados, la creatividad y dinamismo con la que se aborda el contenido.

3. El valor imprescindible que tiene la buena comunicación entre el educador y los alumnos, estar de forma secuencial innovando, no quedándose con las formas tradicionales de educación como, por ejemplo: leer folletos, hacer una prueba o examen escrito, sino que más bien se proyecten a nuevos caminos donde se aprecie el dinamismo y la interacción para que

los jóvenes destaquen no solo por sus calificaciones, sino porque realmente están adquiriendo y procesando toda la información a su realización. Resaltar que la Ludopedagogía tiene el propósito de llevar el aprendizaje de una forma más auténtica, es decir que el docente cuando la práctica debe traer consigo una serie de propósitos por los cuales está llevando a cabo algún juego o actividad.

4. Reconocer que la universidad aún no está poniendo en práctica dicha herramienta en todas las carreras, no se omite la importancia que tiene en cualquier nivel educativo. El impacto de esta herramienta no aplica solo para la educación inicial, porque el juego es vida e interrelacionado con la educación se vuelve más interesante el hecho de llegar a un salón de clases, en donde muchos estudiantes consideran aburrirse por las formas tan esquemáticas que se desarrollan los temas o bien el docente no ve reflejado ningún tipo de curiosidad por lo cual es necesario renovar de manera constante y explorar otros horizontes como la Ludopedagogía.

De todo lo anteriormente expuesto, por varias décadas los procesos educacionales se han enfocado en la reproducción mecánica y de transcripción de contenidos, manifestándose la falta de diferentes estrategias por parte de algunos educadores con los objetivos de que los estudiantes sean más autónomos, creativos y prácticos volviéndose los aprendizajes cada vez más significativos para ambos protagonistas del proceso. De manera que es invaluable poner en marcha las practicas ludopedagógicas en la educación superior proporcionando una mejor experiencia en la formación profesional de los líderes del mañana.

## **II Recomendaciones**

La Ludopedagogía debe practicarse en la educación superior de manera continua, reconocer que el juego va más allá de los libros, teorías que un alumno pueda manejar, porque el juego es un modo de innovar y mejorar la propuesta educativa frecuente, mostrando a los estudiantes una forma más atractiva, entretenida y memorable de conocer nuevos contenidos, construir el conocimiento en un entorno ameno a través del juego nos acompaña desde la niñez y genera una mayor motivación para aprender.

### **➤ A Docentes**

El amplio compromiso que tienen como guías en el proceso educativo está lleno de retos y desafíos constantemente por las evoluciones que se van generando, hoy día con las revoluciones tecnológicas el reto cada vez es mayor porque implica mantener el rendimiento de los estudiantes dentro de un aula de clases aun existiendo tantas distracciones como el celular, por ello es importante que día con día innoven en las estrategias y metodologías presentadas para impartir los contenidos y lograr cada uno de los objetivos planteados de manera más dinámica y creativa.

- Promuevan el juego a través de los propósitos de su clase, dejando de lado las maneras tan esquemáticas que aun algunos utilizan por miedo u otro factor que impida o límite para formar una mayor empatía entre ambos.
- Enseñenles a los jóvenes el valor imprescindible del juego educando, recordándole los primeros pasos en la educación inicial.
- Motiven a través de distintas dinámicas según los objetivos plasmados, no solamente el éxito académico sino de cada uno de ellos para que se sientan en confianza y seguridad.
- Consideren que el juego no es una pérdida de tiempo, sino una inversión que a medida que se pone a la práctica adecuadamente arroja excelentes resultados.

### **➤ A Estudiantes**

Ejes fundamentales en la educación, líderes del mañana, en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el cada uno se está formando es muy importante que valoren el juego no como algo para niños sino como una manera de vivir la educación, disfrutar los conocimientos

adquiridos interactuando continuamente con el docente, logrando formarse como profesionales dinámicos y abiertos a cualquier situación con madurez sin olvidar la esencia del humanismo.

- Expresen sus dudas, inquietudes a sus docentes para que logren una mejor relación con ellos.
- Demuestren que están llenos de potencial y mucho talento a través de su participación activa en las diferentes actividades realizadas por el docente.
- Trabajen en conjunto con educador para que el ambiente sea ameno y agradable permitiendo que ambos intercambien conocimientos, que no sea monótono, es decir donde solo el docente llegue imparta sus saberes y en eso quede la clase.
- Disfruten en el proceso de enseñanza y aprendizaje, no lo tomen solamente como el compromiso de sacar un título universitario, vívanlo al máximo.
- Aprovechen cada oportunidad, viajen a nuevos campos educacionales que los lleven a practicar cada conocimiento adquirido.
- Permítanse el disfrute del juego de forma natural, espontánea y como parte importante del proceso de enseñanza aprendizaje.

## XI Referencias

- Castillo, F. (2016). *Estrategias de enseñanza-Aprendizaje y su eficacia en la enseñanza de Geografía de Nicaragua, con estudiantes de I año, periodo 2015*. Estelí, UNAN-FAREM, Facultad Regional Multidisciplinario de Estelí "Leonel Rugama".
- Cruz, M. (2017). *Estrategias metodológicas para la Enseñanza -Aprendizaje con enfoque aprender en libertad*. Ecuador: INNOVA Research Jorna
- Díaz, M. (2003). *Modalidad de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias*. Universidad de OVIETO.
- González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá, Colombia.
- Hernández. (2014). *Administración, pensamiento, proceso, estrategia y vanguardia*. México: Edición 1.
- Hernández, F (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill
- Lagos, F (2016). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje y su eficacia en la asignatura*. Obtenido de <http://www.repositorio.unan.edu.ni> > 1
- Martínez, M. (2012). *Metodologías Lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje a los niños atendidos en el Ministerio Luz y sal, ciudad Darío, Matagalpa, II semestre 2012*. Matagalpa, UNAN-FAREM.
- Mendoza, J. (2012). *Actividades Lúdicas y su Incidencia en el logro de Competencias*. Obtenido de <http://www.biblio3.url.edu.gt> > Tesis > 2012/05/22 > Tzic-Juan
- Perdomo, C. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Obtenido de <http://www.saber.ula.ve> > bitstream > juego\_ aprendizaje PDF
- Rojas, G. (2013). *Una mirada Psicoeducativa al aprendizaje: que sabemos y hacia dónde vamos*.
- Valle, A (1998). *Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar*. *Revista psicodidáctica n.6*, pp 68
- Tzic, E. (2012). *Actividades Lúdicas y su incidencia en el logro de competencias*. Universidad Rafael Landívar.

## ANEXOS



### **Facultad de Humanidades y Ciencias Jurídicas Coordinación de Comunicación para el desarrollo**

**Objetivo:** Facilitar la obtención de datos e información relacionada a Ludopedagogía como herramienta de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, en la UNAN-Managua, durante el I semestre, 2020.

#### **Instrucciones:**

Le ruego a usted responder las siguientes interrogantes, con relación a la Ludopedagogía y su importancia e impacto en el proceso educativo. La información se manejará con fines académicos y absoluta discreción. Muchas gracias.

No. de encuesta: \_\_\_ Fecha: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

#### **I. DATOS GENERALES.**

**Marque con una “X”, SOLO UNA DE LAS OPCIONES.**

##### **1. Edad**

- a) 15-18 (años) b) 18-20 (años) c) 20-23 (años)

##### **2. Sexo**

- a) M\_\_\_, b) F\_\_\_

##### **3. Has practicado actividades ludopedagógicas en el aula de clase.**

- 1) Al iniciar a desarrollar el contenido de la clase.
- 2) Al presentarse todos el primer día de clase.
- 3) El último día de la asignatura.

#### **II. ENCIERRE EN UN CIRCULO O MARQUE SOLO UNA DE LAS OPCIONES QUE SE DAN COMO RESPUESTAS A LAS SIGUIENTES INTERROGANTES.**

##### **4. ¿Qué actividades lúdicas o motivacionales han realizado en el aula de clases?**

- 1) Dinámicas de participación colectiva.
- 2) Juegos creativos de aprendizaje.
- 3) Un momento de compartir unos con otros para conocerse más.

**5. ¿Existe buena comunicación entre usted y su docente cuando realizan las diferentes actividades lúdicas?**

- a) Expresas tus dudas con el docente.
- b) Compartes tus conocimientos con confiabilidad.
- c) No le dices nada porque te da miedo.
- d) Demuestras tu interés en su clase.

**6. ¿Cómo son las metodologías y estrategias didácticas desarrolladas por el educador?**

- a) Dinámicas y creativas.
- b) Tradicionales
- c) innovadoras y participativas

**7. ¿Qué opinas sobre la percepción que se tiene de que los juegos lúdicos solo se deben practicar en los primeros niveles educativos?**

- a) Los juegos lúdicos deberían practicarse en todos los procesos educativos, sobre todo en la educación superior.
- b) Solo en los primeros niveles educativos, porque nosotros ya estamos grandes para jugar.
- c) Cada profesor tiene sus metodologías y estrategias didácticas para desarrollar su clase.
- d) En la educación superior es muy importante que se realicen actividades lúdicas para nuestra formación profesional.

**8. ¿Las metodologías didácticas que se plantean en relación a los contenidos están impregnadas de creatividad y dinamismo?**

- a) De acuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

**II. Marque con una “X”, SOLO UNA DE LAS OPCIONES.**

Las siguientes preguntas contienen respuestas previamente clasificadas en cinco categorías. Seleccione la categoría que usted considere más conveniente de los números del 3, 2, 1, Las preguntas están enfocadas para conocer la valoración de la Ludopedagogía como herramienta facilitadora en su formación profesional, los números indican la escala de valor de su opinión, la que usted puede seleccionar de acuerdo a su criterio:

- 1: De acuerdo con lo expresado.**
- 2: Indiferente (ni estoy de acuerdo ni en desacuerdo), o no se**
- 3 : En desacuerdo con lo expresado**

N.º	Variables / Atributos	Apuntes		
		1	2	3
9	Las actividades ludopedagógicas aportan el desarrollo en su formación profesional.			
10	Las dinámicas grupales te ayudan a desarrollar el pensamiento crítico-reflexivo.			
11	Realizar juegos conjuntamente con el docente te ayuda a tener mayor empatía y concentración en el fortalecimiento de sus conocimientos.			
12	El docente plantea retos en la realización de estrategias con el tema u objetivo de la clase para la enseñanza y aprendizaje.			
13	Es de vital importancia llevar a cabo competencias de aprendizaje para su formación profesional.			
14	Las estrategias metodológicas utilizadas en el aula de clase son eficientes.			
15	La creatividad y dinamismo hacen que la clase sea más interactiva y entretenida, permitiéndole mayor interés en la adquisición de nuevos saberes.			
16	Le gustaría que se desarrollen nuevas estrategias y técnicas de enseñanza y aprendizaje que ayuden en su formación profesional.			
17	Se fomentan las relaciones humanas entre sus compañeros y compañeras a través de juegos educativos.			

**VI Información sobre la importancia e impacto de los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en el desarrollo de metodologías y estrategias por parte de los educadores en el aula de clases.**

**Desde tu autorreflexión y decisión, cuál de las siguientes opciones consideras conveniente según tus experiencias vividas en el proceso educativo.**

Marque con una X su opción u opciones seleccionada (s)	SI	NO
El docente desarrolla competencias de aprendizaje		
Las estrategias y metodologías utilizadas por el educador son efectivas .		
Las actividades que se realizan en el desarrollo de contenidos despiertan su interés para la adquisición de saberes.		
Te gusta la forma en la que imparte sus asignaturas cada docente.		
Te parece que el aburrimiento en horas de clase se debe a la forma en que da la clase el docente		
Creas que la Ludopedagogía sea una herramienta que haga captar de una mejor manera tu atención		

Crees que uno de los factores de éxito para lograr los objetivos planteados en cada una de las clases sea la empatía con el docente.		
Tenés una buena interacción con tus docentes y demás compañeros.		
Las formas tradicionales para impartir una clase deben de ser innovadas y creativas.		



## **Facultad de Humanidades y Ciencias Jurídicas**

### **Departamento de Comunicación para el desarrollo**

**Objetivo:** Facilitar la obtención de datos e información relacionada a las metodologías y estrategias didácticas implementadas por el educador en el salón de clases.

#### **Instrucciones:**

Le agradezco a usted apreciado docente responder las siguientes interrogantes, con relación a las metodologías y estrategias didácticas implementadas en el aula de clases, importancia e impacto de las actividades lúdicas en el proceso educativo. La información se manejará con fines académicos y absoluta discreción.

**No. Entrevista:** \_\_\_ **Fecha:** 07/10/2020

**Nombre:** Walter Calderón

Docente de la carrera de Comunicación para el Desarrollo

**Sexo:** 1) **Hombre** ; 2) **Mujer**

#### **Comunicación personal**

##### **Cuestionario**

**1. ¿Qué importancia tienen para usted la Ludopedagogía en el aula de clases?**

Es importante, no siempre la ponemos en práctica pero es importante hay clases que creo que se prestan más, de hecho ya lo hemos hecho aquí en la universidad y particularmente creo que yo lo he hecho en algún momento por ejemplo; en políticas públicas en el 2017 yo recuerdo que jugábamos bastante y fue una clase bien interactiva y eso permitió que los chavalos comprendieran como era el juego de poder desde las teorías que fundamenta el análisis de decisiones en las políticas públicas, entonces yo pienso que es importante lo que pasa que no todas las clases, como todas las estrategias didácticas, no todas las clases se prestan para que vos las pongás en práctica.

**2. ¿Cuáles son los objetivos que pretende lograr al hacer juegos o diferentes dinámicas con los alumnos?**

Yo tal vez te respondería en general es decir, yo pienso que el juego está demostrado desde un punto de vista pedagógico pero también psicológico que los seres humanos aprenden mejor cuando se divierten, es decir, cuando gozan el aprendizaje que tenemos ir terminando con aquella vieja idea que la letra con sangre entra, ese es un pensamiento que ya caducó, que no se corresponde con los tiempos que corren, qué significa eso, que

en la medida que nosotros estemos más dispuestos a ir incorporando algunas pedagogías más activas como estas, les permite a los aprendientes como a los mediadores un mayor protagonismo porque vivir es aprender y aprender es vivir entonces no es cierto que uno aprende en una aula de clases vos estás aprendiendo todo el tiempo porque estás viva y los sistemas vivos tienen una característica que son sistemas aprendientes.

### **3. ¿De qué manera ayuda o motiva a los alumnos a que cumplan los propósitos de su clase?**

Hablar del tema de las motivaciones es bien complejo porque creo que la motivación al contrario de lo que puedan pensar algunas personas no es algo que sucede desde fuera es algo que sucede desde adentro, creo que hay algunas condiciones que facilitan esa automotivación, pero yo creo que la motivación comienza por la persona y es disponiéndote, interesándote por lo que quieres aprender y eso es lo que te da sentido, es decir, yo te podría enseñar a vos por ejemplo un curso de como armar un celular pero bueno si eso a vos no te interesa, no te interesa los circuitos, no te interesa la electrónica, no te interesa las nuevas tecnologías vas a estar ahí y probablemente te vas sin prender, pero hay gente que se interesa, lo veo ahora con las personas que aprenden cosas como cocina, belleza y esas cosas que se apasionan y bueno hacen unas cosas extraordinarias, bueno aquí también yo recuerdo a ver encontrado entre otras personas, siempre recordaré una experiencia, siempre estuve en el aula acompañando a los chavalos y tratándole de decir que un camino para los comunicadores en este tiempo son los emprendimientos, bueno casi nadie me puso atención, bueno los chavalos se iban, pero había una chavala que con todas esas cosas se fue formando y cada año avanzaba, cada año avanzaba y ella tenía la idea de tener su propia empresa, su propia PYME, formar un emprendimiento y qué fue lo que al final ella hizo, un emprendimiento para hacer digamos asesoría en comunicación que implicaban tres cosas básicamente; fotografía, videos y mercadeo digital pero lo primero que le abrió las puertas fue la fotografía, entonces resulta que había un mercado bastante interesante que era el mercado de las bodas que yo no sabía, bueno hay un montón de gente que se casa todo los días en este país, no sé si todos los días pero al final hay un montón de gente que se casa y que quiere conservar esos recuerdos y la chavala hacia unas fotografías extraordinarias, es decir el valor que tenían sus fotografías era la creatividad y con eso comenzó a ganar dinero, entonces vos ves que el mensaje no siempre cala en todos, pero hay personas que sí responden y se auto motivan y que van hacer cosas extraordinarias, como un chavalo que por ejemplo también yo me quedé porque a él le interesaba mucho lo del diseño web, ya egresó y cuando tuvimos en la clase de técnica de relaciones públicas y tuvimos que hacer una serie de piezas de relaciones públicas el hizo su sitio web y quedo tan perfecto que yo le dije; te felicito y te animaría a que esto no quede solamente aquí que esto sea el portafolio y que vos presentes todo lo que estás haciendo para justamente conseguir clientes.

### **4. ¿Qué actividades ludopedagógicas pone en práctica para ayudarles a los alumnos a trabajar en forma colaborativa o en equipos?**

Bueno depende a veces por ejemplo hemos hecho actividades de integración donde hemos utilizado por ejemplo distintos tipos de dinámicas grupales, algunas de esas tiene que ver por

ejemplo; al inicio de un curso nos conocemos y jugamos, yo tengo una técnica que tengo que utilizo bastante que es una técnica donde jugamos todos y nos ponemos en un círculo y voy leyendo un relato, paso tu nombre a la derecha resulta que hay un sentido mágico en esto porque al final todos recuperan su nombre y nadie lo pierde, pero todo mundo tiene que estar atento a las instrucciones hay otros que por ejemplo yo utilizaba en otro momento la idea es que es un ejercicio de confianza donde hay dos hileras una de ellas se deja caer según las instrucciones y el compañero que está en la otra hilera tiene que sostenerlo y la idea es que no te van a dejar caer u otros tipos de juegos por ejemplo donde los chavalos lo que trataban de hacer por ejemplo por decirte algo en políticas publicas yo recuerdo que nos fuimos por el Arlen Siu y ahí debajo de los arboles jugamos un juego que es interesante, porque entonces yo lleve como catorce pelotas de papel y comenzamos a jugar así cada pelota era un problema entonces yo les decía; bueno a ver vamos a poner atención claro cuando una pelota está pasando en todo el grupo la gente va prestando atención pero a medida que las catorce pelotas están entrando en juego ya se vuelve difícil, yo les quería poner el ejemplo de que básicamente esto es lo que pasa en el proceso de tomas de decisiones en el Estado, es decir el Estado tiene una capacidad limitada para atender una infinidad de necesidades con recursos que son muy escasos por ejemplo, entre otros los que recuerdo son esos.

**5. ¿Cómo docente usted establece una buena comunicación con sus alumnos? ¿De qué manera?**

Bueno trato de ser asertivo, de ser respetuoso y decirles a todos mis estudiantes las exigencias del curso, yo creo que no soy un profesor fácil no regalo notas, no me gusta tampoco que la gente llegue a calentar la silla, me gusta que los estudiantes participen, que hagan sus deberes, que se comprometan, que procesen la información que se apropien de ella, que tengan y que desarrollen un pensamiento crítico y me parece que trato de estimular es decir, si vos sos buena yo quiero que vos des más porque resulta que en la sociedad en que vivimos está exigiendo un profesional cada vez más competente, un profesional que esté listo para asumir los retos que la sociedad que el Estado le demanda, entonces yo creo que nosotros como universidad pública no podemos bajar la calidad y a lo largo de estos años eso me parece que eso ha estado como muy claro, nosotros queremos un profesional humanista que sea un cientista social comprometido con la realidad de esta sociedad, cultura, su historia pero que también se comprometa a transformar esta realidad, nosotros queremos definitivamente un profesional que esté preparado para asumir todo los desafíos del mundo laboral.

**6. ¿Cree usted que los juegos educativos despiertan el interés de los estudiantes para aprender de una manera más creativa?**

Bueno yo pienso que la creatividad siempre emerge porque todos somos creativos no hay una sola persona que no lo sea, tal vez es que hay clases que estimula la creatividad más que otra, Ken Robinson tiene una charla en Ted, Ser ken Robinson que ya falleció el año pasado tiene una charla que se llama “que las escuelas matan la creatividad” porque resulta que el currículo es igual para todos y yo siempre me fijaba en eso porque el juego permite que la gente haga uso de las cosas por ejemplo; un juego que yo hice en un año era que armaba un nudo y la cosa es que la gente tenía que soltarse pero sin hacer uso más que la comunicación

gestual no podían usar sonidos, lamentablemente ahora estamos en pandemia y no puedo hacer eso pero la idea era que tenías que soltarte y trabajar con todo tu equipo y era increíble sabes por qué, porque yo no daba las instrucciones de cómo se tenían que soltar era divertido porque además solo podían moverse en cuatro ladrillos y el que se saliera de esos cuatro ladrillos ese grupo quedaba castigado, era increíble la creatividad para resolver el problema de cómo soltarse porque todos estaban entre lazos pero al final todos lo lograban y cómo lo lograban haciendo uso precisamente de su creatividad para encontrar la solución y todos además habían quedado amarrado de formas distintas pero al final todos se soltaron, a unos les costó más, otros los hicieron en menos tiempo pero al final todos los lograron.

**7. ¿Fomenta usted la actuación independiente, autónoma y responsable de los estudiantes por medio de los juegos educativos? ¿Por qué?**

Yo creo que sí, como te estaba diciendo yo creo que uno da las instrucciones, pero también les das margen a los estudiantes como para que ellos puedan desarrollar su propia creatividad, se puedan reunir y pueda idear cual es la solución, es decir yo no estoy encima y ni es ese mi objetivo pienso que la gente en la medida que vos le das el espacio y la libertad para que innoven ellos lo pueden hacer incluso mejor de lo que uno a veces lo prevé.

**8. ¿Cree usted que se fomentan las habilidades y destrezas de los estudiantes por medio de los juegos educativos? ¿porqué?**

Sí, te digo que realmente hay varias habilidades sociales ahí la comunicación asertiva, el hecho de trabajar en equipo, el tema que tiene que ver con el hecho de aprender a resolver entre todos encontrando la solución, el otro tema tiene que ver con la escucha activa, tiene que ver con el respeto, el otro tema tiene que ver con que cuando estás en un equipo la solución que yo planteo es en función para beneficio de todos, no solamente mía y eso implica que yo tengo que aprender a tolerar el error y la frustración, eso también implica que tengo que aprender a negociar y tengo que aprender a dialogar porque mi idea es una más entre todas y yo no puedo estar imponiendo mis ideas al grupo, sino la idea es que yo aprenda a consensuar, a debatir porque eso es la vida pues, entonces yo creo que esas son habilidades sociales que son fundamentales como el hecho de decir de una forma clara y honesta cual es mi pensamiento aún si esa idea no es tomada en cuenta, pero al menos yo la expresé.

**9. ¿Cómo desarrolla las competencias de aprendizaje que se vinculen con las habilidades y destrezas de los estudiantes?**

Esas competencias tiene que ver con el saber ser, el saber convivir, el aprender juntos, pienso que los juegos nos permiten a nosotros darnos cuenta de todo el potencial que hay cuando la gente innova junta, cuando las personas trabajan juntas pueden hacer cosas que sean muy interesantes para todos y sobre todo aprender a disfrutar la presencia de los demás, yo no creo lo que decía Sartre; el infierno eran los demás, yo pienso que los demás siempre son una oportunidad y la oportunidad está en que cuando jugamos juntos incluso nuestro cerebro cambia porque producimos más noradrenalina, noripirifrina que son sustancias químicas en nuestro cerebro, por ejemplo que nos ayuda que son las hormonas de la felicidad, entonces vos ves que por eso la gente finalmente está sudada, cansada pero está feliz porque todo eso el estar con los demás como somos seres sociales por

naturaleza, todo eso nos permite a nosotros digamos estar más satisfecho con nuestra vida.

**10. ¿Cree usted que las competencias logran que los estudiantes sean capaces de enfrentar los retos en la formación profesional con éxito?**

Yo creo en que la medida en que las personas juegan y son más felices son personas más integras porque si solo estamos acumulando información en el cerebro pero no ponemos todas esas habilidades, conocimientos, competencias en prácticas entonces nos vamos llenando solo de información yo pienso que la gente cambia cuando la gente realmente lo hace desde el corazón, es capaz de integrarse con otro y descubre en el otro algo que tal vez yo no tengo pero descubre entonces que con el grupo me respalda, que con el grupo me acompaña, me respeta, el grupo me aporta todas aquellas cosas que tal vez yo no tengo pero también yo le apporto al grupo todo lo que el grupo no tiene, has visto que algunos grupos donde por ejemplo tal vez no aporta mucho pero hace reír a todos y ese es el aporte de ese chavalo o de esa chavala es decir, si no está esa persona como que la cosa es más aburrida.

**11. ¿La planificación de su clase lo hace basado en competencias e indicadores de logro?**

Nosotros en la UNAN-Managua no estamos planificando hasta hoy por competencia, nosotros planificamos por objetivo y es indicadores de logro o sea estamos basados en aprendizajes basados en resultados, en el futuro porque ahora estamos en el proceso de perfeccionamiento extracurricular las carreras serán bajo el paradigma del enfoque para el desarrollo de competencia pero la universidad en estos momentos no está ahí, vamos para allá hemos hecho un montón, pues por ejemplo; yo desde que vine a la universidad yo no he hecho examen, excepto los de suficiencia y extraordinario pero bueno eso es otra cosa, pero las evaluaciones hasta ahora nunca hice examen a nadie, siempre fueron proyectos de aprendizaje es decir, aprendes haciendo porque yo estoy comprometido que ese el paradigma que le ayuda a la gente a vivir mejor, que al final de cuenta a vos no te van a juzgar por cuantos libros leíste o por cuantos sabés, sino qué es lo que sabes hacer con lo que sabes, qué es lo que sos capaz de hacer para transformar tu realidad.

**12. ¿Cuáles son las reacciones de los estudiantes cuando usted realiza algún juego para interactuar con ellos?**

Bueno han sido distintas reacciones no podría decir que es una, hay uno que por ejemplo; son tímidos hay otros chavalos que se integran con facilidad y hay otros que realmente no quieren jugar, por ejemplo hay algunos chavalos que se resisten y me han dicho; mire pero es que esta actividad yo no vine a la universidad para jugar, bueno yo lo siento mucho pero al final trato de persuadirlos a que participen, son pocos casos pero también los ha habido pero en general creo ayuda bastante el hecho que cuando sos chavalos te integras más fácilmente no estoy diciendo que los adultos no lo hacen, todos podemos jugar independientemente de nuestra edad, sin embargo hay personas que por su personalidad no se integran tan fácilmente, lo que hemos conseguido tal vez una de las cosas que más admiro mucho es que cuando he hecho ejercicios por ejemplo que es el primer día de clases y los mando a que todos se conozcan me alegra que quizás no te lo dicen en el momento pero jugamos, nos presentamos, hicimos ejercicios y resulta que años después como tres años

después de haber hecho el ejercicio me dijo un chavalo un día; sabe yo le agradezco por aquel ejercicio que hizo porque ese día yo conseguí novia, cómo así – sí, yo quería hablar con esa chavala y yo me acerque a preguntarle cómo se llamaba y hasta intercambiamos teléfonos y a partir de ahí nos hicimos novios, es un efecto no previsto pero bueno la gente se va integrando en función de sus propios intereses.

**13. ¿Considera que hay activa participación en clase por parte de los estudiantes? ¿cómo lo logra?**

Yo trato de que la gente no se duerma y para mí es un indicador saber que estás haciendo, yo por eso detesto un estudiante que llegue a dormir me parece que es una falta de respeto para el mismo y para mí, creo que mis clases no son aburridas pienso que hago un supremo esfuerzo porque la clase sea interesante y porque la gente aprenda lo que tiene que aprender para la vida profesional, sin embargo también tengo que decir que a pesar de ese esfuerzo no todo depende de mí y que hay estudiantes que bueno han tenido problemas de aprendizajes y otros problemas de actitud y otros incluso enfrentan inclusive problemas que tiene que ver con problemas familiares, a veces problemas emocionales si yo detecto eso entonces yo le digo; mire usted tiene que ir a buscar ayuda porque si no vas a tener un buen desarrollo de tus aprendizajes porque eso va jugar en contra tuya, tratamos de que nuestra atención sea integral, ahora bien yo estoy claro que yo no soy psicólogo yo conozco los límites de mi profesión pero algo si te puedo decir y te lo digo de corazón; yo si estoy interesado en que los estudiantes, me interesa sus vidas porque son personas y yo quiero que los estudiantes tengan éxito, que se esfuercen, que alcancen sus metas, que vayan adelante si yo puedo hacer algo para que eso se haga realidad yo lo voy hacer créemelo que si estoy comprometido con eso hasta donde la vida me lo permita y el estudiante porque nunca voy a irrespetar su privacidad y si él no quiere que le ayude bueno no soy yo la persona pero lo importante es que le busque y encuentre quien le pueda ayudar, así hemos descubierto por ejemplo en algún momento situaciones de adicciones, problemas intrafamiliares, así hemos descubierto situaciones que estaban pasando como abuso sexual, entonces nos interesa la vida de la persona para saber cómo ayudarle es decir, yo creo y siempre he dicho que educar es cuidar la vida de las personas por ejemplo si vos querés ser educador te tiene que importar la gente porque si no sos un mercenario, qué no te va a importar lo que ocurra con las personas que están frente a vos y otra cosa que a mí me parece que la educación es personal, porque yo no puedo hacer de todo para todo yo creo que cada uno es cada uno.

**14. Aparte de la clase ¿Realiza alguna actividad lúdica o motivacional? ¿cuales?**

Bueno otras veces yo hacía, ya ahora no las hago pero varias veces hice yo trataba de hacer un diagnóstico bueno, yo no he sido un niño normal así que me disculpas pero yo trataba de hacer un diagnóstico de cómo estaba el grupo y como les podía ayudar, entonces por ejemplo los mandaba a leer un libro de desarrollo humano, digo que realmente no lo hago porque no he tenido tiempo y cada vez estoy más complicado pero por ejemplo en algún momento a un grupo lo mandé a leer “Tus zonas erróneas de Wayne Dyer” y otro grupo yo recuerdo bastante que trabajé con ellos el sentido de identidad y pertenencia porque ese grupo estaba realmente dañado era una guerra de todos contra todos, todos se tiraban a matar, el ambiente era así

como la franja de gaza, me costó muchísimo pase un semestre entero trabajando con ellos y con ese grupo trabajé mucho lo que llamo rituales de convivencias en cada encuentro yo procuraba hacer ejercicios de gratitud, hacíamos por ejemplo dinámicas de integración, otras veces jugábamos, a hacer técnicas de relajación, de meditación, declamarnos, ponerles una música para que la gente entrara en una fase más armónica y creo que todo eso de alguna forma ayudó, porque cuando se terminó el grupo yo te digo no lloré porque trato de ser cuidadoso con mis emociones pero realmente a mí me emocionó mucho que ese grupo finalmente después de toda la tensión que había entre ellos al final las cosas se calmaron y comenzaron a respetarse que esa fue la mayor ganancia de ese semestre y luego los volví a encontrar pero ya era otro grupo porque ya habían aprendido a convivir respetando la diferencia de cada uno y descubriendo que el otro es una oportunidad no una amenaza, y eso fue positivo yo no me lo atribuyo a mí lo atribuyo al trabajo de ellos porque ellos tuvieron que poner mucho de su parte yo solo facilite.

**15. ¿Hay algo que considera que no mencionó que quisiera agregar para enriquecer esta entrevista?**

Yo creo que el tema de la Ludopedagogía es un tema que en las aulas universitarias nos falta mucho trabajar más y trabajar más con un sentido de intencionalidad eso quiere decir que hay que planificarlo porque a veces hay docentes que le tienen miedo y son más racionales y quieren hacer una clase más tradicional, más magistral, repetir, repetir, y repetir y ni siquiera le preguntan al chavalo cómo está, cómo se llama, qué pasó, qué está viviendo, o sea el profesor llega a dar su clase y se va que lo que pasó con el chavalo quien sabe, no lo criticó pero digo que es algo que tenemos que superar ir superando poco a poco.

**¡Muchas gracias!**



## **Facultad de Humanidades y Ciencias Jurídicas**

### **Departamento de Comunicación para el desarrollo**

**Objetivo:** Facilitar la obtención de datos e información relacionada a las metodologías y estrategias didácticas implementadas por el educador en el salón de clases.

#### **Instrucciones:**

Le agradezco a usted apreciado docente responder las siguientes interrogantes, con relación a las metodologías y estrategias didácticas implementadas en el aula de clases, importancia e impacto de las actividades lúdicas en el proceso educativo. La información se manejará con fines académicos y absoluta discreción.

**No. Entrevista:** \_\_\_ **Fecha:** 23/09/2020

**Nombre:** Jenny Mercado Mendoza

**Docente de la Carrera de Comunicación para el Desarrollo**

**Sexo:** 1) Hombre \_\_\_; 2) Mujer x

**Comunicación personal**

#### **Cuestionario**

##### **1¿Qué importancia tienen para usted la Ludopedagogía en el aula de clases?**

Se transfiere el conocimiento de una forma divertida, por consiguiente, quien lo recibe lo puede retomar por más tiempo.

##### **2 ¿Cuáles son los objetivos que pretende lograr al hacer juegos o diferentes dinámicas con los alumnos?**

Se afecta el pensamiento, los cuales analiza y favorecen el aprendizaje de los jóvenes, que recuerden las clases con más facilidad, que se des estresen antes de iniciar la clase.

##### **3 ¿De qué manera ayuda o motiva a los alumnos a que cumplan los propósitos de su clase?**

Primero romper el hielo que exista en el aula de clase, des estresa a los jóvenes de aquellos problemas que pudieran tener fuera de la universidad, los acerca a sus compañeros.

**4 ¿Qué actividades ludopedagógicas pone en práctica para ayudarles a los alumnos a trabajar en forma colaborativa o en equipos?**

Juegos de mímicas, carteles de auto conceptos, la silla caliente, la lechuga, el chisme, entre otros.

**5. ¿Cómo docente ud establece una buena comunicación con sus alumnos? ¿De qué manera?**

Considero que sí, ya que ellos pueden confiar y comunicarse conmigo fuera del aula de clases, ya que el trabajo de docencia está más allá de las horas de clases y las cuatro paredes.

**6. ¿Cree usted que los juegos educativos despiertan el interés de los estudiantes para aprender de una manera más creativa?**

Claro que sí, y estoy convencida que los alumnos después de realizar un juego en el aula de clases, habrá más empatía y solidaridad en entre ellos.

**7. ¿Fomenta usted la actuación independiente, autónoma y responsable de los estudiantes por medio de los juegos educativos? ¿Por qué?**

Si fomento, al igual que el auto estudio y el autoestima de cada uno de ellos de la misma forma que la igualdad de género y la aceptación.

**8. ¿Cree usted que se fomentan las habilidades y destrezas de los estudiantes por medio de los juegos educativos? ¿porque?**

Sí, porque es un momento en el cual ellos pueden ser ellos mismos y descubrir de lo que pueden ser capaces y llevar sus destrezas al límite.

**9. ¿Cómo desarrolla las competencias de aprendizaje que se vinculen con las habilidades y destrezas de los estudiantes?**

Ellos descubren sus habilidades y destrezas y los entrelazan con sus competencias para sí esforzarse en la materia.

**10. ¿Cree usted que las competencias logran que los estudiantes sean capaces de enfrentar los retos en la formación profesional con éxito?**

Claro que sí, enfrentan no solo los retos, también sus miedos, por ejemplo, hablar delante el público

**11. ¿La planificación de su clase lo hace basado en competencias e indicadores de logro?**

Sí, siempre siguiendo las normativas, pero la más importante y que yo en lo personal, valoro más el aprendizaje que el estudiante me demuestra en el aula de clases

**12. ¿Cuáles son las reacciones de los estudiantes cuando usted realiza algún juego para interactuar con ellos?**

En los años en los cuales no había interactuado antes se sorprenden, pero en los años donde ya los conozco, me reciben muy bien.

**13. ¿Considera que hay activa participación en clase por parte de los estudiantes? ¿cómo lo logra?**

Los juegos permiten el espacio a todos, por consiguiente, nadie queda excluido.

**14. Aparte de la clase ¿Realiza alguna actividad lúdica o motivacional? ¿cuales?**

Sí realizo actividades lúdicas, el repollo y la silla caliente, entre otros.

**15. ¿Hay algo que considera que no mencionó que quisiera agregar para enriquecer esta entrevista?**

Considero que, dentro del plan de estudio, se debería de fomentar la preparación con la metodología lúdica para que todos los docentes puedan compartir.

**¡Muchas gracias!**



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

## **Facultad de Humanidades y Ciencias Jurídicas**

### **Departamento de Comunicación para el desarrollo**

**Objetivo:** Facilitar la obtención de datos e información relacionada a las metodologías y estrategias didácticas implementadas por el educador en el salón de clases.

#### **Instrucciones:**

Le agradezco a usted apreciado docente responder las siguientes interrogantes, con relación a las metodologías y estrategias didácticas implementadas en el aula de clases, importancia e impacto de las actividades lúdicas en el proceso educativo. La información se manejará con fines académicos y absoluta discreción.

**No. Entrevista: \_Fecha: 25/09/2020**

**Nombre:** Ledyth Massiel López

Docente y Coordinadora de la carrera de Comunicación para el Desarrollo

**Sexo:** 1) Hombre \_\_\_; 2) Mujer x

#### **Comunicación personal**

##### **Cuestionario**

#### **1. ¿Qué importancia tienen para usted la Ludopedagogía en el aula de clases?**

Bueno primeramente la Ludopedagogía lo que ayuda en este caso al estudiante es a fortalecer los aprendizajes, interiorizados desde su experiencia, esto contribuye que el estudiante se pueda proyectar más, no desde termino de conocimientos si no desde el saber y también desde los principios del aprender porque, así como el aprende yo también aprendo de ellos.

#### **2. ¿Cuáles son los objetivos que pretende lograr al hacer juegos o diferentes dinámicas con los alumnos?**

Primeramente la educación debe de ser un disfrute, donde el estudiante o el aprendiente se pueda sentir motivado, sentirse feliz y entonces al interiorizar estos espacios de no tan tradiciones, donde el joven pueda salir a fuera a respirar el aire puro, a recibir una clase en el campo, a compartir con sus compañeros le ayudara a él a convivir porque nosotros en el aula de clase aprendemos mucho, pero muchas veces el tema de la convivencia pasa a un segundo plano y entonces estas estrategias hacen que el estudiante pueda convivir y no solo conviva con el entorno si no quien también conviva con él mismo y pueda descubrirse así mismo.

### **3. ¿De qué manera ayuda o motiva a los alumnos a que cumplan los propósitos de su clase?**

Primeramente ahí entra mucho el trabajo en conjunto, porque el estudiante tiene la oportunidad también desde estas estrategias de proponer cómo le gustaría aprender, entonces esto da cabida a que realmente nosotros debemos volver al asombro, hemos perdido el asombro desde chiquitos, sí, nos asombrábamos por todo pero ahora que estamos grandes ya nada nos asombra porque ya todo está dicho, llegar a una aula, ver cómo te explican una clase, luego vas a tu casa sabes que te vas a tirar a leer unos 20 folletos y entonces después regresas y ¿Qué pasó? Entonces estos espacios permiten que el estudiante vuelva a sus inicios de cuando era niño, nunca vamos a dejar de aprender porque todos los días aprendemos lo que tenemos que aprender son las formas de aprendizaje.

### **4. ¿Qué actividades ludopedagógicas pone en práctica para ayudarles a los alumnos a trabajar en forma colaborativa o en equipos?**

Bueno, la oportunidad, creo que todos merecemos la oportunidad y la confianza, entonces un maestro que se abra a su estudiante, que el estudiante se abra a su maestro no necesita decirle por ejemplo; si el estudiante tuvo una dificultad supongamos que se le olvidó hacer la tarea, se distrajo si el estudiante tiene la confianza en el maestro y el maestro le abre la confianza y le dice; “mire maestro fíjese que olvide hacer la tarea” entonces el maestro ve la manera de cómo este joven pueda reintegrarse y llevar la secuencia, porque muchas veces nos vamos a la parte que no lo hizo y nos cerramos en eso que no lo hizo pero realmente el aprendizaje debe de ser amoroso, también tiene que ser un aprendizaje vivencial y sobre todo un aprendizaje auto organizado, donde el estudiante tenga la oportunidad de organizarse porque realmente lo puede hacer.

### **5. ¿Cómo docente usted establece una buena comunicación con sus alumnos? ¿De qué manera?**

Realmente he tenido la oportunidad de compartir porque no voy a decir que doy una asignatura porque no, comparto con ellos y entonces en mí experiencia he tenido algunas y bonitas experiencias creo que, con casi todos, hablo desde mi experiencia, porque no puedo hablar por el estudiante, hablo desde mi aprendizaje y he sentido felicidad. Por ejemplo, cuando un estudiante me dice; “maestra fíjese que esto nunca lo habíamos hecho” realmente esto me llena de alegría porque esto me hace saber que estoy siendo una persona de cambio, más allá de decirles aprendan estos conceptos, aprendan esto, aprendamos a convivir y ahí está el resto en aprender a convivir y aprender a ser persona humana, si somos humanos, pero hemos perdido la parte humana.

### **6. ¿Cree usted que los juegos educativos despiertan el interés de los estudiantes para aprender de una manera más creativa?**

Realmente sí, porque volvemos a esos principios de cuando éramos niños a quien no le gustaba ir a la escuela cuando éramos pequeños llegaba porque le gustaba llegar a jugar, a convivir entonces siempre debemos de pensar que todo los niveles de educación ya sea inicial, básica, multigrado, pregrado, todo ese aprendizaje debe de ser un aprendizaje divertido donde el estudiante llega a esos espacios y se sienta contento motivado, feliz que

no vea como que va aquel lugar y es un dolor de cabeza, un estrés si no que el chavalo diga; me gusta ir a esa clase por lo que hoy vamos hacer, me interesa esa clase que el estudiante y se involucra porque le das la oportunidad al joven de involucrarse en el proceso de aprendizaje.

**7. ¿Fomenta usted la actuación independiente, autónoma y responsable de los estudiantes por medio de los juegos educativos? ¿Por qué?**

Sí, porque realmente el programa de asignatura te permite ser creativo, hoy en día el maestro que no es innovador y no es creativo en el aula va seguir siendo el maestro tradicional y decía la constitución política incluso también la constitución en la educación superior debe ser holista, integral entonces dentro de este proceso te permite ser autónomo, asunto organizado, sistémico porque la educación debe llevar todo eso para que el joven se sienta como en su casa, la universidad tiene que ser como su segunda casa con lo único que vamos aprender todos, yo aprendo vos aprendes.

**8. ¿Cree usted que se fomentan las habilidades y destrezas de los estudiantes por medio de los juegos educativos? ¿porque?**

Sí, pero más que las habilidades y destrezas son los talentos, todo tenemos talentos que hayan unos que aprendan más rápido que otros, tienen que entender que la educación no es única, no es una cajita donde vos le vas a enseñar a cada quien como va aprender, sino que puedan verse como una inteligencia múltiple porque la educación es de esas inteligencias; este piensa así, este piensa aquí, todos hacemos un nuevo aprendizaje qué vale más aprender algo nuevo, o aprender un concepto que al final ni interiorizaste sino, aprender algo nuevo y entre eso está la convivencia, respeto, valores. A veces nos dicen vamos a enseñarles valores, pero es que eso no se enseña es algo que se debe ir aprendiendo en la medida que vamos relacionándonos.

**9. ¿Cómo desarrolla las competencias de aprendizaje que se vinculen con las habilidades y destrezas de los estudiantes?**

Haciendo más practica la asignatura, llevando la teoría al campo de trabajo para que el estudiante el día de mañana que se enfrente al campo laboral tenga completa seguridad de sus capacidades y capacitado para lograr las metas y propósitos que se proponga.

**10. ¿Cree usted que las competencias logran que los estudiantes sean capaces de enfrentar los retos en la formación profesional con éxito?**

Realmente desde estas estrategias de ludopedagógicas o incluso hay otros tipos la biotecnología, la educología, todo esos aspectos son los que están generando cambios, porque el joven está pidiendo agrito aquí estoy necesito, entonces de esa manera el chavalo no solo fortalece su talento si no que se da cuenta que él puede, este tipo de estrategias hace que las haga el mismo si yo puedo, él puede vos también podés que hay unos que van a tener más dificultad que otros, sí, pero tiene una fortaleza, él va a complementar el trabajo del otro y al final nos damos cuenta que todos somos importante, somos como ese átomo con un montón de moléculas, el átomo no es solo, necesita un montón de moléculas, igual así debe sentirse en el aula de clase como un solo átomo compuesto por muchas moléculas.

**11. ¿La planificación de su clase lo hace basado en competencias e indicadores de logro?**

Realmente se habla mucho de la competencia pero todavía la gente no ha comprendido el tema de la competencia porque, hablar de competencia no significa que mis estudiantes van hacer mejor profesionales que otros, nos estamos refiriendo que el estudiante pueda enfrentar realidades y cualquier tipo de situaciones, entonces tener la competencia es complejo porque vos tenés que enfrentarte a un mundo que la universidad no te lo da, yo te puedo dar mil teorías pero cuando vayas fuera los aprendizajes son otros desde el término de indicadores de logros realmente yo trabajo con temas de indicadores de logros porque al final cada meta es un logro, cada propósito es un logro, el joven tiene que ir aprendiendo pero más que esos dos elementos nosotros trabajamos con las vivencias, con las experiencias esa es mi lógica la universidad te habla del tema de la calidad y también te habla de la competencia pero yo también a eso le anexaría la convivencia porque realmente ahí es donde está todo en el buen vivir y el convivir con el otro y con yo mismo porque también me incluyo yo mismo.

**12. ¿Cuáles son las reacciones de los estudiantes cuando usted realiza algún juego para interactuar con ellos?**

Algunos de ellos que dicen esta profesora está quedando loca porque realmente no están acostumbrados a eso, estamos tan radicales que incluso yo también pasé por ese proceso que cuando mi maestra me enseñaba eso, tuve la oportunidad de estudiar una maestría en educación holista, cuando yo miraba que ya cambió todo mi esquema tradicional yo decía; esta señora no está quedando loca y ahora eso me vino a salvar porque la educación debe de ser una educación integral incluso nosotros como docentes, cuantos estudiantes no estuvieran preso si no se le brindara un acompañamiento o no estudiaran, la educación más que todo debería de ser un gesto de amor no una vocación, un gesto de amor donde vos digás; me siento feliz quizás al comienzo será un poco difícil donde el muchacho se sienta abrumado, pero el compromiso está en que uno siempre debe de seguir de frente y tener la confianza en que el chavalito se va a integrar y se dará cuenta que esos cambios son importantes porque hay muchos que están pidiendo a gritos “véanme, aquí estoy, necesito que alguien me escuche y me vea, necesito que alguien vea mi talento”. Entonces el abrirles estos espacios a los muchachos les ayuda hacer más autónomos y eso es lo que nosotros queremos con estas estrategias que el chavalito sea autónomo y pueda decidir también, porque al final es una identidad de cambio el no solo viene a recibir el viene a dar, a portar también y transformar.

**13. ¿Considera que hay activa participación en clase por parte de los estudiantes? ¿cómo lo logra?**

Si, a través de las diferentes dinámicas de participación activa de cada uno, para que sientan más entretenido el momento de recibir la clase, siendo una retroalimentación de mi parte como educadora aprendo de ellos y viceversa, un trabajo en conjunto.

**14. Aparte de la clase ¿Realiza alguna actividad lúdica o motivacional? ¿cuales?**

Dentro de las estrategias se le da la parte formativa donde vos le informas al estudiante las temáticas que se van abordar pero en mi caso me centro más en que el chavalito cuando venga conmigo haga más la parte práctica y vivencial porque imagínense no consigo que a estas

alturas el chavalo me venga a leer un folleto en clase, no lo podemos seguir haciendo el chavalo lo puede leer e interiorizar en su casa y aquí vamos a hacer una actividad didáctica donde todos nosotros aprendamos de eso por ejemplo; un tema que es vital en los muchachos y es bien difícil el tema de género y entonces yo puedo seguirles hablando de géneros a ustedes y hablar diez mil veces de género pero créeme que por más que leas y leas si no hay una interiorización del mismo género vamos a seguir actuando igual, entonces hagamos socio dramas, hagamos testimonios de cómo era en su casa el género, que vaya a ver como se hace la discriminación desde la familia, donde la niña tiene que ir a lavar los trastes y el niño está sentado, el llevarlos a esas realidades a él le da a entender que en realidad no está alejado o sea no es el folleto es la vida y entonces leíste el folleto? Si, entonces ¿Qué es género? Ahora anda investigá cómo está tu casa, anda investiga cómo vivís en tu cuarto, cuántas veces salís a pasear con tus amigos y cuántas veces sale tu hermana, entonces te vas dando cuenta que por más que leamos y la practica siga siendo la misma y no hayamos interiorizado ese aprendizaje de la vivencia vamos a seguir igual.

**15. ¿Hay algo que considera que no mencionó que quisiera agregar para enriquecer esta entrevista?**

De que realmente este tipo de estudio fortalece no solo el tema del maestro en el aula sino de la universidad porque estamos en esos cambios, en ese proceso donde el estudiante va a ser más autónomo y creo que todos como maestros tenemos la responsabilidad de actualizarnos en los temas de la educación, ya no podemos seguir hablando de una educación tradicional si no que tenemos que ir empezando hablar de otros lenguajes como aprendientes, mediadores, facilitadores no que lo vean como; ahí viene el profe y él es el que lo dice todo – no, nosotros somos mediadores del aprendizaje que vos sabes esto y vos esto y entre todos vamos a hacer uno solo, que sea un facilitador donde el estudiante diga; “mire maestra yo me siento confiado con usted, mire yo tengo esta dificultad necesito que usted me oriente” pero si aquel estudiante viene con la aquella dificultad y el maestro le cierra todas las oportunidades entonces el estudiante más bien se siente desmotivado, triste y claro hay que ser disciplinado porque tampoco podemos olvidar la disciplina eso es importante pero la disciplina con amor, porque tampoco puede ser una disciplina estricta si no una disciplina con amor donde te haga saber a vos que realmente ese todo, ese diálogo que mirábamos en la parte de atrás de las escuelas siempre debe ser permanente el amor al otro, el respeto, la solidaridad, la tolerancia, la diversidad todos esos valores que nos llenan realmente y que al final estos estudios deben de hacer cambios que no solo deben de quedarse encerrados en una biblioteca y quedaron allí olvidados sino que, deben realmente darse a conocer porque al final son pocos los que estamos haciendo los cambios pero son muchos desde las aulas de clases los que están viendo los cambios, puede ser que tengamos una planta de mil docentes, pero de esos mil, doce empezaron a hacer cambios, pero esos doce están tratando con cincuenta estudiantes, con treinta estudiantes con muchos estudiantes que a veces esos futuros profesionales son los que van a enseñarle a nuestros hijos y entonces a quién le estaré dejando yo las manos de mis hijos y es ahí donde está el compromiso en el presente porque no sé mañana el que tal vez me tocó darle clases a un estudiante de Comunicación para el Desarrollo y mañana le tocará ejercer la docencia y va a ser el que le de clase a mis hijos y

es así donde viene la devolución, todo es cíclico, si damos más creamos lo que vamos a recibir más, no es la cantidad lo que importa es la calidad y la pertinencia y sobre todo el amor con lo que hacemos las cosas si nada lleva amor créeme que el dinero no lo cubre, un estudiante sabe cuándo el que presenta la clase solo por darla y otros saben cuándo el maestro realmente se preocupa aunque sea un poquito, algo pequeño le llena de verdad fue difícil pero eso que se llevó nunca lo va a olvidar, entonces que vamos a dejar de todo esto una huella a ustedes no las volveré a ver pero créanme que más de algo se llevaran de mí, quizás un regaño o no sé pero algo se van a llevar que eso no lo van a olvidar ni hoy, ni nunca.

**¡Muchas gracias!**



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

## **Facultad de Humanidades y Ciencias Jurídicas**

### **Departamento de Comunicación para el desarrollo**

**Objetivo:** Facilitar la obtención de datos e información relacionada a la Ludopedagogía como herramienta de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes.

#### **Instrucciones:**

Le agradezco a usted apreciado especialista responder las siguientes interrogantes, con relación a la importancia e impacto de la Ludopedagogía en la educación superior. La información se manejará con fines académicos y absoluta discreción.

#### **Especialista en Pedagogía**

**Fecha:** 22/09/2020

**Nombre completo:** Yuro Estrada

**Sexo:** 1) Hombre ; 2) Mujer

#### **Comunicación personal**

#### **Cuestionario**

**1. ¿Qué significa Ludopedagogía para usted?**

La creación de espacios de aprendizajes mediante el juego.

**2. ¿Qué aportes brindan las actividades ludopedagógicas en la educación superior?**

Proporcionan recursos o herramientas para la adaptación de contenidos, mediante el juego, que motiven y propicien aprendizaje.

**3. ¿Cómo influye la práctica de juegos lúdicos en la mente de los estudiantes?**

Contribuye a la regulación emocional y simplifica los conocimientos adquiridos.

**4. ¿Cuál es la metodología y estrategia didáctica más adecuada, desde su punto de vista ludopedagógico del aprendizaje?**

Metodologías activas, donde los estudiantes construyen sus propios aprendizajes.

**5. ¿Cuál es el impacto de las actividades ludopedagógicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Permiten la comprensión del conocimiento, no solo la transmisión del mismo.

**6. ¿Cuál es el impacto de las prácticas ludopedagógicas en el salón de clases?**

Permite mayor integración, facilita atención de diversas necesidades y consigue una percepción de lo que se pretende enseñar.

**7. ¿Considera primordial a Ludopedagogía como propuesta metodológica, para los diferentes trabajos o experiencias grupales y sociales?**

Funciona como un recurso integrador que debe ser utilizado apropiadamente no de forma recurrente y sin propósito, debe organizarse con el propósito de atender necesidades.

**8. ¿Es necesario entender que el juego es un camino para construir conocimiento y buscar soluciones a problemas compartidos desde la recuperación y valoración de las emociones y la afectividad? ¿Por qué?**

Si porque aporta al desarrollo de habilidades cognitivas, permite una mayor interacción entre el estudiante y educador, participación activa, el juego es de vital importancia en la vida de cualquier individuo en su proceso de enseñanza y aprendizaje y de la vida misma.

**De cierre**

**9. ¿Hay algo que considera que no mencionó que quisiera agregar para enriquecer esta entrevista?**

Destacar los elementos que destaca la Ludopedagogía en el aporte significativo en la formación de los comunicadores, actividades que permiten ir más allá de lo convencional. Los beneficios integrales que se obtienen como el fortalecimiento de habilidades cognitivas como atención, razonamiento, autoconciencia a través del efecto que puede tener un juego desarrollando la parte creativa e interconectar de manera cognitiva las ideas para poder desarrollar el pensamiento de una forma lógica y razonable entendible para los demás.

**¡¡ Muchas Gracias!!**



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

## **Facultad de Humanidades y Ciencias Jurídicas**

### **Departamento de Comunicación para el desarrollo**

**Objetivo:** Facilitar la obtención de datos e información relacionada a la Ludopedagogía como herramienta de enseñanza y aprendizaje en la formación profesional de los estudiantes.

#### **Instrucciones:**

Le agradezco a usted apreciado especialista responder las siguientes interrogantes, con relación a la importancia e impacto de la Ludopedagogía en la educación superior. La información se manejará con fines académicos y absoluta discreción.

#### **Especialista en Pedagogía**

**Fecha:** 29/09/2020

**Nombre completo:** Miriam Moreira Valerio

**Sexo:** 1) Hombre \_\_\_; 2) Mujer x

#### **Comunicación Personal**

#### **Cuestionario**

##### **1. ¿Qué significa Ludopedagogía para usted?**

La Ludopedagogía consiste en la construcción del conocimiento, brindada en el juego y el descubrimiento de manera integral que permite al ser humano ser autónomo.

##### **2. ¿Qué aportes brindan las actividades ludopedagógicas en la educación superior?**

Actualmente la educación superior no está implementando esta técnica, ya que es vista especialmente para niños, sin embargo, podrían ser válidos ya que el juego es una técnica que podría apuntar significativamente en los aprendizajes.

##### **3. ¿Cómo influye la práctica de juegos lúdicos en la mente de los estudiantes?**

Construir sus conocimientos mediante el descubrimiento, apoyándose en las técnicas de juego acorde a sus edades y que el resultado del aprendizaje sea de manera significativa, dinámica y de forma integral.

**4. ¿Cuál es la metodología y estrategia didáctica más adecuada, desde su punto de vista ludopedagógico del aprendizaje?**

El método se debe seleccionar de acuerdo a las edades, es decir el juego que se pretende utilizar, debe también estar acorde al tema, método y sus técnicas.

**5. ¿Cuál es el impacto de las actividades ludopedagógicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

En lo personal desconozco que en la UNAN se esté implementando dicha técnica, aunque esta está íntimamente relacionada con las diferentes dinámicas que los docentes tienen que tomar en cuenta.

**6. ¿Cuál es el impacto de las prácticas ludopedagógicas en el salón de clases?**

Estas prácticas pueden tener un impacto significativo en el desarrollo de las clases y alcance de los objetivos.

**7. ¿Considera primordial a Ludopedagogía como propuesta metodológica, para los diferentes trabajos o experiencias grupales y sociales?**

Claro que sí, ya que todos los docentes deberían de implementar una diversidad de dinámicas donde el juego sea el mediador para el aprendizaje.

**8. ¿Es necesario entender que el juego es un camino para construir conocimiento y buscar soluciones a problemas compartidos desde la recuperación y valoración de las emociones y la afectividad? ¿Por qué?**

El desarrollo socio afectivo se construye mediante la interacción emotiva, basado en mejorar el bienestar de la salud mental y es través del juego, dinámicas que permita la construcción del conocimiento.

**De cierre**

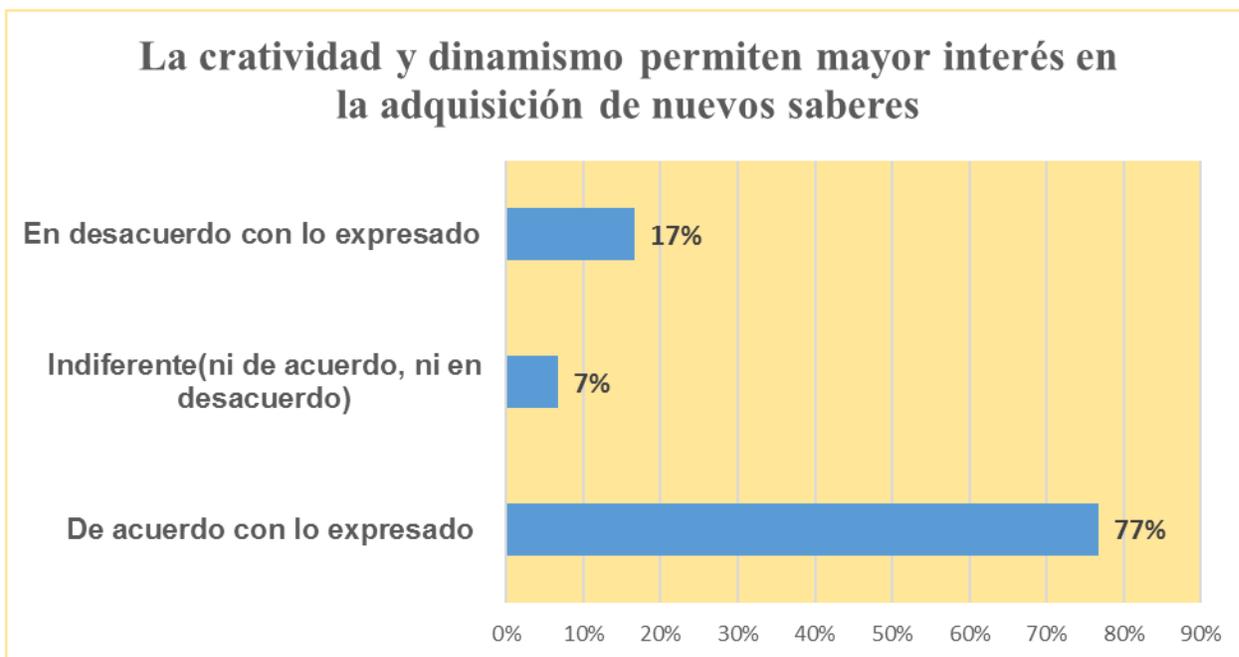
**9. ¿Hay algo que considera que no mencionó que quisiera agregar para enriquecer esta entrevista?**

La Ludopedagogía no es una técnica que se está orientada en el sistema superior, sin embargo, no omito manifestar que si existen docentes que implementan las dinámicas de juego para establecer el reporte que permita que sus estudiantes construyan y reorganicen de manera significativa el aprendizaje.

**¡¡ Muchas Gracias!!**

## Análisis de resultados

### Grafico 20



Gráfica N°20: La creatividad y dinamismo generan mayor interés en los estudiantes

En el gráfico n°20, el 77% que en números reales es la cantidad de 23 alumnos quienes se forman de acuerdo con lo expuesto, seguido del 17% en desacuerdo con lo expresado y finalmente el 7% se muestran indiferentes o bien dicho de otra manera ni de acuerdo, ni en desacuerdo con lo mencionado. De manera que la creatividad y dinamismo son preponderantes a momento de impartir la clase en el proceso educativo que conllevan a obtener excelentes resultados. La educación superior y la forma de dirigir en general se encuentran hoy ante una gran serie de retos, una especie de revolución de estrategias y metodologías pedagógicas educativas. Por ello la creatividad debe iniciar por el educador empleando nuevas técnicas y estrategias didácticas adecuadas a los contenidos para involucrar y motivar a los estudiantes en las diferentes actividades de aprendizaje dentro y fuera del aula.

En otras palabras, el docente es un eje fundamental del pensamiento creativo en la universidad. Pues sin duda el valor de ser creativo se enfoca en regresar de alguna forma a los primeros años de crecimiento, con mundos nuevos, una mirada original e innovadora. López expresa según su experiencia que *“más allá de decirles aprendan estos conceptos, aprendan esto, aprendamos a convivir y ahí está el resto en aprender a convivir y aprender a ser persona humana, si somos humanos, pero hemos perdido la parte humana”* (Comunicación personal, 23/09/2020)

## Grafico 21

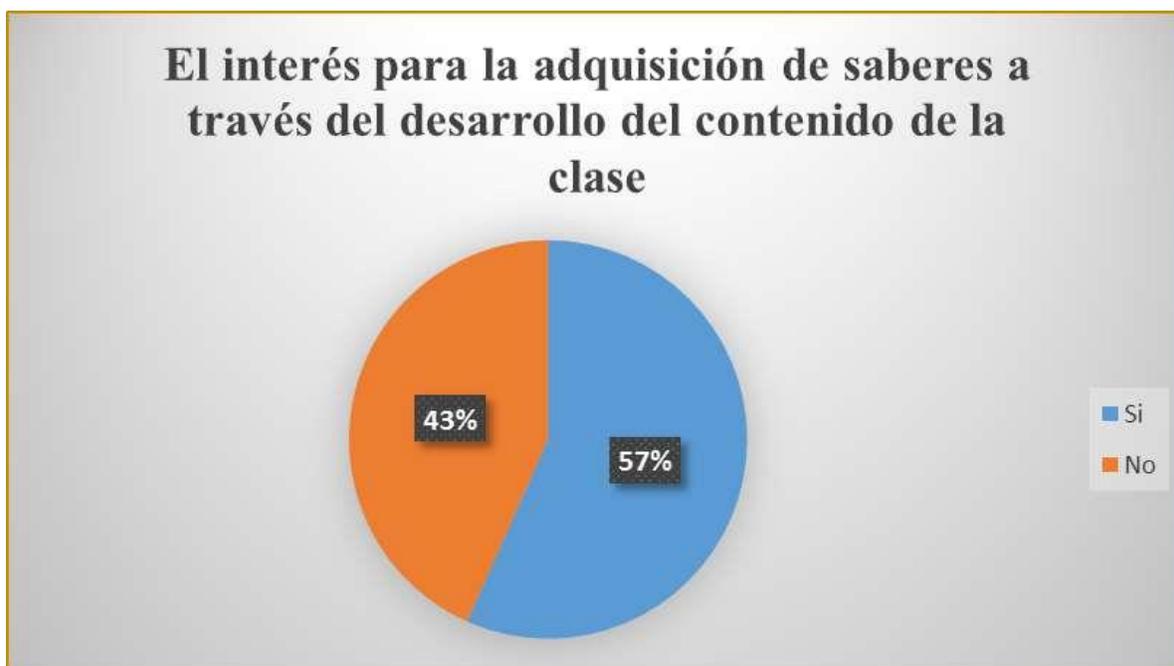


Gráfica N°21: Desarrollo de nuevas estrategias y técnicas de enseñanza y aprendizaje

En el gráfico n°21, el 80% es decir 24 estudiantes reflejan estar de acuerdo con lo expresado, seguido del 17% quienes se tornan en desacuerdo con lo mencionado. En contraste con el 3% indiferente o bien dicho de otra forma ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

La educación va avanzando rápidamente, las formas tradicionales de impartir una clase han ido innovándose constantemente y el compromiso de los educadores cada vez es mayor para con sus alumnos, ya que no solo los preparan académicamente, sino para que se desarrollen profesionalmente. Por ello López considera que “*como maestros tenemos la responsabilidad de actualizarnos en los temas de la educación, ya no podemos seguir hablando de una educación tradicional si no que tenemos que ir empezando hablar de otros lenguajes como aprendientes, mediadores, facilitadores no que lo vean como; ahí viene el profe y él es el que lo dice todo – no, nosotros somos mediadores del aprendizaje que vos sabes esto y vos esto y entre todos vamos a hacer uno solo, que sea un facilitador donde el estudiante diga; “mire maestra yo me siento confiado con usted, mire yo tengo esta dificultad necesito que usted me oriente”* (Comunicación personal, 23/09/2020).

## Gráfico 22



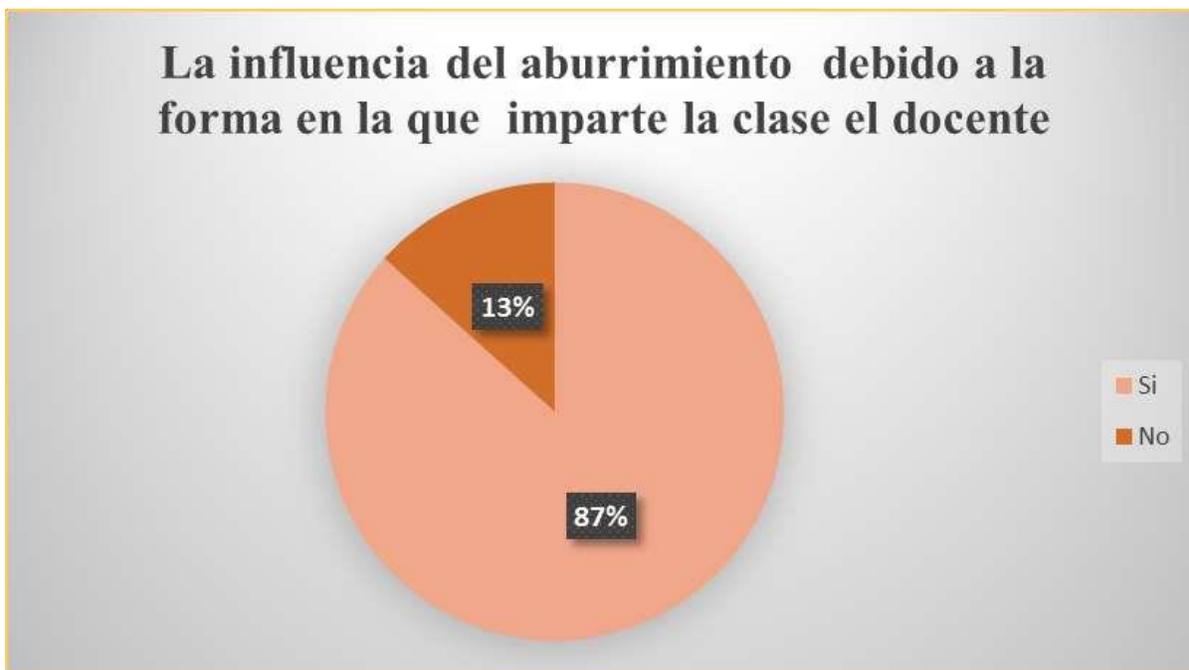
Gráfica N°22: El interés de adquirir nuevos conocimientos por medio de la clase

En el gráfico n° 22, el 57% afirman que es de gran utilidad las diferentes dinámicas para el desarrollo de la clase en contraste el 43% es decir 14 consideran que no despiertan su atención en la obtención de nuevos conocimientos.

De manera que se deben seguir cultivando los valores de amar lo que se estudia, disfrutar ir al aula de clase, formar una buena comunicación llena de empatía entre educadores y estudiantes, buscando distintas alternativas para mantener el dinamismo y la creatividad en todo lo que presente. Calderón desde su experiencia reflexiona que *‘hemos perdido el asombro desde chiquitos, sí, nos asombrábamos por todo, pero ahora que estamos grandes ya nada nos asombra porque ya todo está dicho, llegar a un aula, ver cómo te explican una clase, luego vas a tu casa sabes que te vas a tirar a leer unos 20 folletos y entonces después regresas y ¿Qué pasó? Entonces estos espacios permiten que el estudiante vuelva a sus inicios de cuando era niño, nunca vamos a dejar de aprender porque todos los días aprendemos lo que tenemos que aprender son las formas de aprendizaje’* (Comunicación personal,07/10/2020).

No se puede dejar de lado que la repetición de actividades resulta cansada tanto para el docente que es quien las proporciona como para los estudiantes que son quienes las reciben y es allí meramente donde prevalece la necesidad de crear nuevas ideas cambiando las tradicionales formas de enseñar y buscando recursos diferentes. Hoy en día los jóvenes tienen un sin número de distracciones que generan mayor interés de estas, y desinterés en su formación académica, por lo cual se requiere del dinamismo interactivo unificado en el proceso educacional.

### Gráfico 23

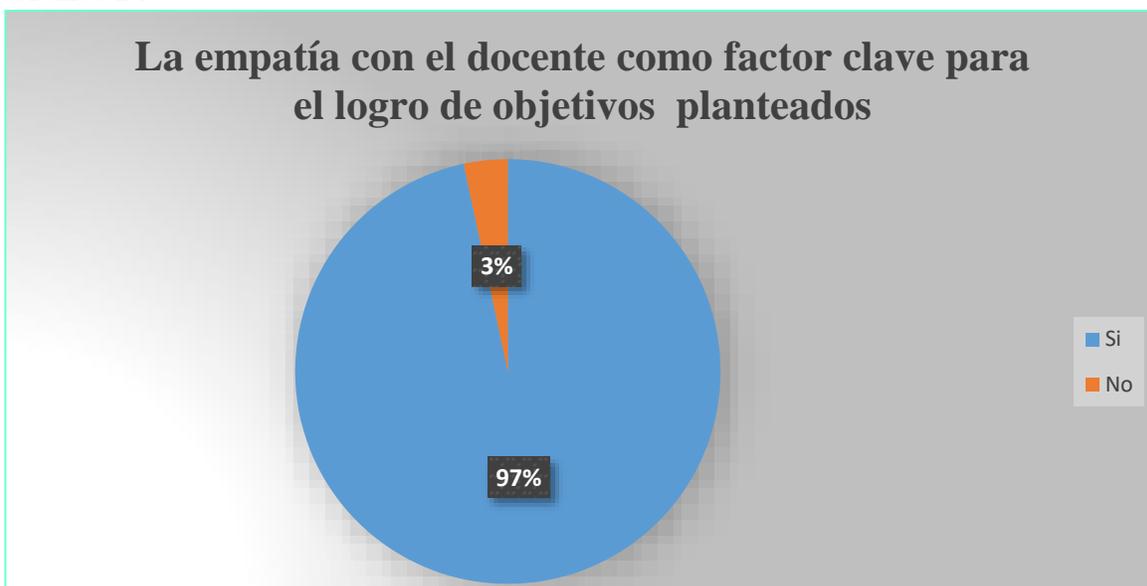


Gráfica N°23: La forma en la que desarrolla la clase el docente

En el gráfico n°23, el 87% siendo la representación de 24 estudiantes afirman que en horas de clase su desinterés se debe a la manera en la que el profesor expone el contenido. En cambio, el 13% niegan que el desánimo o las pocas ganas de prestar atención a la clase sea por el desarrollo de la misma.

De forma que en la educación superior el proceso formativo que tiene como objetivo preparar a los egresados a enfrentarse al mundo laboral dándole las técnicas y métodos necesarios que les serán de gran utilidad a la hora de involucrarse a nuevos caminos. Por ello se requiere trabajar de manera constante en la forma en que se llevan los contenidos, establecer estrategias que despierten el interés y que asimismo sean los educandos de manera participativa y voluntaria quienes transformen el aburrimiento, en alegría, concentración y empatía logrando una mejor relación entre ambos. Hoy día resulta de vital importancia estar cambiando creativamente las formas de dar las clases aportando a su desarrollo profesional, así como para la construcción de la personalidad de los alumnos

## Gráfico 24

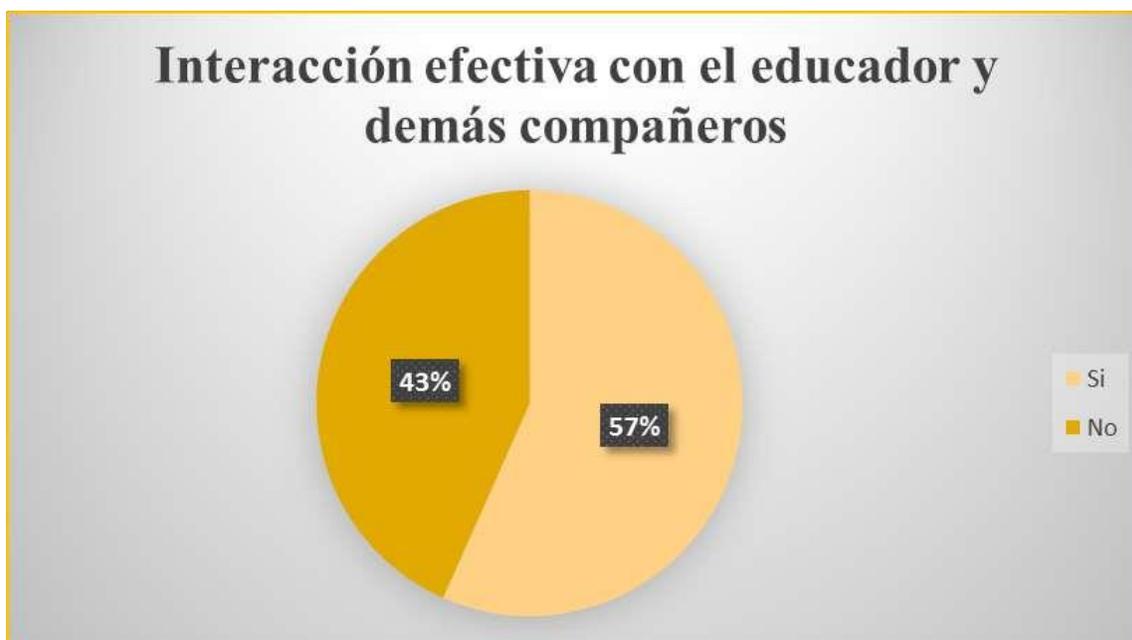


Gráfica N°24: Interacción con el docente en el aula de clases

En el gráfico n°24, se destaca el 97% es decir 29 educando afirman que es preponderante la empatía que se desarrolla con el docente para alcanzar las metas propuestas. En contraste con el 3% reflejado por 3 estudiantes quienes niegan que sea factor esencial tener una buena relación con el educador.

El docente debe brindarle confianza al estudiante como eje fundamental lo que logra un valor imprescindible porque no solo los motiva, sino que estimula a seguir creciendo académicamente. Por lo que la empatía es un valor de apoyo en cualquier situación que no solamente es aplicable en la educación inicial sino también en los adultos por lo cual debe ser ejercido y practicado por todos. Es necesario aprender a ponerse en el lugar del otro para comprender con mayor facilidad lo que sucede. Como lo dijo Obama (2017) ‘la empatía es una cualidad del carácter que puede cambiar el mundo ‘.

**Gráfico 25**



Gráfica N°25: Empatía con el docente y demás estudiantes

En el gráfico n°25 se reflejan los resultados adquiridos gracias a los 30 encuestados, el 57% afirman establecer una excelente comunicación tanto con sus educadores como demás compañeros de clase, en contraste con el 43% niegan tener una buena relación con ambos.

En palabras de López “no es la cantidad lo que importa es la calidad y la pertinencia y sobre todo el amor con lo que hacemos las cosas si nada lleva amor créeme que el dinero no lo cubre, un estudiante sabe cuándo el que presenta la clase solo por darla y otros saben cuándo el maestro realmente se preocupa aunque sea un poquito, algo pequeño le llena de verdad fue difícil pero eso que se llevó nunca lo va a olvidar, entonces que vamos a dejar de todo esto una huella a ustedes no las volveré a ver pero créanme que más de algo se llevaran de mí, quizás un regaño o no sé pero algo se van a llevar que eso no lo van a olvidar ni hoy, ni nunca” (Comunicación personal,23/09/2020).

Por consiguiente, en el proceso de enseñanza y aprendizaje tanto el docente como cada estudiante deja plasmada su marca a través de sus actitudes, esfuerzo y sinnúmero de características que son evidencia de los frutos y el éxito anhelado de cada uno de ellos. Por ello hay que considerar a cada persona especial por su esencia y cualidades que le identifican comprendido como un todo. Calderón a través de su experiencia manifiesta que “si vos querés ser educador te tiene que importar la gente porque si no sos un mercenario, qué no te va a importar lo que ocurra con las personas que están frente a vos y otra cosa que a mí me parece que la educación es personal, porque yo no puedo hacer de todo para todo, yo creo que cada uno es cada uno” (Comunicación personal,07/107/2020) .

## Fotografías



Tomada por Natalie Toruño

Descripción: Momento captado en donde los estudiantes están concentrados respondiendo la encuesta.



Tomada Por Natalie Toruño Descripción: Estudiantes concentrados en la encuesta.



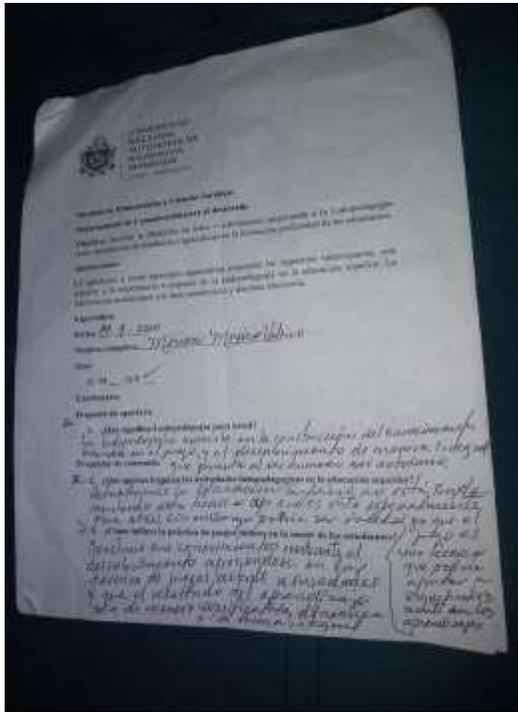
Descripción: Preciso momento donde se le está realizando la entrevista al Maestro Walter Calderón docente de la carrera de Comunicación para el Desarrollo.

Fotografía tomada por Jacqueline Mora

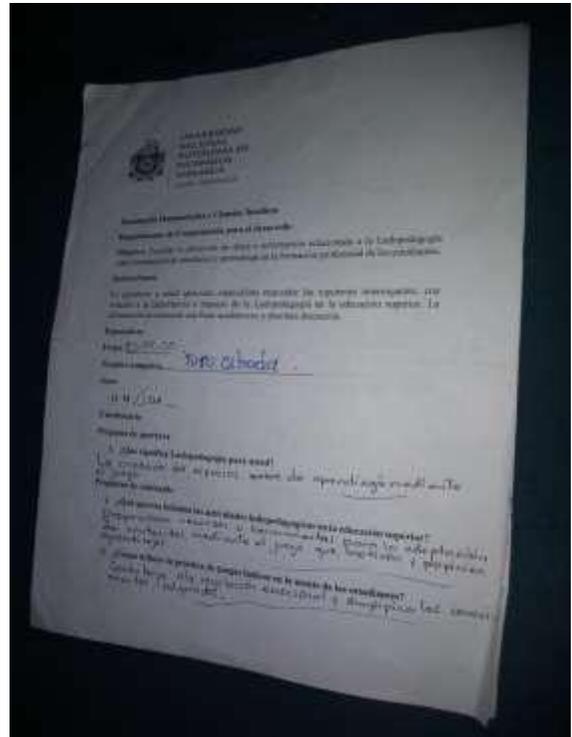


Descripción: Momento en el que se le estaba realizando la entrevista a la docente Ledyth López docente de Comunicación para el Desarrollo.

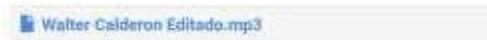
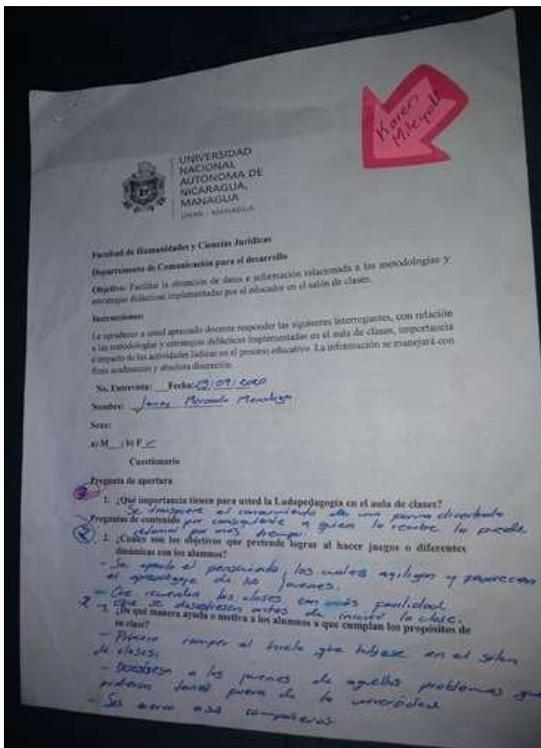
fotografía tomada por Jacqueline Mora



Entrevistas  
realizadas por  
escrito a los  
especialistas en  
Pedagogía.  
(Miriam Moreira y  
Yuro Estrada)



Entrevista realizada por escrito a la docente Jenny Mercado Mendoza de la carrera de Comunicación Para el Desarrollo.



Captura de las grabaciones listas de entrevista de los docentes (Walter Calderón y Ledyth López)