



ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN
SUPERIOR EN EL ESTADO DE CHIAPAS

Brenda Guadalupe Santis Montejo

Memoria de Práctica Profesional elaborada para obtener el Grado de
Maestra en Innovación Educativa

Bajo la dirección de: Mtro. Ángel Iván Alpuche Rivera

Mérida de Yucatán

Agosto de 2023



UADY
UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE YUCATÁN



FACULTAD DE EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO
E INVESTIGACIÓN

Mérida, Yucatán a 21 de agosto de 2023

Dr. Pedro José Canto Herrera
Director
Presente

Asunto: Carta de liberación

Con base en el artículo 68 del Reglamento de Inscripciones y Exámenes, el artículo 79 del Reglamento Interior de esta Facultad y en el dictamen académico emitido por el Comité Académico de la **Maestría en Innovación Educativa** respecto de la Memoria de Práctica Profesional “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN SUPERIOR EN EL ESTADO DE CHIAPAS”, presentada por la **C. Brenda Guadalupe Santis Montejo**, para obtener el grado de Maestro (a) en Innovación Educativa, le comunico que el proceso académico interno del trabajo de Memoria de Práctica ha concluido, por lo que puede continuar con los trámites administrativos correspondientes.

Atentamente,
“Luz, Ciencia y Verdad”



Dra. Edith Juliana Cisneros Chacón
Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigación

c.c.p. Archivo-LPI
c.c.p. Control Escolar



Campus de Ciencias Sociales, Económico
Administrativa y Humanidades



Km. 1 Carretera Mérida-Tizimin, Cholul
C.P. 97305.Mérida, Yucatán, México



9999.22.45.68, ext. 75157
www.educacion.uady.mx



Mérida de Yucatán, 31 de mayo de 2023.

C. DRA. EDITH JULIANA CISNEROS CHACÓN
Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigación
Facultad de Educación, Universidad Autónoma de Yucatán
Presente.

Los abajo firmantes, integrantes del Comité Revisor nombrado por la Dirección de la Facultad de Educación y en respuesta a su solicitud de revisar la Memoria de Práctica Profesional:

"ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN SUPERIOR EN EL ESTADO DE CHIAPAS",

presentada por **Brenda Guadalupe Santis Montejo**, como parte del programa de *Seminario de Informe de la Práctica* del Plan de Estudios aprobado por el H. Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Yucatán, para obtener el grado de *Maestro/a en Innovación Educativa*, le comunicamos que cumple con los requisitos de contenido y presentación establecidos por este Comité y por el Comité Académico de la Maestría en Innovación Educativa; y después de la defensa del mismo, el dictamen que emitimos es de:

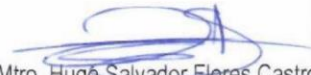
A P R O B A D O

Por lo que puede realizar los trámites administrativos correspondientes para la obtención del título y cédula que lo acrediten con el grado respectivo.

Atentamente,
EL COMITÉ REVISOR


Mtro. Ángel Iyan Alpuche Rivera
Director y Miembro propietario


Dra. Fátima Renée Suárez Baeza
Miembro propietario


Mtro. Hugó Salvador Flores Castro
Miembro propietario

C.c.p. Secretaría Administrativa
C.c.p. Archivo de la Coordinación de la Maestría en Innovación Educativa/ LPI
C.c.p. Profesor(a) de la asignatura Seminario de Informe de la Práctica
C.c.p. Interesado

Primer dictamen de evaluación externa de la Memoria de Práctica Profesional



Mérida, Yucatán a 18 de mayo de 2023.

Dra. Edith Juliana Cisneros Chacón
Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigación
de la Facultad de Educación de la
Universidad Autónoma de Yucatán
Presente

Asunto: Dictamen de evaluación de la Memoria de Práctica Profesional

Por este medio, como respuesta a su invitación y solicitud de evaluar la Memoria de Práctica Profesional denominada:

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN SUPERIOR EN EL ESTADO DE
CHIAPAS

presentado por **Brenda Guadalupe Santis Montejo**, como producto del Programa Educativo de Posgrado: Maestría en Innovación Educativa que se imparte en la Facultad de Educación, cuyo plan de estudios ha sido aprobado por el H. Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Yucatán, para obtener el grado de Maestro/a en Innovación Educativa, le comunico que cumple con los indicadores de contenido y presentación, especificados para su evaluación, y constituye una herramienta de calidad, así como una aportación innovadora para la solución de problemas e introducción de cambios en el currículo y/o la práctica pedagógica, por lo tanto el dictamen que se emite es de:

Aprobado

Se expide el presente dictamen para los fines correspondientes en la Ciudad de Mérida, Capital del Estado de Yucatán, a los 18 días del mes de mayo del año 2023.

Atentamente

Dra. Erika Vera Cetina

Centro Universitario Siglo XXI

Doctora en Educación

Mención honorífica en licenciatura, maestría y doctorado

“LÍDERES EN EDUCACIÓN DE CALIDAD”

Calle 21 No.216 entre 60 y 62, Zona Dorada II / Tel. 912 23 81 y 912 23 83

Centro Educativo Siglo XXI

www.gruposiglo21.com.mx



Segundo dictamen de evaluación externa de la Memoria de Práctica Profesional

San Cristóbal de Las Casas, Chiapas a 30 de mayo de 2023.

Dra. Edith Juliana Cisneros Chacón
Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigación
de la Facultad de Educación de la
Universidad Autónoma de Yucatán
Presente

Asunto: Dictamen de evaluación de la Memoria de Práctica Profesional

Por este medio, como respuesta a su invitación y solicitud de evaluar la Memoria de Práctica Profesional denominada:

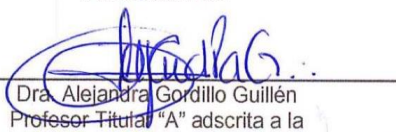
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN SUPERIOR EN EL ESTADO DE CHIAPAS

Presentado por **Brenda Guadalupe Santis Montejo**, como producto del Programa Educativo de Posgrado: Maestría en Innovación Educativa que se imparte en la Facultad de Educación, cuyo plan de estudios ha sido aprobado por el H. Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Yucatán, para obtener el grado de Maestro/a en Innovación Educativa, le comunico que cumple con los indicadores de contenido y presentación, especificados para su evaluación, y constituye una herramienta de calidad, así como una aportación innovadora para la solución de problemas e introducción de cambios en el currículo y/o la práctica pedagógica, por lo tanto el dictamen que se emite es de:

APROBADO

Se expide el presente dictamen para los fines correspondientes en la Ciudad de San Cristóbal de Las Casas, Chiapas a los 28 días del mes de abril de 2023.

Atentamente



Dra. Alejandra Gordillo Guillén
Profesor Titular "A" adscrita a la

Escuela Normal de Licenciatura en Educación Preescolar
"Lic. Manuel Larrainzar", Clave: 07ENL0003U
San Cristóbal de Las Casas, Chiapas.

Dictamen antiplagio



Identificación de reporte de similitud: oid:28915:229952652

● 18% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 7% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	docs.google.com Internet	4%
2	sep.gob.mx Internet	1%
3	normalpreescolarlarraizar.edu.mx Internet	1%
4	researchgate.net Internet	<1%
5	dof.gob.mx Internet	<1%
6	tesis.educacion.uady.mx Internet	<1%
7	coursehero.com Internet	<1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%

Carta de satisfacción y utilidad de resultados



SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN
GOBIERNO DE CHIAPAS

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN ESTATAL
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
DEPARTAMENTO DE SUPERACIÓN Y SERVICIOS ACADÉMICOS
ESCUELA NORMAL DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
"LIC. MANUEL LARRAINZAR"
CLAVE: 07ENL0003U

"2023, Año de Francisco Villa, el Revolucionario del Pueblo"

Oficio No. 439*D.E./2022-2023.

Exp.: Dirección.

Asunto: Carta de satisfacción y utilidad de resultados.

Dra. Edith Juliana Cisneros Chacón
Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigación
de la Facultad de Educación de la
Universidad Autónoma de Yucatán
Presente

Por este medio, se hace constar que la estudiante **Brenda Guadalupe Santis Montejo** presentó a esta institución, el informe de los resultados y productos académicos referentes al diseño de un taller específicamente en la selección de las estrategias lúdicas adecuadas para optimizar la interacción entre docentes-estudiantes, correspondientes al trabajo realizado en esta escuela y los cuales se incluyen como parte de la Memoria de Práctica Profesional titulada **Estrategias Lúdicas para la enseñanza en Educación Preescolar en el estado de Chiapas**.

Asimismo, le comunico que el trabajo realizado por la estudiante **Brenda Guadalupe Santis Montejo**, permite favorecer el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza en nivel superior, donde realizó satisfactoriamente en dos sesiones el Curso-taller "Herramientas Lúdicas para la enseñanza en Educación Preescolar en el estado de Chiapas", para crear oportunidades de análisis, reflexión y dinamismo al emplear las estrategias lúdicas.

A solicitud del interesada y para los fines correspondientes, se expide la presente en la Ciudad de San Cristóbal de Las Casas, del Estado de Chiapas, a los a los dieciséis días del mes de mayo del año 2023.



GOBIERNO DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE CHIAPAS
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN ESTATAL
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
ESCUELA NORMAL DE LIC. EN EDUC. PREESCOLAR
"LIC. MANUEL LARRAINZAR"
CLAVE: 07ENL0003U
SAN CRISTÓBAL DE LAS CASAS, CHIAPAS.

Atentamente


VANESSA MORALES BALLINAS
Directora de la institución

c.c.p. Archivo

Calzada Tlaxcala Km. 1, Barrio de Tlaxcala, C.P. 29210, San Cristóbal de Las Casas, Chiapas, Tel. (967) 678 34 21
Página Web: www.normalpreescolarlarraizar.edu.mx Correo Electrónico: DIRECCION.PREESC.LARRAINZAR@gmail.com y
normal_larraizar@hotmail.com



Comités Interinstitucionales
para la Evaluación de la Educación Superior, A.C.

Declaratoria de responsabilidad

“Aunque un trabajo de examen profesional hubiera servido para este propósito y fuera aprobado por el sínodo, solo su autor es responsable de las doctrinas emitidas en él”.

Artículo 74.

Reglamento interior de la

Facultad de Educación.

Universidad Autónoma de Yucatán

Declaratoria de originalidad

Declaro que esta memoria de práctica profesional es de mi propia autoría, con excepción de las citas en las que he dado crédito a sus autores; así mismo, afirmo que este trabajo no ha sido presentado para la obtención de algún título, grado académico o equivalente.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Brenda Santis Montejo', with a stylized flourish at the end.

Brenda Guadalupe Santis Montejo

Agradecimiento a CONACYT

Agradezco el apoyo brindado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por haberme otorgado la beca N° 1145817 durante el periodo de agosto 2021 a julio de 2023 para la realización de mis estudios de maestría que concluyen con esta memoria de práctica profesional, como producto final de la Maestría en Innovación Educativa de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Dedicatoria

Dedico este trabajo con todo mi amor a mi familia, a mi madre porque desde el amor me enseñó a creer, esforzarme y perseverar, agradezco infinitamente a mis hermanos que siempre me han motivado a cumplir mis sueños, por haberme brindado el apoyo y fortaleza para conseguir mis objetivos.

De la misma manera, quiero dedicar este trabajo a una persona muy especial, quien ha tenido un papel muy importante durante mi etapa en el posgrado, acompañándome y alentándome incondicionalmente en esta aventura. Por todo el amor y cariño que me has brindado, Andri.

Agradecimientos

Por medio de este agradecimiento quiero exaltar la gratitud hacia Dios y a la vida que me concedió la oportunidad de vivir esta etapa. Porque la vida misma me demostró que hay muchas formas posibles de cumplir mis sueños.

Quiero agradecer a las personas que me compartieron sus conocimientos y me enseñaron a desarrollar habilidades para formarme como la persona que soy ahora.

A los administrativos de la Escuela *Normal de Licenciatura en Educación Preescolar "Lic. Manuel Larráinzar"* por las facilidades brindadas durante la realización de este trabajo.

De igual forma quiero agradecer el apoyo incondicional, los consejos y el acompañamiento pedagógico a mi asesor y tutor de este proyecto Mtro. Ángel Iván Alpuche Rivera, así como también a mis revisores, y profesores de la maestría por todos los aprendizajes, los cuales aportaron valiosos resultados durante mi proceso de formación.

Resumen

Fomentar estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior en el estado de Chiapas, en la escuela *Normal de Licenciatura en Educación Preescolar "Lic. Manuel Larraínzar"* se estableció como el principal objetivo para que los docentes innoven su espacio educativo a través de la participación, el dinamismo, y la interacción entre el binomio docente-estudiante con el fin de contribuir a la mejora de la práctica educativa resolviendo las necesidades pedagógicas que se presentaron en la enseñanza de la Licenciatura en Educación Preescolar.

El estudio realizado está basado en la metodología del modelo instruccional *ASSURE*, así como también en diferentes teorías pedagógicas con enfoque lúdico. Para el desarrollo del proceso diagnóstico se empleó la técnica de la entrevista, observación y encuesta. En primera instancia se diseñó un guión de entrevista el cual fue el instrumento donde participaron 2 tipos de agentes informantes: directora y subdirector académico.

En cuanto a las encuestas, se diseñaron cuestionarios escala tipo Likert los cuales fueron los instrumentos que permitieron la participación de dos tipos de sujetos: 23 estudiantes y 13 docentes, obteniendo un total de 38 participantes. Se utilizó una guía de observación específicamente en las clases: *Herramientas Básicas para la Investigación Educativa e Innovación y Trabajo docente* pertenecientes al 5° semestre, e *Iniciación al trabajo docente* correspondiente al 3° semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar. Este proceso se llevó a cabo en dos intervenciones y de ahí se obtuvieron los datos para realizar un análisis de los resultados obtenidos.

Por lo tanto, se consideró el diseño de un taller con el propósito de motivar a los docentes en la búsqueda constante de estrategias lúdicas atendiendo la necesidad de interacción, integración, participación en la enseñanza y aprendizaje para mejorar el rendimiento académico de las estudiantes de la Licenciatura en Educación Preescolar desde un enfoque pedagógico lúdico.

Palabras clave: Enseñanza superior, aprendizaje activo, didáctica, estrategias lúdicas.

Abstract

To promote playful strategies for teaching in higher education in the state of Chiapas was established as the main objective for teachers to innovate their educational space through participation, dynamism, and interaction between the teacher-student binomial in order to contribute to the improvement of educational practice by solving the pedagogical needs that arose in the teaching at the Normal School for the Bachelor's Degree in Preschool Education "Lic. Manuel Larraínzar".

The study is based on the ASSURE instructional model methodology, as well as on different pedagogical theories with a ludic approach. For the development of the diagnostic process, the interview, observation and survey techniques were used. In the first instance, an interview script was designed, which was the instrument where 2 types of informant agents participated: principal and academic assistant principal.

As for the surveys, Likert-type questionnaires were designed, which were the instruments that allowed the participation of two types of subjects: 23 students and 13 teachers, obtaining a total of 38 participants. An observation guide was used specifically in the classes: Basic Tools for Educational Research and Innovation and Teaching Work belonging to the 5th semester, and Initiation to Teaching Work corresponding to the 3rd semester of the Bachelor's Degree in Preschool Education. This process was carried out in two interventions and from there the data were obtained to perform an analysis of the results obtained.

Therefore, the design of a workshop was considered with the purpose of motivating teachers in the constant search for playful strategies to meet the need for interaction, integration, participation in teaching and learning in order to improve the academic performance of the students of the Bachelor's Degree in Preschool Education from a playful pedagogical approach.

Key words: Higher education, active learning, didactic, playful strategies.

Tabla de contenido

Tabla de contenido/ i

Lista de tablas/ iii

Lista de figuras/ iii

Capítulo 1. Introducción/ 1

Capítulo 2. Descripción del contexto/ 3

2.1 Marco institucional/ 6

Capítulo 3. Descripción de las actividades realizadas/ 9

3.1 Necesidad o problemática detectada/ 9

3.2 Justificación/ 11

3.3 Objetivo General/ 13

3.4 Objetivos específicos/ 13

3.5 Marco de referencia/ 13

3.5.1 Teoría Constructivista/ 14

3.5.2 Teoría Romántica/ 15

3.5.3 La lúdica/15

3.5.4 Estado Inicial de la Innovación/ 16

3.6 Marco metodológico/ 20

3.6.1 Modelo utilizado para el diseño (ASSURE)/ 20

3.6.2 Descripción del escenario/ 22

3.6.3 Características de los participantes/ 22

3.6.4 Proceso de validación y confiabilidad/ 23

3.6.4.1 Instrumentos para la recolección de datos de la primera intervención/ 24

- 3.6.4.2 Instrumentos para la recolección de datos de la segunda intervención/ 25
- 3.6.4.3 Técnicas de recolección de datos/ 26
- 3.6.4.4 Etapas o procedimientos del proyecto para el análisis de la información/ 27
- 3.7 Actividades realizadas/ 28
- 3.8 Resultados del diagnóstico/ 28

Capítulo 4. Análisis de experiencia adquirida/ 30

- 4.1 Cambios producidos en la propia concepción de la actividad educativa/ 30
- 4.2 Cambios en los supuestos y bases teóricas de la actividad profesional/ 31
- 4.3 Cambios en los procedimientos o modos de actuar ante los problemas de la práctica/ 32
- 4.4 Áreas de mejora detectadas respecto de la propia práctica profesional/ 32

Capítulo 5. Análisis de los alcances logrados con respecto al plan de prácticas/ 33

- 5.1 Reflexión de las tareas realizadas/ 33
- 5.2 Conocimiento adquirido/ 33
- 5.3 Competencias desarrolladas/ 34
- 5.4 Dificultades, limitaciones y alcances/ 34
- 5.5 Productos generados por la práctica/ 35

Capítulo 6. Conclusiones y recomendaciones/ 38

- 6.1 Contribución al perfil de egreso/ 38
- 6.2 De las innovaciones realizadas/ 38
- 6.3 Aportación a la institución y a los usuarios/ 39
- 6.4 Implicaciones/ 39
- 6.5 Recomendaciones para futuras intervenciones/ 40

Referencias/ 41

Apéndices/ 46

Apéndice A. Cronograma de actividades/47

Tabla 1. Datos generales de los participantes/ 48

Tabla 2. Especificaciones/ 49

Tabla 3. Diseño del taller/ 51

Apéndice B. Guión de entrevista docente/ 54

Apéndice B. Guión de entrevista estudiante/ 55

Apéndice B. Guión de entrevista Administrativos/ 56

Apéndice C. Cuestionario estudiantes/ 57

Apéndice D. Cuestionario docentes/ 62

Apéndice E. Guía de observación/ 67

Apéndice F. Formato de juicio de experto/ 68

Apéndice G. Resultado de las observaciones/ 72

Apéndice H. Resultados del diagnóstico/ 74

Lista de tablas

Tabla 1. Datos generales de los participantes/ 47

Tabla 2. Especificaciones/ 48

Tabla 3. Diseño del taller/ 36

Lista de figuras

Figura 1. Contexto/ 3

Capítulo 1. Introducción

La presente investigación está enfocada en la realización del proyecto de la práctica pedagógica *Estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior en el estado de Chiapas*, el cual tuvo como finalidad fomentar un ambiente innovador en el espacio educativo de enseñanza superior, para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la escuela *Normal de Licenciatura en Educación Preescolar "Lic. Manuel Larraínzar"* ubicada en Calzada Tlaxcala Km 1, Barrio Tlaxcala, C.P. 29210, San Cristóbal de Las Casas, Chiapas.

Con base a las características que se encuentran actualmente en los contextos educativos luego del regreso a clases por motivo de la pandemia, se procedió a realizar un análisis teórico para comprender algunas similitudes que se presentan como las demandas educativas de la actualidad, por lo tanto, de ahí se consideró la importancia de implementar estrategias lúdicas, para que formen parte del acompañamiento técnico-pedagógico en la práctica docente.

A razón de lo anterior, el tema de interés de esta investigación se centra en el fomento de la actividad lúdica y profundizar en las situaciones lúdicas de interés como: actividades socio-culturales con el fin de incorporar el análisis, el dinamismo e intercambio de experiencias, así como también incluir los siguientes materiales didácticos: artículos de información acerca las nuevas tendencias educativas, sociales, culturales, modas, entre otros.

De acuerdo a las características naturales del contexto de investigación se optó por aplicar diferentes técnicas de investigación como: la observación, entrevistas y encuestas, para la identificación de las necesidades educativas. A partir de la aplicación de diversos instrumentos para la recolección de datos se procedió a desarrollar el diseño de la propuesta pedagógica con el propósito de atender las necesidades presentadas en el contexto de educación superior. Por consiguiente, se considera fundamental fomentar el dinamismo, la actividad lúdica y nuevas estrategias lúdicas de investigación, evaluación y participación en la enseñanza superior por medio de herramientas lúdicas y tecnológicas que permitan mejorar los conocimientos de docentes y estudiantes (Moseley & Toft, 2021)

Dicho lo anterior, se explica la relevancia que tiene el proyecto, y para dar a conocer todas las características que lo componen, se describe de manera breve lo que conforma a cada

uno de los seis capítulos. Primeramente, se encuentra el capítulo uno donde se describe el contenido de cada capítulo, seguidamente se expone el capítulo dos, un apartado que contiene la descripción del contexto y expone las condiciones del entorno, así como también las descripciones de manera general sobre aspectos institucionales, tales como: el marco institucional.

El tercer capítulo está compuesto por diversos apartados, el cual, en primera instancia expone la necesidad o problemática donde se analizaron los principales factores que dieron origen al desarrollo de la propuesta pedagógica *Estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior en el estado de Chiapas*, luego se encuentra la justificación que establece la importancia y contribución del proyecto, así como también, los objetivos, el marco de referencia, donde se realizó un análisis profundo acerca de diversas teorías y estudios referentes a la implementación de estrategias lúdicas.

De la misma manera se encuentra el marco metodológico donde se aborda detalladamente la metodología desarrollada la cual fue la base principal que permitió determinar las técnicas, procedimientos y actividades realizadas, siendo una parte medular que sustenta la propuesta de la práctica profesional pedagógica.

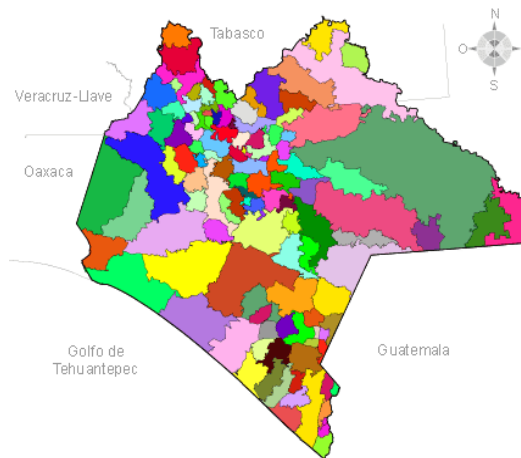
Más adelante se describe el capítulo cuatro, que tiene como propósito explicar la experiencia adquirida durante el desarrollo del proyecto de la práctica profesional pedagógica, enseguida se plantearon diferentes aspectos que explican el análisis realizado respecto al plan de prácticas.

Finalmente, se expone en el quinto capítulo la conclusión, donde se plantean las contribuciones que produjo la realización del proyecto de la práctica profesional pedagógica, con las debidas recomendaciones y limitaciones encontradas.

Capítulo 2. Descripción del contexto

El propósito del presente análisis contextual es dar a conocer las principales características del espacio geográfico, así como también algunos componentes sociales, políticos, económicos, culturales y lingüísticos que influyen en el espacio educativo donde se desarrolló la propuesta de innovación pedagógica. Por las razones mencionadas se describe al estado de *Chiapas* que se localiza al sureste de México, colinda al norte con el estado de Tabasco, al oeste con Veracruz y Oaxaca, al sur con el Océano Pacífico y al este con la República de Guatemala.

Figura 1



Nota. Información del 22 de agosto del 2022. H. Ayuntamiento de San Cristóbal de Las Casas- Administración 2021-2024. Repositorio de imágenes <https://www.sancristobal.gob.mx/>

La *Figura 1* representa 123 municipios que conforman al estado de Chiapas, entre ellos está la capital *Tuxtla Gutiérrez*. Se considera que este estado ocupa el octavo lugar de los más grandes de la República Mexicana puesto que en él se distribuyen 15 regiones, entre las cuales se encuentra una amplia diversidad de recursos naturales y culturales que caracterizan a cada pueblo, particularmente a las siguientes etnias: Tseltal, Tsotsil, Ch'ol, Tojol-ab'al, Zoque, Chuj, Kanjobal, Mam, Jacalteco, Mochó, Cakchiquel y Lacandón o Maya Caribe, 12 de los 62 pueblos indígenas reconocidos oficialmente en México con base a la SECTUR (Secretaría de Turismo). www.sectur.gob.mx/gobmx/pueblos-magicos/san-cristobal-de-las-casas-chiapas/

Es importante destacar que el contexto educativo a investigar pertenece a la Región Altos de Chiapas, específicamente *San Cristóbal de Las Casas*, una ciudad reconocida por su arquitectura colonial, por lo que es considerada pueblo mágico, con base a la SECTUR y por este motivo se encuentra catalogada como una de las ciudades más atractivas para el turismo, esto

debido a que predomina la cultura artesanal, historia regional y otros factores socioculturales, al igual que los naturales que se conservan para resguardar los patrimonios de la región. Hablando económicamente los ciudadanos dependen de las actividades de mercado y turismo, mismas que ayudan a mantener su economía, así como también los siguientes servicios: médicos, jurídicos, de trabajo social, psicológicos, educativos y muchos otros que cubren las primeras necesidades de la ciudadanía.

El crecimiento de la población de acuerdo al INEGI (2022) es de más de 215,874 habitantes, (47.4% hombres y 52.6% mujeres) en San Cristóbal de Las Casas, este factor ha influido en los cambios sociales, naturales, políticos, económicos, entre otros aspectos que resultan extensos por describir, por este motivo se mencionaron brevemente. A continuación, se describe el marco institucional:

La presente información permitió analizar el contexto donde se diseñó la propuesta pedagógica, la cual se realizó en la escuela *Normal de Licenciatura en Educación Preescolar "Lic. Manuel Larraínzar"* una institución estatal de educación superior que se encuentra ubicada en Calzada Tlaxcala Km 1, Barrio Tlaxcala, C.P. 29210, San Cristóbal de Las Casas, Chiapas.

En cuanto a su historia, en la entrevista realizada (Apéndice A), la directora remarcó datos importantes que se encuentran en la página oficial de la institución

<https://normalpreescolarlarrainzar.edu.mx/pagina/>, donde se explica que a finales del mes de junio del año de 1980 el maestro Díaz Olivé inició los trámites correspondientes para solicitar la creación de la escuela *Normal de Licenciatura en Educación Preescolar "Lic. Manuel Larraínzar"* en el turno matutino, estableciéndose en el mismo edificio que alberga la Escuela Normal de Licenciatura en Educación Primaria "Lic. Manuel Larraínzar" del turno vespertino.

Cabe señalar que ellos contaban con poco personal docente y administrativo en ese entonces, por lo que tuvieron que solicitar el apoyo de los directivos de la escuela Normal Vespertina "Lic. Manuel Larraínzar" de la Licenciatura en Educación Primaria, el director César Cancino Lara y el subdirector José Manuel Díaz Olivé, quienes fungieron como los primeros directivos, otro personaje importante fue el profesor José Roberto Franco Domínguez, autor de la letra del himno de la escuela del turno matutino, dicha información se encuentra en el archivo escolar.

A partir de la fundación y a lo largo de los 42 años de historia que tiene la institución, se han formado varias generaciones de Licenciadas en Educación Preescolar para regar la semilla

del saber en los diferentes jardines de niñas y niños, desempeñando con entusiasmo la noble tarea de la educación. En la actualidad la escuela cuenta con una matrícula de 104 estudiantes distribuidas en cuatro grupos, es decir un grupo por grado. (Normal Preescolar Larraínzar, 2019).

De esta manera, la gestión educativa ha jugado un papel importante, ya que gracias a que se ha mantenido de manera gradual (año con año) la institución se encuentra en buenas condiciones. Por esta razón, los espacios de oficina (en los que se ubican 10 administrativos), y las aulas e infraestructura en general gozan de una remodelación constante siendo una de las estructuras más presentables y decorosas, además de que cada aula tiene un proyector, pantallas (LCD y/o plegables) y pizarrones electrónicos, sin embargo, estos no son utilizados por todos los maestros, ya que la autonomía y la libertad de cátedra es una de las principales características docentes. No obstante, un aspecto que deben cumplir es trabajar en conjunto con otros profesores para coordinar el proyecto final de cada semestre, además algunos de ellos son los que se encargan de asesorar el proyecto de titulación de las estudiantes que están por egresar.

Respecto a la planta académica ésta se encuentra compuesta por 22 docentes de diferentes disciplinas: como inglés, educación básica (primaria y preescolar) que imparten clases del primer al último semestre, hay 9 docentes con el grado de doctorado y 2 con maestría. Para el caso de los que cubren un interinato se encuentran 3 con doctorado, 3 con maestría y algunos de licenciatura, que son asignados a diferentes semestres de acuerdo a un perfilario que rige la Secretaría de Educación Pública, y se implementó para ubicar la plantilla docente acorde a las materias que se imparten.

Referente a las evaluaciones acerca del desempeño docente con anterioridad se hacían mediante la beca: Estímulo al desempeño docente de parte de la SEP, y habiendo falta de recursos económicos desde la Secretaría de Educación Pública, este fue el principal factor por el cual la evaluación docente fue suspendida, ya que la beca tenía que dar cobertura con una fuerte cantidad monetaria a cada docente que aplicaba a la beca.

La institución actualmente cuenta con la certificación de (CIEES) Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior desde el año 2020, a partir de este cambio la institución considera que las observaciones y evaluaciones al personal son indispensables, puesto que mejora la formación docente, a lo que añadió la directora en la entrevista realizada, que no existe una evaluación o certificación docente por parte de la SEP, por lo cual la escuela está en busca de elevar la calidad educativa mediante proyectos que sirvan para

beneficio de la preparación constante de los maestros de esta institución, es por eso que la figura administrativa se encarga de mantener la normativa escolar, la cual, consiste en apoyar a las docentes en formación inicial para que sean ciudadanas competentes y comprometidas con la sociedad, por lo que en la escuela organizan diferentes actividades como: académicas, artísticas, culturales y recreativas que se llevan a cabo en los diferentes semestres que se cursan.

Aunado a esto, se puede mencionar que la institución desde sus inicios manifiesta tener a un personal comprometido con la educación, ya que la preparación y actualización docente es una de las principales características de la planta docente de esta institución. Al mismo tiempo la escuela cumple con los requisitos de infraestructura y organización en la educación superior, de modo que mantienen un ambiente escolar adecuado con: oficinas y aulas equipadas como: mobiliario (sillas y mesas), proyector, entre otros. Además, cuentan con diferentes espacios de: cancha de fútbol, básquetbol, comedores, baños, auditorios, etc. Sin embargo, los lugares recreativos mencionados son compartidos con la escuela del turno vespertino.

2.1 Marco institucional

En la escuela *Normal de Licenciatura en Educación Preescolar "Lic. Manuel Larraínzar"* los valores e idearios están basados en las normas que establece el ACUERDO 14/07/18 en los planes y programas de estudio de las licenciaturas para la formación docente en educación básica, por este motivo se encuentra una sana convivencia escolar que además de cumplir con los establecimientos legales e institucionales, existe un reglamento escolar interno que caracteriza a la institución, el cual establece diferentes normas y deberes a las estudiantes, a la directora, subdirector académico, docentes y administrativos.

Referente a la *misión* de la institución se plantea lo siguiente: "Somos una institución pública de educación superior que forma licenciadas en Educación Preescolar, capaces, analíticas y creativas, que poseen y desarrollan competencias didácticas y habilidades intelectuales que contribuyen de manera responsable y ética en la formación integral de la niñez". Por otra parte, la *visión* manifiesta: "Ser una institución de educación superior que, a través de la investigación y la extensión de los servicios, certifique sus acciones docentes que garanticen la formación de profesionales de la educación preescolar comprometidas con el desarrollo sociocultural de los niños de Chiapas y México". (Normal Preescolar Larraínzar, 2019).

El modelo educativo de enseñanza está regido por el Plan de estudios de las escuelas normales (DGESuM) Dirección General de Educación Superior para el Magisterio, por lo tanto, el sistema de enseñanza es con referencia a los fundamentos pedagógicos y propósitos formativos del perfil de egreso, así como también: criterios, orientaciones, lineamientos, propósitos y enfoques de cada una de las asignaturas establecidas en el mapa curricular.

En virtud de lo anterior, se puede apreciar que quienes cursan el trayecto de formación para Licenciadas en Educación Preescolar experimentan un aprendizaje integral debido a que existen acuerdos y lineamientos que son respetados por parte de la institución para cumplir con el desarrollo de la estructura curricular que se caracteriza por tener un enfoque centrado en el aprendizaje, basado en competencias, con flexibilidad curricular, académica y administrativa que están en consonancia con la orientación propuesta en el Modelo Educativo.

Estos lineamientos otorgan coherencia a la estructura curricular, planteando los elementos metodológicos de su desarrollo y conduciendo a la formación de las futuras docentes para el logro de las finalidades educativas durante los ocho semestres.

La malla curricular con base al Plan de Estudios de la institución que se encuentra en la DGESuM, está organizada en cuatro trayectos formativos, además de seis espacios curriculares asignados al estudio del inglés, como lengua adicional. Tiene una duración de ocho semestres. Contiene actividades de docencia de tipo teórico, práctico o mixto. También, se considera la elaboración del trabajo de titulación que es el proceso que representa la fase de culminación de los estudios que le permite a las estudiantes normalistas obtener el título profesional para egresar de la institución, en este proceso se evalúan los conocimientos, capacidades, habilidades, actitudes, valores y experiencias desarrolladas durante la carrera.

Las modalidades para la titulación en el Plan de Estudios son las siguientes:

- El portafolio de evidencias y examen profesional
- El Informe de prácticas profesionales y examen profesional
- La Tesis de investigación y examen profesional.

En total, el Plan de Estudios comprende alrededor de 280 créditos que posibilitan el trayecto formativo dentro del Plan de Estudios y se toman como punto de referencia los contenidos de la educación preescolar. Esta construcción permite entender la posición de la malla curricular que explica el sentido de los saberes que propone cada curso.

- El trayecto *Bases teórico–metodológicas para la enseñanza* está conformado por 10 cursos que contienen actividades de docencia de tipo teórico-práctico, con una carga académica semanal de determinadas horas/créditos de trabajo presencial.
- El trayecto *Formación para la enseñanza y el aprendizaje* está integrado por 19 cursos que articulan actividades de carácter teórico y práctico, centradas en el aprendizaje de los conocimientos disciplinarios y su enseñanza, con una carga académica semanal de 3/4 y 5/6 horas/créditos de trabajo presencial.
- El trayecto *Práctica profesional* está integrado por ocho cursos. Del primero al octavo semestre, los cursos articulan actividades de tipo teórico-práctico, con énfasis en el acercamiento paulatino a la actividad profesional en contextos escolares específicos y su análisis. Los cursos de primer y octavo semestre tienen una carga académica de horas y créditos que determina la institución. El último curso de este trayecto, ubicado en el octavo semestre, es un espacio curricular de práctica profesional en los jardines de niños, con una duración aproximada de 20 horas durante 16 semanas, con un valor de créditos que establece la administración escolar con base a los lineamientos del plan de estudios. Durante el sexto, séptimo y octavo semestres las estudiantes reciben una beca de apoyo a la práctica intensiva y el servicio social.
- El trayecto de cursos *Optativos* se compone de cuatro espacios curriculares para una formación complementaria e integral del estudiante con 4 horas semanales de carga académica y un valor 3/4 créditos. Contiene actividades de docencia de tipo teórico/práctico.

Capítulo 3. Descripción de las actividades realizadas

Para la elaboración del proyecto de la práctica pedagógica se llevaron a cabo las siguientes cuatro etapas:

- 1° Diagnóstico de necesidades
- 2° Diseño e implementación de instrumentos de recolección de datos
- 3° Diseño de un taller
- 4° Propuesta del proceso de evaluación para el desarrollo del taller

3.1 Necesidad o problemática detectada

El proyecto de innovación de la práctica pedagógica se origina a partir de la identificación del área de mejora educativa, específicamente en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior en la escuela *Normal de Licenciatura en Educación Preescolar "Lic. Manuel Larraínzar"*.

Para proceder con la identificación de la necesidad educativa primeramente se consideró el análisis documental sobre la temática de investigación, en el cual se encuentra Mardell et al. (2019) quienes destacan que es necesario fomentar el aprendizaje lúdico en entornos formales, ya que en pleno siglo XXI se ha dejado de evaluar los intereses de los estudiantes y por esta razón la motivación se ausenta en las aulas, sin embargo se pueden crear altas expectativas en la enseñanza y aprendizaje para que los jóvenes de la enseñanza superior aprendan a través del juego.

De esta manera se consideró que las estrategias lúdicas son ideales para resolver las necesidades escolares que se presentan en la institución como las siguientes: inconvenientes en cuanto al uso de la tecnología en el desarrollo de actividades en la modalidad presencial debido a que en la institución de educación superior las docentes en formación inicial muestran resistencia a la integración de plataformas en línea, ya que implican actividades referentes a la investigación y la lectura, además de la dificultad de interacción en el aula de clases.

En concordancia con lo planteado, Qvortrup et al. (2022) expone que durante la reapertura a las escuelas luego del cierre por COVID-19 en diferentes aulas de clases se han enfrentado nuevas formas de organización donde se han omitido actividades referentes a las TIC tratando de

regresar a las formas de enseñanza usuales (antes de la pandemia), esto ha resultado ser un factor problema, puesto que no es conveniente omitirlas si no unificarlas mediante diseños de clases lúdicas.

Por esta razón, es necesario fomentar estrategias lúdicas para que las estudiantes de nivel superior retomen el paso en la elaboración de tareas, así como también es preciso que se motiven a la participación e interacción en clases, puesto que la adaptación y desenvolvimiento en el aula es uno de los principales problemas que se presentaron luego del regreso a clases presenciales ya que algunas estudiantes (Altuzar,2022) en los cuestionarios realizados expusieron que fue un proceso tedioso y aburrido e incluso aún les es difícil socializar con todas sus compañeras, por lo que sentirse en confianza aún no es familiar, además en las observaciones se notó que las estudiantes tienen dificultad para relacionarse con las demás compañeras y optan por hacer pequeños grupos o el trabajo individual.

Por consiguiente resulta un reto la convivencia escolar debido a que no todas las estudiantes tienen la facilidad de adaptarse, involucrarse y motivarse a participar en todas las actividades con sus demás compañeras, por lo tanto, la participación e interacción en el grupo es un área que se necesita reforzar a través de estrategias lúdicas, desde el punto de vista de Gutiérrez et ál. (2018), estas permiten crear un proceso interactivo mediante nuevas dinámicas a partir de la directriz de la planeación docente donde se intersectan tres vertientes de las estrategias didácticas: de enseñanza, aprendizaje y evaluación. De esta manera los inconvenientes que implican actividades referentes a la investigación y la lectura pueden ser impulsadas desde las estrategias lúdicas para fomentar el interés de las estudiantes a través de la diversificación de tareas.

Por otro lado, las respuestas de los docentes en las encuestas realizadas demostraron que existe resistencia por parte de las estudiantes a la integración de plataformas en línea, también se muestran desinteresadas por la lectura, e investigación, es por eso que la adaptación a las clases presenciales y la reincorporación al espacio y cultura escolar a pesar del agotamiento de las estudiantes se inclina a que todas y todos prefieren trabajar en la presencialidad, pero para que la interacción y motivación del grupo entre alumnas y docentes sea satisfactoria es indispensable incluir estrategias lúdicas en el desarrollo de actividades escolares, dado que los datos obtenidos e información recolectada de parte de todos los participantes coinciden en virtud de que es

necesario impulsar el proceso lúdico en la enseñanza superior para que la participación y motivación se reflejen en todas las actividades escolares.

A razón de lo expuesto, la propuesta pedagógica se basa en implementar estrategias lúdicas, teniendo en cuenta que permiten atender las necesidades anteriormente mencionadas de la institución, ya que estas originan las principales problemáticas en las planeaciones y actividades en la enseñanza superior, es decir, que en la práctica docente existe poca familiarización para implementar estrategias lúdicas en las clases. (Manzano et al. 2021).

3.2 Justificación

La enseñanza en educación superior generalmente se basa en modelos educativos centrados en los conocimientos disciplinarios que cumplan con las finalidades formativas establecidas en los planes de estudio, es por esta razón que los docentes formadores de docentes deben desarrollar estrategias lúdicas para ponerlas en práctica en la enseñanza de diferentes teorías, para que de esta manera el acompañamiento pedagógico beneficie el trayecto que vivencian las estudiantes normalistas durante su formación. Al aplicar este tipo de estrategias es necesario considerar las características educativas del aprendiz, por tal motivo, Covarrubias et al. (2021), explican que las acciones lúdicas que realiza cada estudiante en diferentes actividades de tipo teórico-práctico generan competencias sociales que hacen posible que se incremente la capacidad activa de interacción, comunicación, comprensión y expresión en el medio en que se desenvuelve.

De acuerdo con el correo de la UNESCO el implementar la actividad lúdica no sólo significa que se favorezca a los gustos o necesidades del alumnado, sino que también se transforman las ideas autoritarias de la pedagogía, es decir, que se resuelven diversos problemas respecto a la conducta, aspectos de ética, moral y sobre todo se plantean nuevos conocimientos de la teoría humanista (Mayor, F. 199, p.25).

A partir de este punto de vista, se convierte en una necesidad guiar los procesos de enseñanza en la educación superior para que las estudiantes sean beneficiadas con el uso adecuado de las estrategias lúdicas en el aula, por este motivo es importante indagar acerca de la forma en que se constituya la participación activa e interacción entre las estudiantes y el

profesorado para que en conjunto puedan cubrir las necesidades escolares que acontecen en este medio.

En función de las consideraciones sobre la investigación de Candela (2021), fomentar la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje permite que la formación de cada estudiante sea propicio para que ellos desarrollen mejores comportamientos de interacción social, de pensamiento creativo y solución de problemas, es por eso que las estrategias lúdicas juegan un papel importante en el aula, puesto que fomentan el interés de los aprendices en las clases, además benefician la práctica docente cuando estas son implementadas por lo que se propone un ambiente favorable de aprendizaje dándole a todas las disciplinas que se imparten en la institución, una perspectiva atractiva para el aprendiz.

El presente proyecto de investigación surge por la creación de una propuesta de innovación en el área pedagógica de la maestría en innovación educativa, siendo este el informe para encaminar el diseño de dicho proyecto que tiene por objetivo generar trabajo dinámico, participativo y colaborativo en las clases para que los docentes formadores de docentes en educación inicial a través de actividades lúdicas relacionen los conocimientos y actitudes, condiciones sociales, culturales y necesidades de las estudiantes con relación a sus preferencias, gustos, aspiraciones etc.

En otras palabras, a través de las estrategias lúdicas se pretende solucionar los inconvenientes que se suscitan al coordinar actividades virtuales y presenciales en las clases debido a que las estudiantes muestran resistencia a la integración de plataformas en línea, ya que implican actividades referentes a la investigación y la lectura, además de la dificultad de interacción en el aula de clases.

Por lo tanto, integrar estrategias lúdicas para la enseñanza superior en licenciadas de Educación Preescolar mejora la flexibilidad en el aula al adaptar el espacio y facilitar la resolución de las necesidades de interacción e investigación en las clases.

Es conveniente tener en cuenta que con el paso del tiempo los cambios en el rol docente se presentan con mayor frecuencia, desde casos como: el manejar nuevas tendencias sociales, renovación en los métodos del saber, hasta responsabilidades sociales que involucran la reflexión docente para saber qué estrategias implementar en la práctica, lo cual conlleva a la resolución de las dificultades y retos en los que actualmente se exigen cambios metodológicos, así como modificaciones en el rol de los docentes y estudiantes. Por esta razón el combinar el aprendizaje

presencial y virtual mediante la actividad lúdica abre las posibilidades de mejorar los retos educativos de la actualidad. (Arboleda, N. & Rama, C., 2013, p.117).

3.3 Objetivo general

- Diseñar estrategias lúdicas que promuevan procesos de enseñanza eficaces en la Licenciatura de Educación Preescolar

3.4 Objetivos específicos

- Analizar el proceso de selección y ejecución de las estrategias lúdicas en la enseñanza de educación superior
- Determinar los instrumentos didácticos para el desarrollo de estrategias lúdicas con las estudiantes de nivel superior
- Incorporar estrategias lúdicas que permitan mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el nivel superior

3.5 Marco de referencia

El presente proyecto de investigación plantea a continuación la *fundamentación conceptual* y el *marco normativo y legal* que sustenta al proyecto, a partir de diferentes estudios se plantea la teoría constructivista y romántica, así como también el modelo de diseño instruccional ASSURE que se explica en el apartado 3.6, y al mismo tiempo se describen diversos estudios actuales referentes a la propuesta de innovación de la práctica pedagógica de la maestría en innovación educativa *Estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior en el estado de Chiapas*. Con base a la temática en este apartado también se explica el concepto de *lúdica*, así mismo se expone la relevancia de abordar estrategias lúdicas para alcanzar niveles óptimos en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la escuela *Normal de la Licenciatura en Educación Preescolar “Lic. Manuel Larraínzar”*.

3.5.1 Teoría constructivista

En función de esta teoría surge el sustento de la aplicación de estrategias lúdicas a la práctica pedagógica, ya que el constructivismo plantea que en la metodología y la concepción de la enseñanza y el aprendizaje surgen diferentes maneras de lograr la interacción entre el binomio docente-estudiante para que sea posible construir nuevos conocimientos durante el proceso de formación, por lo tanto, incorporar estrategias lúdicas en la actividad docente es fundamental para llevar a cabo la interacción.

Por lo anterior, se puede decir que la lúdica complementa la metodología de enseñanza-aprendizaje interactiva, considerando que la relación de unos con otros contribuye a la construcción de nuevas ideas y estructuras de pensamiento con base a los planteamientos de Piaget, Vygotsky y Ausubel. Considerando que la maduración depende de la adaptación al medio y la interacción, entonces los estudiantes merecen poder desenvolverse en el contexto educativo con la misma confianza con la que interactúan en el medio familiar, social y cultural (Ortiz, D. 2015).

Haciendo referencia a los condicionamientos que menciona la autora en el estudio del constructivismo existen diversas formas de enseñanza, es importante señalar que el condicionamiento de enseñanza tradicional es una de esas formas, sin embargo esta no promueve la participación activa, si no que este proceso convierte en oyentes a los estudiantes y les priva de interacción, participación e investigación, por esta razón, aplicar estrategias lúdicas transforma el ambiente de aprendizaje de manera significativa al aportar actividad y dinámica en las clases, lo cual, hace posible la participación activa al promover el diálogo entre estudiantes-docentes y estudiantes-estudiantes.

Es así como, considerar los principios del constructivismo constituye que el método de enseñanza contenga cambios y mejoras de objetivos, por esta razón, tener nuevas propuestas educativas como lo es, la aplicación de estrategias lúdicas es relevante para que se puedan lograr niveles satisfactorios de educación, es decir, que incluir diversas estrategias lúdicas en las aulas reúne varias características de la teoría constructivista, y de acuerdo con Candela y Benavides (2020), la aplicación de estas no impone procesos, si no que su aplicación cumple con la finalidad de privilegiar la actividad y generar el desenvolvimiento natural de los individuos que incita al juego y otros ejercicios prácticos.

3.5.2 Teoría Romántica

Por otro lado, Moseley y Toft (2021) mencionan que la lúdica no está estructurada. De acuerdo a la perspectiva y teoría de Freire las partes no estructuradas en la enseñanza forman nuevos roles en la pedagogía, reconstruyendo las realidades en cuanto a los comportamientos, valores y creencias que culturalmente se influncian en las aulas, es por esta razón que el modelo freireano propone a la experimentación como base lúdica, posicionando a los estudiantes como socios iguales de la pedagogía, es decir que elimina las jerarquías entre docente-estudiante e invita a generar un nivel de interacción que desarrolle la confianza, libertad y la identidad como oportunidad de eliminar los límites, el control y juegos de roles que no son lúdicos en la enseñanza.

Por lo anterior, la propuesta pedagógica pretende que a través de estas teorías en el entorno académico de educación superior se pueda diferenciar a la utilidad del objeto en el juego de la actividad lúdica, que es la esencia para eliminar los límites que poseen las personas adultas e incluso olvidan que la lúdica depende de la mirada de las personas.

De esta manera surge la motivación como parte importante para desarrollar estrategias lúdicas para las docentes en formación inicial de la escuela *Normal de Licenciatura en Educación Preescolar "Lic. Manuel Larráinzar"*, de acuerdo a Manzano et al. (2021) actualmente el uso de la lúdica está siendo incorporado al sistema educativo universitario para fomentar salas de escape, gamificación y aprendizaje basado en juegos, ya que una de las preocupaciones que surgen en la educación universitaria es adaptar las prácticas pedagógicas al mundo en el que vivimos actualmente.

3.5.3 La lúdica

Por todo lo anterior, se puede entender por *lúdica* en las palabras de Suarez y Castellanos (2022) que es una conceptualización polisemia y muy amplia para definir ya que existen diferentes interpretaciones, en el ámbito educativo es una posibilidad de aprendizaje significativo de manera activa y agradable que está relacionada con el juego y la convivencia escolar ya que posibilita un espacio de conocimiento y al mismo tiempo de recreación, por lo tanto, es una alternativa vital a nivel pedagógico, puesto que la lúdica genera satisfacción, integración,

socialización, endoculturación, así como sentimientos de plenitud y emancipación que crean una sana convivencia.

En otro orden de ideas es importante mencionar *las características de las estrategias lúdicas* ya que el quehacer lúdico se caracteriza por profundizar el conocimiento por medio de diferentes pautas de enseñanza y aprendizaje como las siguientes:

- Actividades de diversión y libertad
- Actividades libres y voluntarias
- Actitudes motivadoras y con disponibilidad
- Mejoran la creatividad, estado de ánimo y liberan las tensiones
- Fomentan la experimentación, el diálogo y participación

Siendo un proceso esencial para el desarrollo humano en el quehacer educativo con base a Azuero y Aldas (2023).

3.5.4 Estado inicial de la Innovación

Referente a la educación superior se considera que la investigación acerca del juego es escasa, puesto que los estudiantes después de cursar el nivel preescolar comienzan a ser guiados por procesos más complejos que exigen resultados acerca de contenidos escolares.

Por lo tanto, esta situación orilla a los docentes abarcar la mayor parte de las clases en tareas que contribuyan al cumplimiento de estos estándares tan rigurosos de la educación superior, olvidando otras actividades pedagógicas, por esta situación se plantea que es de suma importancia abordar los beneficios del juego en la educación superior, siendo la actividad lúdica un campo de investigación útil para que los estudiantes de mayor edad puedan potenciar sus conocimientos mediante las acciones, interacciones, condiciones y participaciones de acuerdo al caso de la Universidad de Australia Occidental y el Departamento de Educación de Australia Occidental, una de las pocas instituciones que se ha interesado en la línea de investigación sobre la relevancia que tienen las actividades lúdicas en educación superior.

Desde la opinión de Whitton (2018) se explica que usualmente no se utilizan enfoques lúdicos en el aprendizaje de la educación superior, esta situación se debe a que el campo de

investigación ha sido poco explorado, y existe una falta de apreciación de los antecedentes teóricos que han puesto en práctica la pedagogía lúdica, de esta manera el autor se dio la tarea de estudiar tres cuestiones centrales: la falta de trayectoria en la investigación, el lenguaje del juego y el privilegio no reconocido inherente al uso del aprendizaje lúdico.

Luego de la construcción de estas definiciones él simplifica la diferencia entre: herramientas, técnicas y tácticas para generar el aprendizaje lúdico, lo cual, es de gran importancia en los espacios reales del juego y la constancia para mayor competitividad de resultados en los aprendizajes escolares.

Con base en los estudios realizados por Mardell et al. (2019), el juego es una forma efectiva que los docentes en las universidades deben incluir como parte central de la enseñanza en las aulas.

Actualmente se ha incorporado al juego en políticas nacionales de distintas redes escolares como en: Sudáfrica, Ucrania y Escocia, debido a que este recurso de enseñanza pone a prueba las nuevas tendencias y teorías del aprendizaje que exploran relaciones sociales, sistemas de símbolos y se expone la capacidad reflexiva. Sin embargo, la autora expone que la pedagogía del juego aún es asumida como un riesgo para muchas escuelas debido a que se crean prejuicios de los resultados por el hecho de pensar que el juego es una pérdida de tiempo, lo cual es una de las principales razones de que no se incluya en niveles educativos superiores, sino que resulta común ver escuelas de educación infantil que promuevan este tipo de pedagogía. Por ende, se destaca la importancia de abordar la enseñanza superior desde el enfoque lúdico, ya que se proporcionarían nuevos aportes de investigación en este ámbito educativo.

Es importante mencionar que durante la reapertura a las escuelas luego del cierre por la pandemia COVID-19 algunas de las transformaciones que se suscitan en los ambientes escolares actualmente se deben a esta situación y los factores sociales que repercuten a las modificaciones de actividades, al respecto Qvotrup et al. (2022), plantea tres dimensiones para crear bienestar en las aulas mediante el proceso de enseñanza: primero, el reconocer la necesidad de ampliar las perspectivas escolares en cuanto a la mente y lo social, después menciona a la gestión y el reconocimiento como parte de las competencias sociales, y finalmente expone que el ambiente académico, social y emocional influye en gran medida para que el estudiante participe, se involucre y desarrolle competencias participativas.

Ante esta situación el concepto del aprendizaje lúdico cumple un rol importante a través de intentar apoyar a los estudiantes a que desenvuelvan mejores significados de sus aprendizajes, además de potenciar el aprendizaje colaborativo, cooperativo, de descubrimiento y experiencial.

Por otra parte, el proyecto *Pedagogía del Juego en el Proyecto Cero de la Universidad de Harvard* de acuerdo con Vives (2021) expone el valor de la participación reflexiva de los adultos a través del juego por lo que proponen tres indicadores de aprendizaje lúdico: elección (modo de juego), asombro (actitud durante el juego) y deleite (significado obtenido después del juego). Por lo tanto, se considera que a través de este enfoque los educadores pueden mantener un equilibrio en las aulas respecto a la orientación, planificación, investigación y participación, cabe mencionar que el juego no es una actividad fácil de adecuar es importante que el docente considere las particularidades de su contexto para incluir al juego de manera apropiada para que el resultado sea satisfactorio.

De acuerdo con el análisis de Sherry (2021) acerca de diferentes hallazgos empíricos aplicados a niveles educativos de educación básica y media superior, se encuentra relevante el interés y la motivación de los estudiantes, siendo estas actitudes las principales examinadas para determinar al aprendizaje lúdico como la variable motivacional para la enseñanza de diversas disciplinas.

De esta manera la autora destaca que los juegos tecnológicos han sido parte de las nuevas tendencias de enseñanza, lo cual define que las competencias docentes deben estar constantemente actualizadas, ya que las nuevas generaciones tienen un particular interés por actividades tecnológicas, por lo tanto, la oportunidad de que los estudiantes participen con facilidad tiene que relacionarse con la inclusión de la lúdica, pero para que el interés y la motivación este presente sugiere que se consideren las fascinaciones actuales de los jóvenes.

En concordancia con Johnston et al. (2022), el enfoque de enseñanza basado en el juego se utiliza para que el desarrollo de los pequeños cubra las necesidades creativas y exploratorias de los aprendices, es por eso que esta metodología de enseñanza la denomina como una pedagogía exitosa, al momento de utilizar al juego y aprovecharlo para conducir a los estudiantes hacia el aprendizaje de una forma motivadora, teniendo estas expectativas sobre el aprendizaje lúdico en el estudio de Australia Occidental los hallazgos comunicaron que los docentes de secundaria a través de la implementación de esta pedagogía en sus clases lograron fomentar un contexto adecuado para promover un aprendizaje menos lineal y más participativo.

En cuanto a los hallazgos emergentes que existen en Filadelfia, la actividad lúdica ha impactado de manera gustosa ya que ha sido puesta en práctica en la comunidad estudiantil de este contexto, Perlman (2019), explica la importancia de las redes de apoyo para la integración del aprendizaje lúdico, además sostiene que el juego es una manera abstracta de demostrar la igualdad y esfuerzos escolares, razonando que esta metodología de enseñanza es necesaria para contribuir en los aprendizajes significativos, a partir de diversas pruebas piloto que se han puesto en práctica de manera escalonada en diferentes paisajes lúdicos en otras ciudades informadas por PPLL (Philadelphia Playful Learning Landscapes).

A nivel internacional, las evidencias de investigaciones respaldan que las pedagogías innovadoras se enfocan en difundir las artes creativas en el sistema educativo, el aprendizaje lúdico forma parte de la transformación de aprendizaje, no obstante, se considera informal. En concordancia con N.N. Hui et al. (2015) incluir al juego en el salón de clases mejora el desempeño creativo de los estudiantes, y haciendo alusión a los desafíos creativos que se han desarrollado en la educación de Hong Kong, el éxito para mantener altos niveles de aprendizaje y conocimiento es emplear el juego, desde este eje de investigación se considera que los estudiantes asiáticos han mejorado la expresividad desde la educación preescolar hasta el nivel superior, por lo tanto se ha comprobado que el potencial creativo es efectivo para proporcionar la exploración y estimulación lúdica mejorando los ambientes de aprendizaje formales.

Basándose en los campos de estudio mencionados, se puede decir que la capacidad de fallar, equivocarse e incluso el asumir riesgos es una de las características que los individuos adquieren al desempeñar el rol de jugador(es), y es así como llegan a poseer valores como la resiliencia, perseverancia, paciencia, voluntad, aceptación, creatividad entre otros.

Esto quiere decir que la participación y las experiencias que otorga el juego son completamente benéficas para poner en práctica en los ambientes escolares ya que el uso de estrategias lúdicas facilita a los docentes evaluar constantemente las actitudes de los estudiantes y al mismo tiempo contribuyen a la realización de tareas y actividades de los aprendices.

Las anteriores investigaciones son ejemplo de las capacidades que permiten desarrollar la implementación de estrategias lúdicas, por este motivo, la propuesta pedagógica tiene como objetivo integrar en la enseñanza superior el aprendizaje lúdico, siendo un factor clave para mejorar la competencia de los docentes y al mismo tiempo beneficiar a las estudiantes de la Licenciatura en Educación Preescolar en su formación desde un ambiente de aprendizaje creativo

que les permita involucrarse, experimentar y desenvolverse de una manera libre y propositiva, adquiriendo capacidades reflexivas y de investigación.

3.6 Marco Metodológico

La presente metodología fue realizada con el propósito de seleccionar el modelo de diseño de instrucción adecuado a las necesidades educativas encontradas en el contexto escolar, es por eso que, en este apartado, primeramente, se describe al modelo instruccional *ASSURE* que dirige al proyecto pedagógico y se caracteriza por su fundamentación constructivista, ya que está centrado en el proceso de aprendizaje lineal de quien aprende.

En el marco metodológico también se encuentra la descripción del escenario donde se desarrolla el proyecto, así como a la población participante, de la misma manera se describe la muestra y muestreo aplicados en los instrumentos, seguidamente se encuentran las características de los procedimientos, técnicas de recolección de datos, y finalmente se encuentra la descripción del tipo de análisis de datos realizados.

3.6.1 Modelo utilizado para el diseño (ASSURE)

Para desarrollar la presente propuesta de innovación de la práctica pedagógica se empleó el modelo *ASSURE* que es un método instruccional que permite lograr objetivos educativos, en función de que este traduce los principios del aprendizaje para la elaboración de materiales y aplicación de actividades, este diseño instruccional o guía del educador es un facilitador en el proceso de aprendizaje, en la práctica docente de innovación de acuerdo a las bases que propuso Robert Gagne (1993), más tarde otros especialistas como: Heinich Molenda, Russell y Smaldino comenzaron a estudiar este prototipo, entre ellos el autor Benítez (2010) quien afirma que aplicar este modelo instruccional es una parte central para detallar actividades educativas, analizar las necesidades y metas de enseñanza, así como seleccionar estrategias y actividades para que el proceso de instrucción sea preciso al momento de organizar las siguientes etapas:

- *Analyze Learners (Analizar las características de los estudiantes)* Esta es la primera etapa y se destaca por identificar las características generales como: nivel de

estudio, rasgos distintivos en actitudes, estilos de aprendizaje, entre otras particularidades sociales, educativas y/o culturales, etc.

- *State Objectives (Establecer objetivos de aprendizaje)* En esta etapa se indican los resultados que se desean alcanzar durante la realización del taller.
- *Select media and materials (Selección de medios y materiales TIC)* Para el desarrollo de la tercera etapa se consideran los medios y materiales (tecnologías, textos, etc.) adecuados que serán utilizados para el logro de los objetivos.

- *Utilize media and materials (Utilizar las estrategias, medios y materiales)* La cuarta etapa se enfoca en organizar el desarrollo del taller, particularmente en el funcionamiento de los medios y materiales seleccionados en la etapa anterior.

- *Require learner participation (Participación de los estudiantes)* A través de las actividades y recursos en esta etapa se pretende fomentar la participación de todos los integrantes.

- *Evaluate and revise (Evaluación y revisión de la implementación y resultados)* Siendo esta la última etapa se realiza un proceso de reflexión durante la implementación para evaluar las mejoras del diseño del taller.

Al aplicar este modelo en el taller diseñado el objetivo fue responder a los siguientes cuestionamientos: ¿Qué se quiere conseguir? ¿Cómo lo lograremos? ¿Cómo sabremos que lo lograremos? Por ello, se realizó un cronograma que fuera la guía para la implementación de este diseño de instrucción. (Ver Apéndice A).

Con base en lo anterior se justifica que se seleccionó el modelo ASSURE para la realización de la propuesta de práctica pedagógica ya que se contempló que debido a la naturaleza del proyecto este diseño permitió seleccionar las estrategias lúdicas orientadas a la motivación de las estudiantes, por lo tanto, se consideraron adecuadas a los objetivos y la necesidad o problemática detectada, y al mismo tiempo resultó ideal para analizar el proceso del desarrollo de las actividades educativas, que fueron determinadas en 6 sesiones de acuerdo a las etapas del diseño de instrucción, así como, la realización de las actividades, las cuales se establecieron en el cronograma de actividades que se presenta en el Apéndice A.

En relación con la secuencia de las etapas realizadas, finalmente se propone la realización de un taller de estrategias lúdicas a través de un plan de sesión que muestra el contenido, los

temas a desarrollar y los materiales didácticos seleccionados con el fin de promover actividades lúdicas para la investigación y la lectura.

De esta manera se beneficie la interacción en el aula de clases entre los binomios docentes-estudiantes y estudiantes-estudiantes, específicamente en las materias: Herramientas Básicas para la Investigación Educativa e Innovación y Trabajo docente pertenecientes al 5° semestre y la materia de Iniciación al trabajo docente correspondiente al 3° semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar considerando el diseño de instrucción planteado.

3.6.2 Descripción del escenario

El proyecto de innovación de la práctica pedagógica se desarrolla en la escuela *Normal de Licenciatura en Educación Preescolar "Lic. Manuel Larraínzar"* de educación superior ubicada en Calzada Tlaxcala Km 1, Barrio Tlaxcala, C.P. 29210, San Cristóbal de Las Casas, Chiapas.

Es preciso mencionar que los componentes físicos que se encuentran en la institución, como: salón de clases, materiales físicos de tipo escolares como libros, guías, etc. Así como los digitales (películas, USB, etc.) son algunos factores que hacen posible realizar el proceso de diagnóstico, implementación y evaluación de dicho proyecto.

3.6.3 Características de los participantes

En el proyecto de innovación de la práctica profesional el objetivo de estudio fueron tres tipos de participantes, conformados por administrativos, docentes y estudiantes, siendo un total de 38 participantes. A continuación, se mencionan datos relevantes de los sujetos que participaron en el estudio:

En la *Tabla 1. Datos generales de los participantes*. (Ver Apéndice A). Se detalla información específica sobre el número total de participantes que respondieron a los cuestionarios, así como la edad promedio, entre otros factores que explican la experiencia frente al aula de las y los docentes y se asume que debido a su edad cuentan con una preparación de doctorado.

. *Directiva de la institución y Subdirección Académica*: Agentes informantes conformados por 2 personas, la directora con experiencia laboral de más de 10 años como

docente y más de 2 años con su cargo actual en la institución de nivel superior, quien permitió conocer la historia de la institución al igual que el sistema de organización y funcionamiento escolar, así como también el subdirector, quien además ha sido docente por más de 7 años en la institución. Por medio de la aplicación de una entrevista individual contribuyeron a identificar los recursos con los que cuenta el centro educativo de educación superior.

a. *Docentes:* en el primer proceso participaron 7 docentes (2 hombres y 5 mujeres) del 4° semestre, luego 6 docentes (2 hombres y 4 mujeres) del 5° semestre de la Licenciatura Preescolar. Cabe mencionar que los agentes informantes tienen una edad entre 40 y 50 años de edad y cuentan con más de 10 años de experiencia laboral. Los participantes accedieron a participar de manera voluntaria para brindar información acerca del plan de estudios de su materia, la organización de su plan de trabajo, las estrategias lúdicas que utiliza para impartir los contenidos de su materia en la Licenciatura, y cómo establece actividades de: evaluación por unidades, trabajos finales del semestre, etc.

b. *Estudiantes del 4° y 5° semestre que oscilan entre los 20 y 21 años de edad:* De la misma forma que sucedieron dos aplicaciones de instrumentos con los docentes, al mismo tiempo se aplicaron los cuestionarios a las estudiantes, con la intención de corroborar la información. En la primera fase participaron 16 estudiantes del 4° semestre y en la segunda fase 23 estudiantes pertenecientes al 5° Semestre.

3.6.4 Proceso de validación y confiabilidad

En función de obtener las variables adecuadas y cumplir con los objetivos del estudio, se consideró administrar un formato de validación de expertos en el que se realizaron las observaciones pertinentes de acuerdo al punto de vista de cada especialista, por lo que se incluyó un cuadro en el cual se valoraran los *ítems* elegidos y los cuestionamientos establecidos en cada cuestionario. Este proceso requirió de cinco revisiones, las cuales fueron tomadas en cuenta para realizar los arreglos correspondientes para que las dimensiones establecidas en cada instrumento permitieran un mayor alcance al extraer la información necesaria para realizar el diagnóstico de necesidades.

Teniendo en cuenta las consideraciones éticas para la creación de un formato de expertos según Ruiz (2013) para el diseño y estructura de un instrumento de investigación de este tipo se

deben tener en cuenta los recursos empleados por el investigador. A partir de estas bases se diseñó el instrumento para la validación y confiabilidad de expertos (Ver Apéndice G), por lo anterior se procedió al diseño de los instrumentos (Ver Apéndice D y E) denominados:

Estrategias lúdicas para la Enseñanza en Educación Superior.

En la *Tabla 2. Especificaciones*. Se muestran diversos apartados construidos a partir de diferentes investigaciones, y las recomendaciones de los expertos, las cuales permitieron definir el constructo: Estrategias lúdicas. (Ver Apéndice A).

A partir de las investigaciones realizadas y las sugerencias del jueceo por expertos se consideraron las siguientes cuatro dimensiones: Planeación de la enseñanza – Interacción y participación grupal- Implementación de estrategias lúdicas y Aprendizaje lúdico con TIC. Además, se añadieron una serie de preguntas abiertas según las consideraciones planteadas.

3.6.4.1 Instrumentos para la recolección de datos de la primera intervención

De acuerdo a las consideraciones de Ruiz (2013) las fases para construir un instrumento son generales y específicas, ya que los procedimientos a seguir son determinados por las particularidades de cada estudio, por ejemplo: el nivel de medición de intervalo del 1 al 5. Es por eso que decidir el tipo de instrumento a utilizar debe ser considerado a partir del objetivo general y los objetivos específicos del estudio. Por esta razón se tomó en cuenta que el diseño de instrumentos en esta investigación permitiera ofrecer algunas ventajas para obtener un mejor alcance en el proceso de análisis e interpretación de resultados.

La realización del proceso diagnóstico en el proyecto de innovación de la práctica pedagógica tuvo la implementación de diferentes instrumentos aplicados en 2 intervenciones, la primera correspondiente a la definición de la temática del proyecto pedagógico y la segunda etapa para la detección de necesidades, por lo que se diseñaron dos cuestionarios abiertos; el primero dirigido a los docentes del 4° semestre (Ver Apéndice B), el cual se compone de cinco preguntas enfocadas al desarrollo de las actividades escolares luego del regreso a clases presenciales.

Primeramente, se tuvo como objetivo determinar la temática de investigación, por lo que se realizó un cuestionario tipo Likert que permitiera conocer algunas características positivas y negativas que tienen los docentes de la institución para impartir las materias asignadas por la

institución de acuerdo a su perfil pedagógico. El segundo cuestionario al igual que el anterior fue diseñado con cinco preguntas abiertas para estudiantes del 4° semestre encaminadas a la obtención de información acerca de las actividades que se realizan en la institución luego del regreso a clases presenciales. (Ver Apéndice B). El tercer instrumento consistió en el diseño de un guión de preguntas dirigido a la directora y el subdirector académico de la institución, compuesto por cinco preguntas encaminadas a la descripción de los retos y obstáculos experimentados en la institución luego del regreso a las clases presenciales (Ver Apéndice B).

3.6.4.2 Instrumentos para la recolección de datos de la segunda intervención

Para el cuarto y quinto instrumento (Ver Apéndices C y D) se diseñaron dos cuestionarios de diagnóstico de necesidades escala tipo Likert con quince preguntas cada uno, donde se tuvo como objetivo analizar el área de oportunidad de acuerdo a la necesidad detectada de la temática de investigación: *Estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior en el Estado de Chiapas*, en este proceso se implementaron cuestionarios a 6 de los docentes que imparten clases en el 5° Semestre.

En esta intervención también se aplicó un cuestionario a 23 estudiantes siendo el quinto instrumento dirigido a 6 docentes del 5° semestre, ambos contenían preguntas respecto a la temática de investigación: *Estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior en el estado de Chiapas* para detectar las necesidades que se presentan en la enseñanza superior acerca de la implementación de la actividad lúdica en el aula de clases.

A partir de las investigaciones efectuadas para la elaboración del cuarto y quinto instrumento, los cuales se mencionaron anteriormente, se consideró realizar una guía (Apéndice F) para aplicar el jueceo por expertos y de esta manera se diseñaron las siguientes cuatro dimensiones:

- Planeación de la enseñanza
- Interacción y participación grupal
- Implementación de estrategias lúdicas
- Aprendizaje lúdico con TIC

De acuerdo al criterio de los especialistas se añadió una dimensión de preguntas abiertas en los cuestionarios del Apéndice C y D según las consideraciones planteadas.

En consecuencia, se diseñaron los siguientes instrumentos en un formato de encuestas escala tipo Likert conformado por 15 ítems e indicadores con las siguientes escalas: (nunca, casi nunca, ocasionalmente, casi siempre y siempre).

El sexto y último instrumento empleado fue una guía de observación, la cual fue diseñada con el objetivo de apuntalar una serie de pautas referentes al uso de actividades lúdicas en las clases de: Herramientas Básicas para la Investigación Educativa e Innovación y Trabajo docente pertenecientes al 5° semestre y la materia de Iniciación al trabajo docente correspondiente al 3° semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar.

De acuerdo a que la institución cuenta con una amplia planta docente, específicamente 22 docentes, se consideró que en esta etapa las actividades de observación de clases se llevarían a cabo únicamente con tres docentes ya que contaban con disponibilidad y el espacio propicio para realizar las observaciones correspondientes al diagnóstico del proyecto pedagógico con el objetivo de identificar cuáles eran las actividades lúdicas empleadas para la enseñanza de educación superior ya que el proyecto está enfocado en el diseño de estrategias lúdicas, por lo que se observaron las clases de:

Herramientas Básicas para la Investigación Educativa e Innovación y Trabajo docente pertenecientes al 5° semestre y la materia de Iniciación al trabajo docente correspondiente al 3° semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar.

3.6.4.3 Técnicas de recolección de datos

Según Garay (2020), las técnicas de recolección de datos derivan distintas formas, así como también amplias maneras de obtener la información, por esta razón se utilizaron dos tipos de técnicas (cualitativas y cuantitativas) para la recolección de datos. Entrevistas, cuestionarios escala tipo Likert y observaciones, para el caso de las entrevistas y observaciones se recurrió al análisis de información tipo cualitativo, y debido a la naturaleza de los instrumentos (cuestionarios) aplicados a estudiantes y docentes se consideró un análisis de datos tipo cuantitativo.

3.6.4.4 Etapas o procedimientos del proyecto para el análisis de la información

Con el propósito de comprender el funcionamiento escolar de la escuela *Normal de Licenciatura en Educación Preescolar "Lic. Manuel Larraínzar"* se procedió a realizar un primer acercamiento con la directora de la institución para poder obtener información acerca de las áreas de mejora, por lo que se llegó a la conclusión de realizar una propuesta pedagógica e identificar a los principales agentes informantes que ayudarían a realizar dicha propuesta.

Por lo tanto, se procedió a realizar búsquedas especializadas para recopilar información acerca de referentes teóricos que posibilitaron conformar los principales indicadores de la actividad lúdica dentro del aula ya que las primeras entrevistas orientaron al propósito de investigación acerca de las estrategias lúdicas, por lo cual se continuó con la búsqueda de estudios empíricos y algunos proyectos respecto a la línea de investigación establecida.

Posteriormente se diseñaron los instrumentos que permitieron corroborar que la línea de investigación establecida fuera la más viable para desarrollar el proyecto pedagógico, es por eso que se analizaron cada uno de los indicadores y posterior a ello se determinó realizar encuestas y observaciones que permitieron identificar necesidades específicas que acontecen en el aula al momento de implementar estrategias lúdicas.

Primeramente, se establecieron los tipos de análisis de datos para cumplir con el propósito del proyecto pedagógico, ya que se utilizaron dos tipos de procedimientos, para el caso de las entrevistas y observaciones se recurrió al análisis de información tipo cualitativo, y debido a la naturaleza de los instrumentos (cuestionarios) aplicados a estudiantes y docentes se consideró un análisis de datos tipo cuantitativo.

En función de las características de cada instrumento se consideraron dos etapas de aplicación, ya que en las entrevistas se elaboró un guión de preguntas semiestructuradas y no se consideró a otros agentes informantes además de la directora y subdirector académico. De modo que para recopilar información más concreta y específica se recurrió a realizar la aplicación de cuestionarios que fueron administrados a través de Google Forms. En primera instancia participaron 15 estudiantes y 6 docentes, por lo que se necesitó de una segunda intervención para poder triangular la información, en la cual se aplicaron cuestionarios por el mismo medio al 5° semestre de la Licenciatura Preescolar en los que participaron 23 estudiantes y 6 docentes

quienes proporcionaron información desde su perspectiva hacia la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza de nivel superior.

3.7 Actividades realizadas

Las diferentes actividades realizadas durante el periodo de práctica profesional que se llevaron a cabo en la escuela *Normal de Licenciatura en Educación Preescolar “Lic. Manuel Larrainzar”* para el ejercicio profesional como educador innovativo se enlistan de la siguiente manera:

- Diagnóstico de necesidades
- Justificación y fundamentación de la investigación
- Diseño y evaluación de la propuesta pedagógica

3.8 Resultados del diagnóstico

A partir de las etapas descritas anteriormente acerca de los datos y resultados obtenidos, se argumenta de la misma manera que el análisis de la información que se llevó a cabo se deriva del diseño de los instrumentos de investigación. Por lo tanto, la obtención de resultados es a partir de diversas fuentes donde se pudo recolectar datos sobre la variable de interés *“Estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior en el estado de Chiapas”*. Por otra parte, para complementar la confiabilidad de los instrumentos empleados se procedió a calcular el Alfa de Cronbach en el cual, Vallejo (2022) señala que, para medir la confiabilidad del tipo de consistencia interna de una escala el índice es el promedio de las correlaciones entre los ítems.

Considerando los valores que indican tener una buena consistencia interna según el Alfa de Cronbach con un promedio de 0,70 y 0,90, y habiendo obtenido como resultado a través de la herramienta de medición SPSS utilizada para analizar los instrumentos tipo Likert se concluyó con el resultado de 0,8749, por esta razón, se afirma que los instrumentos son confiables debido a que existe una correlación entre las preguntas y todas las mediciones son parecidas y se ajustan a la realidad de lo que se está midiendo. (Matas, A. 2018).

En consecuencia, los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos diseñados (Apéndice D para docentes y el Apéndice E para estudiantes) en un formato de encuestas escala tipo Likert, el cual fue conformado por 15 ítems e indicadores con las siguientes escalas: (nunca, casi nunca, ocasionalmente, casi siempre y siempre) demostró resultados similares a la segunda intervención del diagnóstico que se realizó.

De tal manera que el análisis de resultados cuantitativos se agrupó de acuerdo al Apéndice I donde se muestran las tablas de frecuencia con los resultados obtenidos que fueron aplicados a través de los cuestionarios de Google Forms, los cuales se analizaron a través del software especializado Statical Package for the Social Sciences SPSS en su versión 21. A razón de lo anterior se confirmó que existen inconvenientes para coordinar actividades virtuales y presenciales en las clases debido a que en la institución de educación superior las estudiantes muestran resistencia a la integración de plataformas en línea, ya que implican actividades referentes a la investigación y la lectura, además de la dificultad de interacción en el aula de clases.

Capítulo 4. Análisis de la experiencia adquirida

El proyecto de innovación de la práctica pedagógica detonó nuevos aprendizajes a partir de las investigaciones que se llevaron a cabo en la escuela *Normal de Licenciatura en Educación Preescolar “Lic. Manuel Larrainzar”* desde el proceso diagnóstico hasta el diseño de la propuesta pedagógica, ya que el entorno educativo amplió las experiencias de aprendizaje obtenidas en el posgrado al momento de tener que adecuar la aplicación de instrumentos y poder organizar y adaptar los requerimientos del desarrollo del proyecto.

Por este motivo, el análisis de la intervención permitió conocer detalladamente el contexto educativo en el cual se desenvuelven formadores de docentes y de esta manera se generó un replanteamiento del proceso enseñanza y aprendizaje que se tenía ante los requerimientos de organización de una institución de educación superior. La experiencia adquirida aportó nuevos conocimientos sobre la comprensión del contexto escolar de nivel superior, de tal manera que de acuerdo a las características encontradas se fueron transformando los procedimientos del trabajo de investigación respecto a la resolución de problemas, análisis de los resultados e incluso las conclusiones.

4.1 Cambios producidos en la propia concepción de la actividad educativa

Por consiguiente, la metodología utilizada para el desarrollo de sesiones diseñadas se convirtió en el principal generador de conocimientos puesto que, para desenvolver las actividades lúdicas se analizaron diferentes teorías donde se pudo visualizar que es de vital importancia la implementación correcta y eficaz de las estrategias lúdicas para la enseñanza superior, sin embargo, por características propias de algunas materias se consideró un cambio en el procedimiento de investigación.

Por lo tanto, se reflexionó detenidamente qué estrategias eran convenientes implementar para la ejecución de la actividad lúdica durante las sesiones de clase que desarrolla el profesorado, específicamente de las materias: Herramientas Básicas para la Investigación Educativa e Innovación y Trabajo docente pertenecientes al 5° semestre y la materia de Iniciación al trabajo docente correspondiente al 3° semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar.

A través de este proyecto, se evidenció que la inclusión y exploración educativa era un área de oportunidad y de acuerdo a las teorías consultadas y la experiencia vivida en las aulas de clases se pudo percibir que era necesario promover al docente el máximo conocimiento sobre el desarrollo de las estrategias lúdicas y sobre la importancia de involucrar a todas las estudiantes para el mejoramiento de la dinámica en el aula de clases.

EDUCAUSE (2021) hace mención sobre lo importante que es para el personal docente descubrir cómo innovar en el aula con el apoyo de la tecnología y el diseño pedagógico para proporcionar a sus estudiantes una enseñanza que sea socialmente satisfactoria y que a través del dinamismo y la interacción al momento de desarrollar las clases los docentes tengan la capacidad de convertir el espacio educativo de una forma flexible la enseñanza y al mismo tiempo amplíen las diferentes formas de enseñanza según las gamas de necesidades de las estudiantes que hoy en día están surgiendo en el aula.

4.2 Cambios en los supuestos y bases teóricas de la actividad profesional

En este sentido, el desarrollo de este proyecto en específico resultó ser de gran ayuda para ampliar el conocimiento de manera personal, primeramente la perspectiva resultó más amplia, ya que la idea personal era definir a la lúdica como el juego, sin embargo los diferentes referentes teóricos permitieron que se comprendieran nuevos conceptos que hoy en día son relevantes para el desarrollo de las clases implicando que las estrategias lúdicas aún no se consideran prioritarias pero es de suma importancia para incrementar el uso de los materiales didácticos a los cuales puede recurrir el profesorado para su diseño e implementación.

A partir de la experiencia adquirida durante la práctica profesional se reconoció la importancia que tiene el ejercicio de la experimentación y la socialización, puesto que durante el proceso de investigación la actividad profesional desempeñada tuvo que considerar aplicar diferentes procedimientos de investigación para ampliar los conceptos básicos de las estrategias lúdicas.

4.3 Cambios en los procedimientos o modos de actuar ante los problemas de la práctica

Durante la construcción del proyecto de la práctica profesional se consideró que las estrategias lúdicas ofrecen oportunidades de evaluar la propuesta, ya que la implementación del diseño consiste en aplicar un taller en el cual es necesario resolver las dudas que surgen al respecto de la temática *Estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior en el estado de Chiapas*. Por lo tanto, fue necesario tener concordancia con el diseño de la propuesta de acuerdo al análisis realizado y los resultados obtenidos para incorporar de manera idónea las estrategias lúdicas en el diseño del taller, lo cual favoreció en la toma de decisiones ante los problemas presentados como: adecuar los instrumentos para la recolección de datos de acuerdo a la disposición de la unidad receptora y modificar los procedimientos de investigación durante el desarrollo de la propuesta.

Para concluir es necesario mencionar que durante la búsqueda de estas estrategias se identificó una escasez de investigaciones realizadas sobre la actividad lúdica y la implementación de estrategias lúdicas aplicadas en el nivel superior, es por ello que se afirma que es importante ampliar las perspectivas teóricas para desarrollar el proyecto pedagógico ante la falta de acciones ejecutadas en este nivel educativo.

4.4 Áreas de mejora detectadas respecto de la propia práctica profesional

Por este motivo, respecto a la práctica profesional se identificaron áreas que son necesarias por reforzar, en cuanto a la actividad profesional y el desenvolvimiento en el proceso de investigación. A razón de lo explicado se considera que es necesario adoptar actitudes que impliquen ser de carácter flexible y de esta manera sea vean reflejados los conocimientos adquiridos al momento de tomar decisiones, resolver problemas, y llevar a cabo cambios o modificaciones de forma precisa y concreta. Por lo tanto, se detectó que se puede mejorar la práctica profesional mediante la reflexión y el análisis acerca de las problemáticas o necesidades encontradas desde un enfoque completamente profesional, para que la elección de procedimientos, metodologías e instrumentos no condicionen el trabajo de investigación.

Capítulo 5. Análisis de los alcances logrados con respecto al plan de prácticas

En la propuesta de intervención se puede argumentar que la modalidad *ASSURE* contribuyó con muchos aprendizajes, sobre todo durante el proceso de evaluación del proyecto de innovación de la práctica pedagógica, por lo tanto, la metodología desarrollada orientó al análisis constante. Además, se tuvo que accionar desde un papel socializador con el contexto para desempeñar el rol adecuado como investigador, para esto se tomaron en cuenta las herramientas conocidas en los cursos de la MINE, con el propósito de detectar el área de oportunidad de la presente investigación y conocer las características particulares en el medio escolar de nivel superior.

5.1 Reflexión de las tareas realizadas

Respecto a las tareas realizadas el procedimiento de cada etapa fue de carácter reflexivo, ya que, durante la implementación de la metodología *ASSURE* se realizó una búsqueda constante de diferentes procedimientos para adecuarlos al contexto, por lo tanto, al emplear diferentes aplicaciones y herramientas tecnológicas de innovación pedagógica, se puede afirmar que el modelo de diseño de instrucción *ASSURE* permitió la realización de diversas actividades como: la recopilación de información, un proceso que de acuerdo a las bases teóricas facilitaron los conocimientos personales y profesionales para profundizar y conocer los detalles de las actividades educativas, a través de las estrategias lúdicas, por este motivo se considera que la utilidad de la actividad lúdica generó un ambiente reflexivo y socializador que benefició al proceso de investigación pues la interacción con el medio fue más experimental.

5.2 Conocimiento adquirido

Otro aspecto que enriqueció la práctica profesional fue el conocer nuevas teorías respecto a la actividad lúdica, así como técnicas de investigación que se implementaron para el análisis de las necesidades, ya que a través de este proceso fue posible identificar el objetivo que orientó el desarrollo de la propuesta pedagógica.

De la misma forma el contexto educativo fortaleció la práctica profesional ya que la enseñanza superior en el estado de Chiapas era un ámbito desconocido y además se identificaron las metas de enseñanza que existen, haciendo posible que al momento de seleccionar las

herramientas, instrumentos y técnicas para el diseño del proyecto de la práctica pedagógica se tomarán en cuenta estrategias y actividades de evaluación continua para que no se perdieran los objetivos, y de esta manera las etapas fueran precisas al momento de organizar y diseñar la propuesta pedagógica.

5.3 Competencias desarrolladas

La experiencia de la práctica profesional tuvo como propósito responder a los cuestionamientos: ¿Qué se quiere conseguir? ¿Cómo lo lograremos? ¿Cómo sabremos que lo lograremos?

Por ello, en los procedimientos realizados en el proyecto de la práctica pedagógica se contempló la realización de un taller de estrategias lúdicas, y durante la etapa del diseño del taller se consideró que la selección de estrategias lúdicas, así como los materiales didácticos específicamente en las materias: Herramientas Básicas para la Investigación Educativa e Innovación y Trabajo docente pertenecientes al 5° semestre y la materia de Iniciación al trabajo docente correspondiente al 3° semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar fueran contribuyentes a la obtención de nuevas competencias, ya que durante la práctica pedagógica se desarrollaron las siguientes competencias: resolución de problemas, realización del diagnóstico de necesidades, fundamentación de la práctica pedagógica, diseño de ambientes de aprendizaje, y aplicación de modelos de innovación educativa. Y con base a los lineamientos del programa de la MINE las competencias mencionadas contribuyen a la mejora de la práctica pedagógica de acuerdo al perfil de egreso del posgrado.

5.4 Dificultades, limitaciones y alcances

Finalmente, para lograr la resolución de los problemas presentados se tomó en cuenta que no existiera una separación entre las características de la propuesta con los aspectos evaluadores de la solución innovadora que se presenta en el proyecto de la práctica pedagógica, de manera que uno de los retos, fue el adecuar las necesidades educativas de la institución receptora al diseño, para que al momento de ser implementada la propuesta se reflejen los resultados esperados.

En relación con los obstáculos enfrentados cabe mencionar que la institución presentó una suspensión de clases indefinida debido a temas políticos, lo cual, no hizo posible que se llevara a cabo la implementación de la propuesta pedagógica generando una inconformidad al no poder desarrollar el último proceso de la práctica pedagógica. Debido a las circunstancias presentadas se optó por replantear la última etapa de evaluación y adecuar las actividades al presentarse el incumplimiento del diseño original de la propuesta.

Por último, se considera que, a pesar de las dificultades presentadas y la búsqueda constante de otra unidad receptora donde pudiera realizar el proceso de implementación, se adquirieron nuevas experiencias, ya que durante este proceso se realizó un análisis para adecuar la propuesta pedagógica a otro nivel educativo, y al realizar este análisis se favorecieron las habilidades investigativas respecto a conocer diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje que existen entre un nivel educativo básico y superior, lo cual permitió reflexionar con respecto a la importancia de realizar sin desfases las etapas correspondientes en un proceso de investigación.

5.5 Productos generados por la práctica

Los productos obtenidos fueron el diseño del taller, el esquema de organización, la selección de temas, las estrategias lúdicas que se seleccionaron fueron de participación, exploración y motivación, así como materiales físicos y digitales. Se presenta el diseño del desglose de la propuesta del taller, (Ver Apéndice A) donde se detallan los materiales, las instrucciones de cada actividad y finalmente se encuentra el plan de sesión propuesto.

Enseguida se encuentra la **Tabla 3. Diseño del taller**. En esta se muestra a continuación cuales son los contenidos seleccionados y la duración denominada para cada contenido a razón de que la evaluación que se plantea a continuación es de acuerdo a este diseño y se caracteriza por ser de manera continua, por lo tanto, se divide en tres unidades que se muestran con base al contenido y duración expuesta.

Por este motivo la Tabla 3 mencionada anteriormente muestra un panorama general para comprender la forma de evaluación de cada unidad que se explican enseguida de la Tabla 3.

Tabla 3. Diseño del taller.

Contenido y duración del taller estrategias lúdicas

<u>Unidades</u>	<u>Temas</u>	<u>Duración</u>
1. Entornos lúdicos de aprendizaje para la investigación		
1.1	Introducción al taller	Sesión 1
1.2	Círculo de lectura para la comprensión de la actividad lúdica	Sesión 2
1.3	Reconocimiento de las estrategias lúdicas	Sesión 3
2. Herramientas lúdicas y digitales en la enseñanza de la lectura e investigación		
2.1	Identificación y selección de materiales didácticos para la implementación de estrategias lúdicas	Sesión 4
2.2	Las estrategias lúdicas y sus diferentes formas de aplicación	Sesión 5
3. Uso y aplicación de apps tecnológicas en el aula.		
3.1	Consideraciones para el diseño e implementación de estrategias lúdicas y tecnológicas	Sesión 5
3.2	La utilización de las apps para la actividad lúdica en el aula	Sesión 6

Fuente: creación propia

Durante la implementación los temas se evaluarán con los criterios asignados según el tema visto.

UNIDAD 1

- Las evaluaciones a implementar en los tres temas de esta unidad se enlistan de la siguiente manera:

- 1.1 Cuestionario diagnóstico acerca de la conceptualización de la lúdica, las estrategias lúdicas y tecnológicas conocidas
- 1.2 Utilización de una rúbrica para evaluar diferentes criterios de las exposiciones que se lleven a cabo por medio de
- 1.3 Evaluación de las actividades realizadas durante la primera unidad a través de la plataforma

UNIDAD 2

- La evaluación de esta unidad será implementada con el apoyo de las siguientes herramientas:
- 2.1 Contraste de experiencias con los otros participantes mediante un collage, infografía o presentación en PowerPoint, Canva, etc.
- 2.2 Ficha gráfica por medio de una grabación por LOOM o Canva.

UNIDAD 3

- Los instrumentos de evaluación de esta última unidad se describen a continuación:
- 3.1 Reflexión del tema por medio del diálogo abierto en el foro y página web personalizada en el taller y elaboración de un esquema que se compartirá en la sesión.
- 3.3 Diálogo abierto en el foro página web personalizada en el taller, evaluación de actividades de acuerdo a la rúbrica.

Capítulo 6. Conclusiones y recomendaciones

Ante los aprendizajes de la práctica se considera que la fundamentación ha jugado un papel sumamente importante respecto al tipo de innovación que se desarrolló en esta investigación, ya que a través de la justificación teórica y metodológica de la práctica profesional se lograron las competencias (resolución de problemas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, uso de las TIC como apoyo para el diseño de ambientes de aprendizaje) UADY (2022)

En consecuencia, de lo anterior, se afirma que se utilizó a la investigación educativa para que en primera instancia se realizara el diagnóstico de necesidades educativas de acuerdo a la realidad del contexto, lo cual posibilitó la contribución a la escuela *Normal de Licenciatura en Educación Preescolar “Lic. Manuel Larrainzar”* con el diseño de la propuesta pedagógica. Por lo tanto, para obtener una solución efectiva se exponen a continuación algunas recomendaciones.

6.1 Contribución al perfil de egreso

De acuerdo con el perfil de egreso del plan de estudios de la MINE UADY (2022) a lo largo del curso y en la práctica pedagógica se han desarrollado diferentes habilidades de aprendizaje de carácter disciplinar. En cuanto a las estrategias de enseñanza, principalmente se reflexionó sobre las estrategias lúdicas, las cuales, indican según Ugarriza (2006) que la reflexión define al ejercicio pedagógico.

Con base a lo anterior, se considera que la practica profesional reforzó los conocimientos previos al momento desarrollar las actividades académicas, las cuales, capacitaron la percepción y formación profesional haciendo posible que se realizaran las tareas de investigación que implicó la implementación del proyecto pedagógico.

6.2 De las innovaciones realizadas

En cuanto al origen de la necesidad educativa el autor Castro (2021) afirma que una mejora educativa prevalece el desarrollo de competencias de los usuarios, es decir, que se benefician a partir de la búsqueda de solución de problemas. De manera que, la intención del diseño de la propuesta *Estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior en el estado*

de Chiapas fue contribuyente a la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje en educación superior con el propósito de que la actitud docente motive a las jóvenes a fortalecer sus competencias sociales y educativas a través de la implementación de estrategias lúdicas.

Para innovar en el espacio educativo de nivel superior a través del enfoque lúdico se pretendió enfatizar la relevancia de fomentar estrategias lúdicas en la enseñanza de educación superior ya que en los resultados obtenidos se evidenció que se descuida la interacción y participación constante en el aula de clases de nivel superior siendo una parte medular para que las estudiantes desarrollen habilidades sociales, intelectuales y actitudinales que son primordiales para su desempeño académico. Por lo tanto, las estrategias lúdicas impactan de manera innovadora en el contexto educativo de educación superior al minimizar los problemas que presentan las estudiantes como: apatía en las actividades escolares, desinterés hacia diferentes teorías e investigación, desmotivación y falta de confianza, puesto que las estrategias lúdicas permiten transformar las actividades de manera dinámica e interactiva.

6.3 Aportación a la institución y a los usuarios

En este sentido se plantea que el diseño de la propuesta pedagógica beneficia principalmente al binomio docente-estudiante del centro educativo, activando la búsqueda constante de estrategias lúdicas para atender distintos problemas pedagógicos, de interacción y organización que se presentan en la enseñanza de educación superior. Por lo anterior, las actividades del alumnado impulsadas a través de las estrategias lúdicas aportan un mejor rendimiento al aumentar los espacios de sociabilización y participación.

6.4 Implicaciones

Desarrollar el proyecto de innovación de la práctica pedagógica deriva como consecuencia una transformación del centro educativo, puesto que se obtendría una mejora en la formación de los profesionales que imparten clases en la educación superior (docentes), haciendo posible que la comunicación entre docente y estudiante propicie la integración general en el aula de clases mejorando la comprensión, el acercamiento e interacción, lo cual hace posible otra forma de enseñanza, siendo las estrategias lúdicas el proceso clave para el desarrollo académico de acuerdo a Johnston et al. (2022) la actividad lúdica orienta a una pedagogía liberadora.

6.5 Recomendaciones para futuras intervenciones

Es importante mencionar que en esta investigación la experiencia obtenida, tuvo un carácter reflexivo y analítico, por lo tanto, se concluye que para optimizar resultados en futuras intervenciones, es recomendable entender y analizar los espacios lúdicos y artísticos que la institución ofrece, así como también el quehacer pedagógico de todos los docentes, por lo que se sugiere aplicar los instrumentos de investigación con cada uno de los usuarios de este centro educativo, para que el logro de objetivos, sea a través de un manejo de información más amplio y profundo ya que los métodos empleados fueron limitados a las actividades de la unidad receptora, por lo que se recomienda considerar solicitar a otros participantes su contribución, como por ejemplo: estudiantes y docentes de diversos grados y grupos.

Como resultado de la experiencia realizada se considera relevante mencionar que para llevar a cabo los objetivos planteados es fundamental tomar en cuenta los métodos a utilizar ya que estos determinan si las actividades se pueden modificar constantemente o permiten evaluar las actividades realizadas, lo cual enriquece el proceso de investigación. Para impulsar la implementación de la propuesta pedagógica se sugiere analizar las estrategias lúdicas propuestas, considerando si son adaptables a otro tipo de contexto educativo. De la misma forma se aconseja realizar una búsqueda de información en diferentes medios de investigación, puesto que los estudios realizados en cuanto al uso de estrategias lúdicas no son tan amplios.

Finalmente se propone a aquellos profesionales que deseen realizar un proyecto similar el contribuir con todas las características éticas y profesionales durante el desarrollo del proceso de investigación ya que una implementación conlleva a una gran responsabilidad, y para que los objetivos se vean reflejados es necesario que la actitud profesional cumpla los aspectos que implica ser una investigadora o un investigador.

Referencias

- Arboleda, N. y Rama, C. (2013). La educación superior a distancia y virtual en Colombia: nuevas realidades. (1.a ed.). Editorial ACESAD/EDUCA. Bogotá, Colombia.
https://www.unbosque.edu.co/sites/default/files/autoevaluacion_docs/educacion_superior_distancia_virtual.pdf#page=114
- Azuero, M. y Aldas, H. (2023). Actividades lúdicas para mejorar el equilibrio en escolares de Básica Preparatoria. *Revista Conrado* 19(92), 129-135. Recuperado desde:
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/download/3012/2900>
- Benítez, M. (2010). El modelo de diseño instruccional ASSURE aplicado a la educación a distancia. *Revista Académica de Investigación, TLATEMOANI. ASSURE*. Disponible en: https://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/pdf/63-77_mgbl.pdf
- Candela, Y. y Benavides, J. (2021). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales. Rehuso*. 5(3), 78-86. Recuperado desde:
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Castro, J. F. (2021). Comprensión lectora: Estudio cualitativo desde la voz de docentes de educación básica en México. *Revista Electrónica Entrevista Académica (REEA)*, 2(8), 57-81.
- Covarrubias, M. Cuevas, A. y Medel, K. (2021). La formación de psicólogos a través de la intervención con Estrategias Lúdicas en la Educación Básica en México. *Revista Amazónica*. vol XIII, 1.
<https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonica/article/view/8322/5933>
- DGESuM. (2018) .Dirección General de Educación Superior para el Magisterio.
<https://www.dgesum.sep.gob.mx/planes/lepre>

Escuela Normal de Lic. en Educación Preescolar “Lic. Manuel Larrainzar”

<https://normalpreescolarlarrainzar.edu.mx/pagina/>

Gutiérrez, D. J. Gutiérrez R. C. y Gutiérrez R. J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45.

https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf

Gobierno de Chiapas. (2022). Portal de Chiapas: Secretaría de Turismo.

<https://www.chiapas.gob.mx/ubicacion/#:~:text=Chiapas%20se%20localiza%20al,%C2%B014'%20de%20longitud%20oeste.>

H. Ayuntamiento de San Cristóbal de Las Casas- Administración 2021-2024. Servicios.

Consultado el 22 de agosto del 2022. <https://www.sancristobal.gob.mx/>

INEGI (2022). Población. Consultado el 22 de agosto del 2022. <https://www.inegi.org.mx/>

Jiménez, C. (1998). Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. Colección mesa redonda.

Cooperativa Editorial Magisterio.

Johnston, O. Wildy, H. & Shand, J. (2022). Teenagers learn through play too: communicating high expectations through a playful learning approach. *Nature Reviews Psychology*.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s13384-022-00534-3>

Manzano, A. Camacho, P. Guerrero, M. Guerrero, L. Alias, A. Aguilar, J. & Trigueros, R.

(2021). Development and Validation of a Questionnaire on Motivation for Cooperative

Playful Learning Strategies. MDPI. <https://www.mdpi.com/1660-4601/18/3/960>

Mardell, B. Lynne, S. & Ollie B. (2019). The State of play in school: defining and promoting playful learning informal education settings. *International Journal of Play*. Vol 8.

Recuperado desde:

https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21594937.2019.1684157?casa_token=xHB

jlgCiPbEAAAAA%3AIZ0oegQrLwdElc8fUAkaoW6ly23uZCGhcqwm22Q6q7jGVqVsIGXoz3CiPL1kZjxJgIToT86f9yDjWy6S

Mayor, F. (1991). El Juego. *Revista el correo de la UNESCO* Recuperado desde:

<http://ludoteques.cat/mm/file/EL%20JUEGO%20CORREO%20DE%20LA%20UNESCO.pdf>

Moseley, A. & Toft, R. (2021). Desings for Playful Learning: An Editorial. *Journal of Play in Adulthood*. <https://search.informit.org/doi/pdf/10.3316/INFORMIT.092134375308117>

N.N. Hui, A. Bonnie, W. Y.T. Chan, A. H. T. Chui, B. & C.T. S. (2015). Creativity in Hong Kong classrooms: transition from a seriously formal pedagogy to informally playful learning. *Education 3-13*.

<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/03004279.2015.1020652?needAccess=true>

Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, Cuenca Ecuador.

Perlman, R. (2019). Philadelphia Playful Learning Landscapes: Scaling strategies for a playful learning movement. Center for Universal Education at The Brookings Institution. ERIC. Recuperado desde: <https://eric.ed.gov/?id=ED602958>

Planes (2018). Normas específicas de control escolar relativas a la selección, inscripción, reinscripción, acreditación, regularización, certificación y titulación de las licenciaturas para la formación de docentes de educación básica, en la modalidad escolarizada.

Recuperado desde: https://www.dgesum.sep.gob.mx/public/normatividad/normas_control_escolar_2018/normas_de_control_escolar_plan_2018.pdf

Qvortrup, A. Lomholt, R. Christensen V. Lundtofte, T. & Nielsen, A. (2022). Playful Learning During the Reopening of Danish Schools After Covid19 Closures. *Educational Reserch*.

Recuperado

desde:

https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00313831.2022.2042850?casa_token=MPAxWjf18loAAAAA%3AvwRUPM1ZAcxVpRL75iVFbwC1VF1ATFh016UsYpD9ly4EVqPrHcpmpNiZgh16DYvqSCLwvusvnHG54K-a

Ruiz, C. (2013). Instrumentos y Técnicas de Investigación Educativa: Un enfoque cuantitativo y cualitativo para la recolección y análisis de datos. DANAGA. Tercera Edición. https://www.academia.edu/37886948/Instrumentos_y_Tecnicas_de_Investigaci%C3%B3n_Educativa_Carlos_Ruiz_Bolivar_pdf

SEP (2018). Diario Oficial de la Federación. Acuerdo 14/07/18. Recuperado desde: https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5533902&fecha=03/08/2018#gsc.tab=0

Sherry, Y. (2021). Playful Learning in the twenty-first century: Motivational variables, interest assessment, and games. SN. Social Sciences. https://web.archive.org/web/20210718062549id_/https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s43545-021-00164-z.pdf?error=cookies_not_supported&code=b8c7dbf9-10dd-4fc4-9ddc-3d9f30a7cc1d

Suarez, M. y Castellanos, E. (2022). Lúdica y convivencia: conjunción de posibilidades para maestras (os). Revistas pedagógicas. Recuperado desde: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/download/18237/11735>

UADY, Universidad Autónoma de Yucatán.(2022). *Perfil de egreso*. Facultad de Educación. <https://www.educación.uady.mx>

Ugarriza, N. (2001). La evaluación de la inteligencia emocional a través del. Lima: <https://www.redalyc.org/pdf/1471/147118178005.pdf>

Vives, V. (2021). Project Zero Harvard, herramientas para la educación actual. Vicens Vives Blog.
<https://blog.vicensvives.com/project-zero-harvard-herramientas-para-la-educacion-actual/>

Whitton, N. (2018). Playful learning: tolos, techniques, and tactics. Association for Learning
Technology. Vol 16 Recuperado desde:
<https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/2035/pdf>

APÉNDICES

Apéndice A

<i>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES</i>		
<i>FASES</i>	<i>ACTIVIDADES</i>	<i>CALENDARIO</i>
Diseño	Diseño de instrumentos Aplicación de instrumentos (observación y realización de cuestionarios) Análisis de datos Elaboración del cronograma de actividades para la fase de implementación	JUNIO-AGOSTO
Implementación	Selección de estrategias Diseño de material didáctico con base a la propuesta Implementación del taller para incorporar estrategias lúdicas en el aula de clases	AGOSTO-SEPTIEMBRE
Evaluación	Análisis de las estrategias lúdicas empleadas en la propuesta Evaluación del diseño y la fase de implementación	OCTUBRE-NOVIEMBRE

Tabla 1. Datos generales de los participantes.

Participantes	Estudiantes		Docentes y Administrativos	
	Frecuencia		Frecuencia	
	23		15	
Grado máximo de estudios	Licenciatura		Maestría	Doctorado
Frecuencia	23		4	11
Edad promedio	20-21		40-50	
Años de experiencia frente al aula	0		Más de 10 años	

Tabla 2. Especificaciones.

Tabla de especificaciones						
Constru cto	Definició n del construc to	Nivel de medici ón	Dimensiones	De cada dimensión		
				Indicadore s	Ítems (ejemplos)	
Estrategias Lúdicas	Proceso de aprendizaje desde un enfoque lúdico, creatividad en el aula, juego, actividad, dinamismo. Mardell et al. (2019)	Ordinal	Planeación de la enseñanza Qvotrup et al. (2022), afirma que hay tres dimensiones de crear bienestar en las aulas por lo que se debe tomar en cuenta en la planeación de la enseñanza: el reconocer la necesidad de ampliar las perspectivas escolares en cuanto a la mente y lo social, después menciona a la gestión y el reconocimiento como parte de las competencias sociales, y finalmente expone que el ambiente académico, social y emocional influye en gran medida para que el estudiante participe, se involucre y desarrolle competencias investigativas .	Plan de clases con actividades lúdicas	Incorporo en mi planeación didáctica actividades lúdicas	
				Ordinal	Motivación a la Investigación	Motivo a mis estudiantes a la investigación de campo
				Ordinal	Realización de eventos	Planeo eventos socio-culturales sobre mi materia
		Ordinal	Interacción y participación grupal Es de gran valor la participación reflexiva de los adultos a través del juego por lo que en él se proponen tres indicadores de aprendizaje lúdico: elección, asombro y deleite. Jerez (2021)	Actividades de interacción	Empleo actividades que permitan la enseñanza interactiva con las estudiantes (debates, etc.)	
				Actividades de evaluación	Empleo actividades que impliquen realizar lluvias de ideas, juegos de roles, debates, entrevistas, etc.	
				Actividades de socialización	Motivo a la interacción entre las estudiantes de los tres grupos	

				Actividades de autoevaluación /coevaluación	Llevo a cabo la autoevaluación y coevaluación entre las estudiantes del grupo durante las dinámicas de la clase
		Ordinal	<p>Implementación de estrategias lúdicas</p> <p>A través de la implementación de la actividad lúdica en las clases se logra fomentar un contexto adecuado para promover un aprendizaje menos lineal y más participativo con los estudiantes. Johnston et al. (2022)</p>	Actualización docente	Actualizo mis conocimientos básicos sobre el uso de estrategias lúdicas para la enseñanza superior
				Actividades de evaluación	Utilizo actividades que permitan la evaluación de los aprendizajes de las estudiantes (con actividades lúdicas, de interacción, dinámicas etc.)
				Actividades exploratorias	Empleo actividades que impliquen formulación de preguntas, análisis y/o pensamiento crítico
		Ordinal	<p>Aprendizaje lúdico con TIC</p> <p>Los juegos tecnológicos han sido parte de las nuevas tendencias de enseñanza, lo cual define que las competencias docentes deben estar constantemente actualizadas, ya que las nuevas generaciones tienen un particular interés por actividades tecnológicas, por lo tanto, la oportunidad de que los estudiantes participen con facilidad tiene que relacionarse con la inclusión de la actividad lúdica a través de las TIC. Sherry (2021)</p>	Empleo de las TIC	Utilizo las tecnologías de la comunicación TIC para emplear actividades lúdicas (plataformas, chats, correos, etc.)
				Capacitación de las TIC	¿Me informo sobre las nuevas tendencias lúdicas relacionadas a las TIC?
				Uso de herramientas digitales	Diseño un ambiente lúdico apoyado de herramientas digitales
				Uso de aplicaciones digitales	Utilizo herramientas que permitan la verificación de los conocimientos previos de las estudiantes (Kahoot, mentimeter, socrative, etc)
				Uso de aplicaciones del móvil o pc	Utilizo las herramientas TIC para actividades interactivas (captura de imagen digital: escáner, cámara, vídeo digital, capturas de pantalla)

Tabla 3. Diseño del taller.

Contenido				Duración
Unidades	Materiales	Temas del taller	Planes de Sesiones	Horas
1. Entornos lúdicos de aprendizaje para la investigación	Proyector Bocinas Pizarrón electrónico	1.1 Introducción al concepto de lúdica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de la Plataforma WordPress 2. Explicación del contenido a través de una presentación por Canva 3. Actividad de presentación y diagnóstico con el uso del pizarrón electrónico, para esta actividad se empleará la aplicación de Kahoot! 	2 Horas
	Cuaderno de lectura PDF Fichas gráficas	1.2 Estrategias lúdicas	<ol style="list-style-type: none"> 4. Se realizará un círculo de lectura en el cual se utilizarán las lecturas del cuaderno de lectura digital. Se seguirán las instrucciones proporcionadas en la plataforma personalizada de WordPress 5. Durante el desarrollo del círculo de lectura los argumentos se plasmarán en fichas gráficas con diseño personalizado para intercambiarlas y agruparse conforme a las coincidencias de ideas. 	3 Horas

	<p>Video Clase https://www.youtube.com/watch?v=r-eiPc91Xb8 Bocinas Proyector</p>	<p>1.3 Diseño de estrategias lúdicas en modalidades presenciales y virtuales</p>	<p>6. Visualización de la video clase que explicará el diseño de estrategias lúdicas a través de metAClass 7. Se interactuará con un avatar mediante un metaverso educativo donde se diseñarán diferentes escenarios para identificar las estrategias lúdicas y las no lúdicas.</p>	<p>4 Horas</p>
<p>2. Herramientas lúdicas y digitales en la enseñanza de la lectura e investigación</p>	<p>Objetos de aprendizaje físicos y digitales</p>	<p>2.1 Selección de materiales didácticos para la implementación de estrategias lúdicas</p>	<p>8. Se presentarán diferentes objetos de aprendizaje físicos y digitales para diferenciar unos de otros 9. Se seleccionarán los materiales que se desean emplear 10. Se analizarán y dialogarán sus características por medio de una presentación y al final se diseñarán las estrategias lúdicas para su implementación.</p>	<p>4 Horas</p>
	<p>Pizarrón eléctrico</p>	<p>2.2 Las estrategias lúdicas y sus diferentes formas de aplicación</p>	<p>11. Se elaborará una presentación para demostrar el uso de la estrategia lúdica diseñada</p>	<p>4 Horas</p>

<p>3. Uso y aplicación de apps tecnológicas en el aula.</p>	<p>Proyector Bocinas Vodscast</p>	<p>3.1 Consideraciones para el diseño e implementación de estrategias lúdicas y tecnológicas</p>	<p>12. Se analizarán apps para diseñar estrategias lúdicas 13. Se generará un espacio de reflexión respecto a un vodcast 14. De manera individual se comentarán las consideraciones del diseño de cada estrategia presentada en la unidad anterior y al final se abrirá un espacio para contribuir con sugerencias y comentarios para realizar modificaciones de la app seleccionada.</p>	<p>3 horas</p>
	<p>Micrófonos Cámaras Proyector Bocinas</p>	<p>3.2 Apps para la actividad lúdica en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nearpod • Wordwall • EducaPlay • Socrative • Kahoot! • Geneally • Classcraft 	<p>15. Se organizará una feria de las apps y se exhibirán todas las aplicaciones trabajadas en el taller.</p>	<p>3 horas</p>

Apéndice B

Estudio de innovación de la práctica pedagógica

Estimado docente, el presente instrumento forma parte de una investigación encaminada a la obtención de información que permita conocer su percepción sobre el desarrollo de las actividades escolares que se llevan a cabo en la escuela: "Normal de Licenciatura en Educación Preescolar "Lic. Manuel Larraínzar" luego del regreso a clases presenciales. En caso de contar con su valiosa colaboración, agradecería que respondiera con la mayor objetividad posible. Los datos recabados son confidenciales y de uso exclusivo para determinar la temática de la investigación por parte de la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Yucatán, (UADY). Si está de acuerdo con formar parte de este estudio, por favor, marque la casilla "Sí, doy mi consentimiento para participar" y proceda a responder el instrumento.

Correo

Seleccione la opción deseada

Sí, doy mi consentimiento para participar

No deseo participar

1.- Actualmente ¿Cuáles son los retos más frecuentes que se le han presentado en su práctica docente luego del regreso a clases presenciales?

2.- ¿Cuáles son las nuevas adaptaciones que debe realizar al impartir su clase para incorporar actividades relacionadas a la virtualidad y presencialidad?

3.- ¿De qué forma implementa los contenidos escolares en ambas modalidades?

4.- ¿En qué medida ha podido incorporar el uso de plataformas en la clase que imparte actualmente?

5.- ¿Qué dificultades ha observado por parte de las estudiantes, respecto al desarrollo de las actividades escolares luego del regreso a clases presenciales?

¿Qué tan necesario considera emplear estrategias lúdicas en la enseñanza superior?

¿Qué tan preciso considera emplear nuevas metodologías para el aprendizaje en la enseñanza superior?

¿Le gustaría participar en un programa de formación docente?

Elija la temática de su preferencia para participar en un programa de formación docente

Educación Inclusiva

Estrategias lúdicas

Estrategias tecnológicas

<https://docs.google.com/forms/d/11LEjzRDsTWihltFcG1V5oevsciAr8qKApqpKIDJKgZg/edit?hl=ES>

Apéndice B

Estudio de innovación de la práctica pedagógica

Estimada estudiante, el presente instrumento forma parte de una investigación encaminada a la obtención de información que permita conocer su percepción sobre el desarrollo de las actividades escolares que se llevan a cabo en la escuela "Normal de Licenciatura en Educación Preescolar "Lic. Manuel Larraínzar" luego del regreso a clases presenciales. En caso de contar con su valiosa colaboración, agradecería que respondiera con la mayor objetividad posible.

Los datos recabados son confidenciales y de uso exclusivo para determinar la temática de la investigación por parte de la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Yucatán, (UADY). Si está de acuerdo con formar parte de este estudio, por favor, marque la casilla "Sí, doy mi consentimiento para participar" y proceda a responder el instrumento.

Seleccione la opción deseada

Sí, doy mi consentimiento para participar

No

¿Se encontraba preparada para el regreso a clases presenciales?

Sí, me encontraba preparada

No

1.- Ahora con el regreso a clases presenciales ¿cuáles considera que son los retos a los que se enfrenta?

2.- ¿Cómo los resuelve?

3.- ¿Qué dificultades ha tenido para desarrollar las actividades escolares luego del regreso a clases presenciales?

4.- ¿Cuál es su opinión acerca de que los docentes incorporen el uso de plataformas para impartir sus clases? Menciona las plataformas que has utilizado

5.- ¿Se encuentra satisfecha con las herramientas tecnológicas de educación implementadas por los docentes?

¿Con que frecuencia interactúa con actividades lúdicas en sus clases?

Nunca- Casi nunca- A veces- Casi siempre- Siempre

Seleccione las actividades que se implementan en sus diferentes clases

Inclusivas

Lúdicas

Colectivas

Cooperativas

Agregue un comentario sobre lo que más le gustaría mejorar en la institución

<https://docs.google.com/forms/d/1-5Lmpk-TJdatdU00p28d5hEyawRAyBQN7Ym3MSYI3Y/edit>

Apéndice B

Guion de preguntas

“Desarrollo de las actividades escolares luego del regreso a las clases presenciales”

Entrevista dirigida a la directora de la escuela “Normal de la Licenciatura en Educación Preescolar
“Lic. Manuel Larraínzar”

1. ¿Cuáles son los diferentes retos o dificultades académicas que ha presentado la institución luego del regreso a las clases presenciales?
2. ¿Cómo se han resuelto?
3. ¿Qué adaptaciones se llevan a cabo actualmente en los contenidos escolares para desempeñar las clases?
4. En la actualidad ¿qué dificultades ha tenido con su personal docente para aplicar los requerimientos que demanda el plan y programa de estudios?
5. ¿Cuáles son los retos más frecuentes que han presentado los docentes al incorporar actividades que impliquen la modalidad virtual con la presencial?
6. ¿Qué dificultades ha observado por parte de las alumnas luego del regreso a las clases presenciales?

Entrevista dirigida al subdirector académico de la escuela “Normal de la Licenciatura en Educación Preescolar “Lic. Manuel Larraínzar”

1. ¿Cuáles son los diferentes retos o dificultades académicas que ha presentado la institución luego del regreso a las clases presenciales?
2. ¿Cómo se han resuelto?
3. ¿Qué opinión tiene sobre la manera en la que la escuela ejecuta las adaptaciones de contenidos escolares luego del regreso a las clases presenciales?
4. ¿Cuáles son los retos más frecuentes que han presentado los docentes al incorporar actividades que impliquen la modalidad virtual con la presencial?
5. ¿Qué dificultades ha observado por parte de las alumnas luego del regreso a las clases presenciales?

Apéndice C

Estrategias lúdicas para la Enseñanza en Educación Superior

Estimado docente, el presente instrumento forma parte de una investigación encaminada a la obtención de información acerca de la aplicación de estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior, por lo cual, se requiere de su colaboración respondiendo de acuerdo a su experiencia. Antes de decidir si desea participar o no, es importante que sepa que con su contribución la investigación pedagógica la cual se realizará, podrá complementar la información de manera precisa y confiable, lo que posibilita el diseño de la propuesta pedagógica que será elaborada por la presente, Lic. Brenda Gpe Santis Montejo, estudiante de la MINE Maestría en Innovación Educativa. Es importante mencionar que los datos obtenidos serán usados únicamente con el propósito de la investigación, cuidando su anonimato. *Si desea conocer más acerca del proyecto puede dirigirse con los siguientes medios de contacto.*

brendasantis123456@gmail.com Lic. Brenda Gpe Santis Montejo. Estudiante de la MINE
gladis.ivette18@gmail.com Dra. Gladis Ivette Chan Chi. Coordinadora de la MINE
ialpuche@correo.uady.mx Mtro. Ángel Iván Alpuche Rivera. Asesor del Proyecto Pedagógico

Si desea participar en la investigación por favor responda según los cuestionamientos, si no desea ser parte de ello, puede omitir dichos cuestionamientos. ¿Acepto contestar el instrumento y proporcionar la información requerida?

Si

No

Datos de identificación

Nombre completo:

Sexo

- Hombre
- Mujer

Años de trabajo frente a aula:

Edad:

Grado máximo de estudios:

- Licenciatura
- Especialidad
- Maestría
- Doctorado

Ha recibido alguna capacitación sobre las estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior.

- Sí
- No

Instrucciones: Señale según las siguientes afirmaciones y con base en su experiencia determine la frecuencia con la que desempeña las actividades señaladas en cada uno de los ítems de acuerdo a la participación en sus clases.

Guion de Preguntas

Dimensión planeación de la enseñanza

1. Incorporo en mi planeación didáctica actividades lúdicas

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

2. Motivo a mis estudiantes a la investigación de campo

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

3. Planeo eventos socio-culturales sobre mi materia

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

Dimensión de interacción y participación grupal

4. Empleo actividades que permitan la enseñanza interactiva con los estudiantes (círculos de lectura, debates, etc.)

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

5. Empleo actividades que impliquen realizar lluvias de ideas, juegos de roles, debates, entrevistas, etc.

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

6. Motivo a la interacción entre las estudiantes de los tres grupos

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

7. Llevo a cabo la coevaluación entre las estudiantes del grupo durante las dinámicas de la clase

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

Dimensión estrategias lúdicas

8. Actualizo mis conocimientos básicos sobre el uso de estrategias lúdicas para la enseñanza superior

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

9. Utilizo actividades que permitan la evaluación de los aprendizajes las estudiantes (con actividades lúdicas, de interacción, dinámicas etc.)

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

10. Empleo actividades que impliquen formulación de preguntas, análisis y/o pensamiento crítico

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

Dimensión aprendizaje lúdico con TIC

11. Utilizo las tecnologías de la comunicación TIC para emplear actividades lúdicas (plataformas, chats, correos, etc.)

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

12. ¿Me informo sobre las nuevas tendencias lúdicas relacionadas a las TIC?

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

13. Diseño un ambiente lúdico apoyado de herramientas digitales

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

14. Utilizo herramientas que permitan la verificación de los conocimientos previos de las estudiantes (Kahoot, mentimeter, socrative, etc)

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

15. Utilizo las herramientas TIC para actividades interactivas (captura de imagen digital: escáner, cámara, vídeo digital, capturas de pantalla)

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

¿Ha recibido algún tipo de capacitación? En caso de que sí, especifique cuál(es).

¿Qué temas considera que deban ser abordados en un taller sobre estrategias lúdicas?

¿Estaría interesado en recibir un curso o taller de capacitación sobre la enseñanza lúdica? En caso de que sí, especifique cuál(es).

<https://docs.google.com/forms/d/1L98V8Cx51JSVakiqoV3Jk7KRH9OGpIaCeE1HxVI5BF4/edit>

Apéndice D

Estrategias lúdicas para la Enseñanza en Educación Superior

Estimada estudiante, el presente instrumento forma parte de una investigación encaminada a la obtención de información acerca de la aplicación de estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior, por lo cual, se requiere de su colaboración respondiendo de acuerdo a su experiencia. Antes de decidir si desea participar o no, es importante que sepa que con su contribución la investigación pedagógica la cual se realizará, podrá complementar la información de manera precisa y confiable, lo que posibilita el diseño de la propuesta pedagógica que será elaborada por la presente, Lic. Brenda Gpe Santis Montejó, estudiante de la MINE Maestría en Innovación Educativa. Es importante mencionar que los datos obtenidos serán usados únicamente con el propósito de la investigación, cuidando su anonimato.

Si desea conocer más acerca del proyecto puede dirigirse a los siguientes medios de contacto.

brendasantis123456@gmail.com Lic. Brenda Gpe Santis Montejó. Estudiante de la MINE
gladis.ivette18@gmail.com Dra. Gladis Ivette Chan Chi. Coordinadora de la MINE
ialpuche@correo.uady.mx Mtro. Ángel Iván Alpuche Rivera. Asesor del Proyecto Pedagógico

Si desea participar en la investigación por favor responda según los cuestionamientos, si no desea ser parte de ello, puede omitir dichos cuestionamientos. ¿Acepto contestar el instrumento y proporcionar la información requerida?

Si

No

Datos de identificación

Nombre completo:

Edad:

Grado y grupo:

Instrucciones: Señale según las siguientes afirmaciones y con base en su experiencia determine la frecuencia con la que desempeña las actividades señaladas en cada uno de los ítems de acuerdo a la participación en sus clases.

Guion de Preguntas

Dimensión planeación de la enseñanza

1. En las clases se incluyen actividades lúdicas

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre

- Siempre
2. Los docentes me motivan a realizar la investigación de campo
- Nunca
 - Casi nunca
 - Ocasionalmente
 - Casi siempre
 - Siempre
3. Participo en eventos socio-culturales en diferentes materias
- Nunca
 - Casi nunca
 - Ocasionalmente
 - Casi siempre
 - Siempre

Dimensión de interacción y participación grupal

4. En mis clases interactué en obras de teatro, recitales, debates, etc.
- Nunca
 - Casi nunca
 - Ocasionalmente
 - Casi siempre
 - Siempre
5. Participo en actividades que impliquen realizar lluvias de ideas, juegos de roles, debates, entrevistas, etc.
- Nunca
 - Casi nunca
 - Ocasionalmente
 - Casi siempre
 - Siempre
6. Interactuó con las estudiantes de toda la institución (los tres grupos)
- Nunca
 - Casi nunca
 - Ocasionalmente
 - Casi siempre
 - Siempre

7. En mis clases realizo la autoevaluación y coevaluación acerca de las dinámicas, tareas y/o actividades

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

Dimensión estrategias lúdicas

8. Los docentes me comparten nuevas tendencias acerca de las estrategias lúdicas

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

9. Realizo actividades que permitan la evaluación de mis aprendizajes (con actividades lúdicas, de interacción, dinámicas etc.)

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

10. Las actividades en la clase implican la formulación de preguntas, análisis y/o pensamiento crítico

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

Dimensión aprendizaje lúdico con TIC

11. Los docentes emplean las tecnologías de la comunicación TIC para realizar actividades lúdicas (plataformas, chats, correos, etc.)

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente

- Casi siempre
- Siempre

12. ¿Los docentes han aplicado nuevas tendencias lúdicas relacionadas a las TIC?

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

13. El ambiente de aprendizaje en las clases es apoyado de herramientas digitales

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

14. Para el estudio de nuevos temas los docentes emplean herramientas como (Kahoot, mentimeter, socrative, etc)

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

15. Utilizo las herramientas TIC en actividades interactivas (captura de imagen digital: escáner, cámara, vídeo digital, capturas de pantalla)

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi siempre
- Siempre

¿Consideras necesario que los docentes apliquen nuevas estrategias lúdicas? En caso de que sí, especifique porqué.

¿Qué temas consideras que deban ser abordados en un taller sobre estrategias lúdicas?

¿Estarías interesada en participar en un curso o taller sobre la enseñanza lúdica? En caso de que sí, especifique porqué.

https://docs.google.com/forms/d/1_kc7rr8qEqovXxDOIlOOkfxdrRcOaCyjZBUO_nXEeI/edit

Apéndice E

*Escuela Normal de Licenciatura en Educación Preescolar
"Lic. Manuel Larraínzar"*

No. Observación:

Fecha: Clase y Horario:

Nombre del docente:

<i>Criterios</i>	<i>Formas para impartir la clase</i>				
	Plan de clase	Herramientas utilizadas	Implementación de estrategias	Limitaciones	Retos
Interacción del profesor(a) con las alumnas					
Interacciones entre alumnas					
Manejo de la enseñanza grupal e individual					
Comportamiento del profesor (a) con las alumnas					
El profesor (a) monitorea el comportamiento de las alumnas					
El profesor (a) proporciona espacios para que las estudiantes participen en la clase					
Dificultades que se presentan con las alumnas al interactuar en la clase					
Tipos de evaluación existentes en la clase					

Observaciones:

Técnica de recolección de información- Observación
Instrumento- Guía y pautas de Observación específico

Apéndice F

FORMATO DE JUICIO DE EXPERTO PARA VALIDAR EL INSTRUMENTO



Estimado experto, por medio de la presente reciba un cordial saludo de mi parte, Lic. Brenda Gpe Santis Montejo estudiante de la MINE Maestría en Innovación Educativa del 3° semestre. Le solicité su apoyo para valorar y externar su opinión acerca del instrumento de medición denominado “*Estrategias lúdicas para la enseñanza en educación superior*”, el cual tiene como objetivo identificar las estrategias lúdicas que ha desarrollado el docente en la enseñanza superior. Es importante mencionar que este instrumento forma parte de un proyecto de innovación de la práctica pedagógica que se desarrolla en la Maestría en Innovación Educativa dirigido por la coordinadora Dra. Gladis Ivette Chan Chi y el asesor del proyecto Mtro. Ángel Iván Alpuche Rivera de la UADY Facultad de Educación quienes pueden validar el desarrollo del proyecto antes mencionado.

Su opinión como juez es muy importante ya que a través de ella contribuiré a la mejora del instrumento y a la efectividad del trabajo. Es por ello que, a continuación, observará dos cuadros en el formato de juicio, el cual está diseñado a partir de dos rubros, el primero pertenece al análisis de cada ítem, también se presenta el instrumento donde se precisará la claridad de la redacción, la relevancia y la pertinencia, además cuenta con un apartado en el que puede realizar observaciones más específicas de acuerdo a su juicio; y el segundo rubro está compuesto a partir de cuatro criterios clave para validar la efectividad del instrumento en cuanto al objetivo, las dimensiones establecidas, la medición y el número de reactivos, finalmente se encuentra el cuadro de comentarios donde puede plasmar su opinión para contribuir a la mejora del instrumento y recolección de datos.

Sin más por el momento le agradezco su tiempo y apoyo hacia este proyecto.

Si desea conocer más acerca del proyecto puede dirigirse con los siguientes medios de contacto.

brendasantis123456@gmail.com

Lic. Brenda Gpe Santis Montejo. Estudiante de la MINE

gladis.ivette18@gmail.com

Dra. Gladis Ivette Chan Chi. Coordinadora de la MINE

ialpuche@correo.uady.mx

Mtro. Ángel Iván Alpuche Rivera. Asesor del Proyecto Pedagógico

Rubro 1

Instrucciones: Distinguido juez, marque la casilla con una “X” de acuerdo a lo solicitado en cada ítem; si identifica cuestiones específicas que necesiten una mejora en particular le solicitamos escribirlo en el apartado de observaciones.

Nombre del experto:

Item	Claridad en la redacción		Relevancia		Pertinencia		Observaciones
	Aprobada	Rechazada	Aprobada	Rechazada	Aprobada	Rechazada	
Dimensión planeación de la enseñanza							
1	•	•	•	•	•	•	
2	•	•	•	•	•	•	
3	•	•	•	•	•	•	
Dimensión interacción y participación grupal							
4	•	•	•	•	•	•	
5	•	•	•	•	•	•	

6	•	•	•	•	•	•	
7	•	•	•	•	•	•	
Dimensión estrategias lúdicas							
8	•	•	•	•	•	•	
9	•	•	•	•	•	•	
10	•	•	•	•	•	•	
Dimensión aprendizaje lúdico con TIC							
11	•	•	•	•	•	•	
12	•	•	•	•	•	•	
13	•	•	•	•	•	•	

14	•	•	•	•	•	•	
15	•	•	•	•	•	•	

Rubro 2

Instrucciones: Distinguido juez, marque con una “X” según su criterio; si existen observaciones al respecto le solicitamos que las plasme en el apartado observaciones.

Criterio	Si	No	Observaciones
1. El instrumento cumple con el objetivo principal para la recopilación de información.			
2. Son adecuadas las dimensiones y/o categorías establecidas para la aplicación del instrumento.			
3. Los ítems favorecen la medición del instrumento para la recolección de datos.			
4. El número de reactivos es adecuado.			

Apéndice G

Resultados de las Observaciones						
Materias	Herramientas básicas para la investigación educativa		Innovación y Trabajo docente		Iniciación al trabajo docente	
Formas de impartir la clase	Logros	Obstáculos	Logros	Obstáculos	Logros	Obstáculos
Planeación de Clases	Se trabajan los temas de los contenidos establecidos en la malla curricular.	<p>La planeación depende de las actividades programadas en la institución, suspensión de labores, y no se abordan todos los temas de las unidades correspondientes.</p> <p>Las actividades planeadas en la primer clase fue enfocada en el equipo que expuso en la clase y no se le preguntó a ninguna otra estudiante, en la segunda clase observada si se preguntó, lo que hizo una gran diferencia ya que se notó que no todas las estudiantes prestan atención a sus compañeras, no plantean dudas, no contribuyen en el tema, únicamente hay retroalimentación por parte de la docente</p>	<p>Se planeó la clase una actividad exploratoria y de retroalimentación.</p> <p>Al momento de que se solicitó leer las respuestas del cuestionario las alumnas se expresaron libremente, todas cumplieron</p>	<p>No hubo tema trabajado en la segunda clase observada, únicamente las estudiantes terminaron su tarea y no consultan dudas.</p> <p>La docente tuvo que volver a explicar las indicaciones ya que algunas estudiantes no realizaron el trabajo como se solicitó.</p> <p>No todas aprovecharon el espacio para consultar dudas, más bien utilizaron el espacio de relleno. Aun teniendo un espacio de socialización las estudiantes se dividen en pequeños grupos.</p> <p>La mayoría de las estudiantes solo participan cuando les indica la maestra.</p>	<p>Se incluyó en la planeación la dinámica de cambiar el salón de clases por el espacio de la biblioteca incluyendo o la dinámica de buscar y analizar información.</p>	<p>No se dieron indicaciones para la utilización de la biblioteca.</p> <p>No se incluyeron en la planeación estrategias para motivar la participación activa e interacción de todas las estudiantes.</p>

<p>Implementación de estrategias</p>	<p>Exposiciones por equipos</p> <p>Realización de preguntas a las estudiantes que no pertenecen al equipo</p> <p>Asignación de turnos para las exposiciones</p> <p>Retroalimentaciones</p> <p>Tareas</p> <p>Revisión de materiales físicos y digitales</p>	<p>La docente no monitorea constantemente la actitud de las estudiantes que no exponen, se observó que no existe una evaluación de los temas vistos durante la clase, ya que se aplica un examen por unidades a las estudiantes de todas las materias.</p>	<p>La estrategia de solicitar la participación de todas las estudiantes en orden por medio de una síntesis fomentó una retroalimentación y toma en cuenta las consideraciones en la práctica de las estudiantes en los jardines de niños.</p>	<p>El docente verifico la participación de todas, pero no solicitó comentarios extra.</p>	<p>Participación luego de la contribución (explicación de subtemas)</p>	<p>Participación de las mismas estudiantes (1-2)</p> <p>No se utilizaron reglas para los espacios de participación.</p>
<p>Herramientas utilizadas para impartir la clase</p>	<p>Preparación de Material Físico y Diapositivas en la materia.</p> <p>Uso de la Plataforma Classroom para tareas.</p>	<p>Algunas estudiantes no toman nota de las diapositivas, no comparten el material con las otras compañeras que no pertenecen al mismo equipo de exposición de diapositivas.</p>	<p>No se emplearon materiales físicos o digitales por parte de la docente.</p>	<p>Se utilizaron los libros de la biblioteca sin embargo no había mucho material para la consulta planteada por el tema de interés que impartió la docente</p>		

Apéndice H

Resultados del diagnóstico

Encuesta a Docentes

Planeación de la enseñanza

Aspectos evaluados	Frecuencias y porcentajes en la escala									
	1		2		3		4		5	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Incorporo en mi planeación didáctica actividades lúdicas	0	0	0	0	3	50	0	0	3	50
Motivo a mis estudiantes a la investigación de campo	0	0	0	0	0	0	6	100	0	0
Planeo eventos socio-culturales sobre mi materia	0	0	3	50	0	0	3	50	0	0

Nota: F= Frecuencia, %= Porcentaje. Escala (1) nunca, (2) casi nunca, (3) ocasionalmente, (4) casi siempre, (5) siempre.

Fuente: Qvotrup et al. (2022)

Interacción y participación grupal

Aspectos evaluados	Frecuencias y porcentajes en la escala									
	1		2		3		4		5	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Empleo actividades que permitan la enseñanza interactiva con las estudiantes (debates, etc.)	0	0	0	0	0	0	6	100	0	0
Empleo actividades que impliquen realizar lluvias de ideas, juegos de roles, debates, entrevistas, etc.	0	0	0	0	3	50	3	50	0	0
Motivo a la interacción entre las estudiantes de los tres grupos	0	0	0	0	3	50	0	0	3	50
Llevo a cabo la autoevaluación y coevaluación entre las estudiantes del grupo durante las dinámicas de la clase	0	0	0	0	0	0	3	50	3	50

Nota: F= Frecuencia, %= Porcentaje. Escala (1) nunca, (2) casi nunca, (3) ocasionalmente, (4) casi siempre, (5) siempre.

Fuente: Jagannathan et al. (2021)

Implementación de estrategias lúdicas

Aspectos evaluados	Frecuencias y porcentajes en la escala									
	1		2		3		4		5	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Actualizo mis conocimientos básicos sobre el uso de estrategias lúdicas para la enseñanza superior	0	0	0	0	3	50	0	0	3	50
Utilizo actividades que permitan la evaluación de los aprendizajes las estudiantes (con actividades lúdicas, de interacción, dinámicas etc.)	0	0	3	50	0	0	0	0	3	50
Empleo actividades que impliquen formulación de preguntas, análisis y/o pensamiento crítico	0	0	0	0	0	0	0	0	6	100

Nota: F= Frecuencia, %= Porcentaje. Escala (1) nunca, (2) casi nunca, (3) ocasionalmente, (4) casi siempre, (5) siempre.

Fuente: Johnston et al. (2022)

Aprendizaje lúdico con TIC

Aspectos evaluados	Frecuencias y porcentajes en la escala									
	1		2		3		4		5	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Utilizo las tecnologías de la comunicación TIC para emplear actividades lúdicas (plataformas, chats, correos, etc.)	0	0	0	0	3	50	3	50	0	0
¿Me informo sobre las nuevas tendencias lúdicas relacionadas a las TIC?	0	0	0	0	3	50	0	0	3	50
Diseño un ambiente lúdico apoyado de herramientas digitales	0	0	0	0	3	50	3	50	0	0
Utilizo herramientas que permitan la verificación de los conocimientos previos de los estudiantes (Kahoot, mentimeter, socrative, etc)	3	50	0	0	0	0	0	0	3	50

Utilizo las herramientas TIC para actividades interactivas (captura de imagen digital: escáner, cámara, vídeo digital, capturas de pantalla)	0	0	0	0	3	50	0	0	3	50
--	---	---	---	---	---	----	---	---	---	----

Nota: F= Frecuencia, %= Porcentaje. Escala (1) nunca, (2) casi nunca, (3) ocasionalmente, (4) casi siempre, (5) siempre.

Fuente: Sherry (2021)

Resultados del diagnostico

Encuesta a Estudiantes

Tabla 3

Planeación de la enseñanza

Aspectos evaluados	Frecuencias y porcentajes en la escala									
	1		2		3		4		5	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
En las clases se incluyen actividades lúdicas	0	0	0	0	12	52,2	8	34,8	3	13
Los docentes me motivan a realizar la investigación de campo	0	0	0	0	6	26,1	8	34,8	9	39,1

	0	0	1	4,3	6	26,1	5	21,7	11	47,8
Participo en eventos socio-culturales en diferentes materias										

Nota: F= Frecuencia, %= Porcentaje. Escala (1) nunca, (2) casi nunca, (3) ocasionalmente, (4) casi siempre, (5) siempre.

Fuente: Qvotrup et al. (2022)

Interacción y participación grupal

Aspectos evaluados	Frecuencias y porcentajes en la escala									
	1		2		3		4		5	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
En mis clases interactuó en obras de teatro, recitales, debates, etc.	0	0	2	8,7	9	39,1	8	34,8	4	17,4
Participo en actividades que impliquen realizar lluvias de ideas, juegos de roles, debates, entrevistas, etc.	0	0	1	4,3	8	34,8	9	39,1	5	21,7
Interactuó con los estudiantes de los tres grupos	1	4,3	8	34,8	10	43,5	1	4,3	3	13

En mis clases realizo la autoevaluación y coevaluación acerca de las dinámicas, tareas y/o actividades	2	8,7	5	21,7	7	30,4	3	13	6	26,1
--	---	-----	---	------	---	------	---	----	---	------

Nota: F= Frecuencia, %= Porcentaje. Escala (1) nunca, (2) casi nunca, (3) ocasionalmente, (4) casi siempre, (5) siempre.

Fuente: Jagannathan et al. (2021)

Estrategias lúdicas

Aspectos evaluados	Frecuencias y porcentajes en la escala									
	1		2		3		4		5	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Los docentes me comparten nuevas tendencias acerca de las estrategias lúdicas	0	0	1	4,3	8	34,8	9	39,1	5	21,7
Realizo actividades que permitan la evaluación de mis aprendizajes (con actividades lúdicas, de interacción, dinámicas etc.)	0	0	0	0	8	34,8	9	39,1	6	26,1

0 0 0 0 4 17,4 8 34,8 11 47,8

Las actividades en la clase implican la formulación de preguntas, análisis y/o pensamiento crítico

Nota: F= Frecuencia, %= Porcentaje. Escala (1) nunca, (2) casi nunca, (3) ocasionalmente, (4) casi siempre, (5) siempre.

Fuente: Johnston et al. (2022)

Aprendizaje lúdico con TIC

Aspectos evaluados	Frecuencias y porcentajes en la escala									
	1		2		3		4		5	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Los docentes emplean las tecnologías de la comunicación TIC para realizar actividades lúdicas (plataformas, chats, correos, etc.)	0	0	0	0	4	17,4	9	39,1	10	43,5
¿Los docentes han aplicado nuevas tendencias lúdicas relacionadas a las TIC?	0	0	1	4,3	4	17,4	12	52,2	6	26,1

El ambiente de aprendizaje en las clases es apoyado de herramientas digitales	0	0	1	4,3	3	13	13	56,5	6	26,1
Para el estudio de nuevos temas el docente emplea herramientas como (Kahoot, mentimeter, socrative, etc)	10	43,5	6	26,1	5	21,7	2	8,7	0	0
Utilizo las herramientas TIC en actividades interactivas (captura de imagen digital: escáner, cámara, vídeo digital, capturas de pantalla)	0	0	1	4,3	4	17,4	8	34,8	10	43,5

Nota: F= Frecuencia, %= Porcentaje. Escala (1) nunca, (2) casi nunca, (3) ocasionalmente, (4) casi siempre, (5) siempre.

Fuente: Sherry (2021)