

# IV Congreso Internacional

# 2023

# Gestión Educativa

La educación como un bien común.  
Una apuesta desde la gestión educativa  
y de proyectos.

Educação como um bem comum.  
Um compromisso da gestão educacional  
e de projetos.



8  
9  
10

Novembro  
Noviembre

Lugar del evento **Tunja, Boyacá**  
Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia



**ESTRATEGIAS LÚDICO PEDAGÓGICAS DENTRO DE LA FORMACIÓN DE  
FUTUROS DOCENTES****LUDIC AND PEDAGOGICAL STRATEGIES IN THE TRAINING OF FUTURE  
TEACHERS.****Autores:****Otálora Calderón, Betty Yaneth**

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

**Correo electrónico:** [betty.otalora@uptc.edu.co](mailto:betty.otalora@uptc.edu.co)**Bohórquez Álvarez, Doris Eliana**

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

**Correo electrónico:** [doris.bohorquez@uptc.edu.co](mailto:doris.bohorquez@uptc.edu.co)**Eje temático:** Gestión Educativa e Innovación

**Resumen:** Este proceso investigativo es el resultado del ejercicio pedagógico desarrollado en el segundo semestre de 2022, dirigido los estudiantes de la Licenciatura en educación básica en las diferentes seccionales, a fin de apoyar sus procesos de formación y actualización docente mediante el uso de herramientas novedosas aplicables dentro del aula; para lo cual fue necesario desarrollar unos objetivos dirigidos a presentar una propuesta de curso de extensión ante el Centro de Investigación de Estudios a Distancia - CIDEA orientado a los estudiantes de la FESAD, pertenecientes a la Escuela de Ciencias

Humanísticas y Educación, concretamente a la Licenciatura en Educación Básica Primaria de los CREAD de Duitama y Sogamoso de diversos semestres. Una vez aprobada la propuesta se realizó el diseño y montaje del curso en la plataforma Moodle con materiales, recursos, enlaces, actividades y foros que permitieran la interacción de los estudiantes con las docentes a cargo, en el ambiente virtual por medio de sesiones programadas de manera remota. Se realizaron procesos de evaluación parcial mediados por actividades que comprendían las temáticas abordadas en cada módulo, dentro de los cuales fueron propuestos: juego como estrategia de aprendizaje, técnicas didácticas activas como alternativa para la enseñanza y diseño de estrategias didácticas. Asimismo, la evaluación de los resultados obtenidos parte del análisis de las actividades implementadas en los módulos que demuestran con certeza que la propuesta fue beneficiosa y fortalecedora en los procesos de formación de los futuros docentes, ya que genero espacios de reflexión para intercambio de ideas y pensamientos frente al actual rol docente, a través de talleres planteados que fueron divertidos, agradables, de interés general y sobre todo reflejaron los talentos y fortalezas de los estudiantes del curso. La metodología trabajada en este proceso investigativo fue bajo en enfoque Cualitativo de tipo Descriptivo, en donde se realizó un trabajo unido, mediado por la teoría y la práctica a partir del conocimiento y experiencia de las investigadoras. Así se busca aportar a la meta del fortalecimiento de competencias a nivel profesional contemplado como objetivo de desarrollo sostenible. El impacto que tiene la implementación de las estrategias de innovación en la gestión educativa y de manera particular con el desarrollo de esta investigación fue significativo y relevante ya que desde la labor docente es importante buscar y utilizar metodologías mediadoras en donde las actividades lúdico pedagógicas brinden ambientes creativos de aprendizaje, que transformen la practica pedagógica y visibilicen las competencias de los estudiantes; es así como, desde el programa de licenciatura en Educación básica primaria se promueven espacios extracurriculares complementarios que apoyan la formación del futuro docente en donde además de aportar en su cualificación,

les posibilita para compartir experiencias entre compañeros y fortalecer habilidades como: cooperación, trabajo en equipo, respeto y tolerancia por las opiniones de otros, mediante ejercicios de comunicación asertiva, reflexiones sobre su rol docente y las realidades que van a enfrentar en los diferentes contextos actuales que exigen transformaciones para al mejoramiento de la calidad educativa; por otra parte como valor agregado se destaca la motivación por participar en estos procesos de autoformación que inciden desde la vocación docente.

**Palabras clave:** Formación docente, estrategias lúdico pedagógicas, proceso enseñanza aprendizaje, Didáctica

**Abstract** This research process is the result of the pedagogical exercise developed in the second semester of 2022, aimed at the students of the Bachelor's Degree in Basic Education in the different sections, in order to support their teacher training and updating processes through the use of innovative tools applicable in the classroom; for which it was necessary to develop some objectives aimed at presenting a proposal for an extension course to the Distance Studies Research Center - CIDEA oriented to FESAD students, belonging to the School of Humanistic Sciences and Education, specifically to the Bachelor's Degree in Elementary Basic Education of the CREAD from Duitama and Sogamoso of different semesters. Once the proposal was approved, the course was designed and assembled in the Moodle platform with materials, resources, links, activities and forums that would allow the interaction of students with the teachers in charge, in the virtual environment through remotely scheduled sessions. Partial evaluation processes were carried out through activities that included the topics addressed in each module, such as: games as a learning strategy, active didactic techniques as an alternative for teaching and design of didactic strategies. Likewise, the evaluation of the results obtained is based on the analysis of the activities implemented in the modules, which demonstrate with certainty that the proposal was beneficial and strengthening in the training

processes of future teachers, since it generated spaces for reflection for the exchange of ideas and thoughts on the current teaching role, through workshops that were fun, enjoyable, of general interest and above all, they reflected the talents and strengths of the students in the course. The methodology used in this investigative process was based on a Descriptive Qualitative approach, where a joint work was carried out, mediated by theory and practice based on the knowledge and experience of the researchers. In this way, it seeks to contribute to the goal of strengthening skills at the professional level contemplated as an objective of sustainable development. The impact of the implementation of innovation strategies in educational management and in particular with the development of this research was significant and relevant since from the teaching work it is important to seek and use mediating methodologies where ludic pedagogical activities provide creative learning environments that transform pedagogical practice and make students' skills visible; This is how, from the degree program in Primary Basic Education, complementary extracurricular spaces are promoted that support the training of future teachers where, in addition to contributing to their qualification, they enable them to share experiences with peers and strengthen skills such as: cooperation, teamwork team, respect and tolerance for the opinions of others, through assertive communication exercises, reflections on their teaching role and the realities they will face in the different current contexts that require transformations to improve educational quality; On the other hand, as an added value, the motivation to participate in these self-training processes that affect the teaching vocation stands out.

**Key Words:** Teacher training, pedagogical and ludic strategies, teaching and learning process, Didactics



## Introducción

La transformación en la educación parte de los diferentes retos a los cuales se ve enfrentado el docente dentro de la sociedad y dentro de contextos particulares, es allí donde asume su rol con vocación y es capaz de generar procesos de reflexión y fortalecimiento de pensamiento crítico desde su labor, mediando su ejercicio docente en el aula a través del uso de metodologías y estrategias innovadoras, en donde las actividades lúdico pedagógicas brinden ambientes creativos de aprendizaje, que transformen la práctica pedagógica y visibilicen las competencias de los estudiantes. Así mismo, el docente debe estar en una constante cualificación con el fin de compartir experiencias entre compañeros y fortalecer habilidades desde el saber ser y convivir con otros, lo anterior mediante la cooperación, trabajo en equipo, escuchar las opiniones de otros con respeto y tolerancia a través de ejercicios de comunicación asertiva; todo lo anterior aporta al mejoramiento de la calidad educativa desde un aprendizaje vivencial y significativo.

El aporte de este proceso investigativo, está encaminado en reflexionar a través de la práctica pedagógica sobre la importancia de innovar en el aula y complementar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los futuros licenciados en las instituciones educativas donde pongan a prueba ejercicio y quehacer docente. Según UNAP (2019), "la didáctica general está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina", es por ello que desde el programa de Licenciatura en Educación Básica Primaria se plantea el refuerzo en la planificación o estrategia dirigida hacia el logro de unos propósitos de aprendizaje definidos para el futuro docente, así como las técnicas o medios que sirvan lograr los propósitos de la enseñanza.

Uno de los grandes retos del docentes es reconocerse como principal motivador y generador de situaciones educativas agradables así que los estudiantes sientan

gusto hacia lo que desconocen, potencien sus capacidades y habilidades para transformar su propio mundo y sean generadores de cambios a partir de su propia sociedad; es imperativo reflexionar sobre las continuas transformaciones de la educación y el nuevo enfoque conlleva el desarrollo de competencias y habilidades para cumplir con las finalidades educativas, que requieren de docentes cada vez mucho más capacitados y actualizados para desempeñar las labores pedagógicas y el ejercicio docente. Sin duda alguna, la visión de la educación debe cambiar de forma positiva, las futuras generaciones lograrán ser cada vez más competitivas frente a las exigencias de un mundo cambiante.

Desde la Facultad de Estudios a Distancia de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia y de manera particular el Centro de Gestión de Investigación y Extensión CIDEA, desarrolla procesos de convocatoria que buscan fortalecer la creación de programas de extensión en donde los estudiantes desarrollen procesos de enseñanza y aprendizaje relacionados con temáticas de actualización y/o formación complementaria en sus respectivos programas académicos; es así como toda la comunidad educativa se beneficia y puede encontrar espacios extracurriculares en donde a través de experiencias presentadas mediante cursos de su interés logran adquirir competencias que apoyan su proceso de aprendizaje.

El programa de Licenciatura en Educación Básica Primaria de la Facultad de Estudios a Distancia de la UPTC, es consciente del papel que juegan estos espacios de formación complementaria para los futuros maestros, es así como las docentes investigadoras, inquietas por apoyar los procesos de formación de los licenciados en educación Básica primaria, implementaron una propuesta de curso de extensión que fue previamente avalada en convocatoria por el Centro de Investigación de Estudios a Distancia – CIDEA, está fue dirigida a los estudiantes de la Escuela de Ciencias Humanísticas y Educación y concretamente a la Licenciatura en Educación Básica Primaria de las sedes Tunja, Duitama y Sogamoso de diversos semestres, dentro de los cuales se hicieron partícipes

también los docentes en formación de las escuelas normales que estaban vinculados al programa.

### **Metodología**

Este proceso investigativo se trabajó bajo el enfoque Cualitativo, según Fernández, Baptista (2014) afirman: este enfoque permite un proceso de indagación más flexible y se mueve entre las respuestas y el desarrollo de la teoría. Su propósito consiste en “reconstruir” la realidad, tal como la observan los actores de un sistema social definido previamente. En esta investigación, se adelantó un ejercicio de reflexión en torno al desarrollo de espacios extracurriculares que aporten de manera significativa en la formación de los docentes de la Licenciatura en Educación Básica Primaria.

Igualmente, en concordancia con el enfoque investigativo, el tipo de investigación utilizado es Descriptivo, teniendo en cuenta lo planteado por Hernández y Mendoza (2018) el cual tiene como fin “especificar propiedades y características de conceptos, fenómenos o hechos en un contexto determinado y muestra con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, problema, suceso, comunidad, contexto o situación” (p.145). Es así como los instrumentos de recolección de información fueron: Encuesta y Entrevista estos permitieron conocer las percepciones de los estudiantes a medida que se desarrollaba el curso, a través de espacios de diálogo e interacción entre docentes y estudiantes se visibiliza el aporte y reconocimiento de esta estrategia

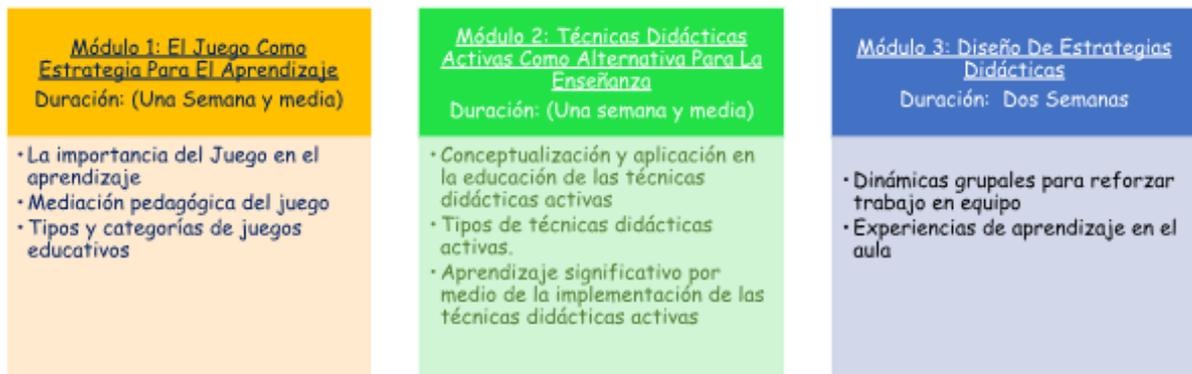
La muestra escogida fueron 35 docentes en formación de los Cread Duitama y Sogamoso, quienes se encuentran en diferentes semestres del programa de Licenciatura en Educación básica primaria, las investigadoras han podido determinar que aunque estos espacios extracurriculares son necesarios para aportar al proceso formativo de los estudiantes, quienes se verán enfrentados a visibilizar escenarios de practica donde el uso de herramientas didácticas en

pro de la construcción de un aprendizaje significativo, los docentes en ejercicio también afrontan estas realidades y desarrollan estrategias educativas acordes a la situación de su contexto.

### **Desarrollo**

Este proceso investigativo denominado: Estrategias lúdico pedagógicas dentro de la formación de futuros docentes, surge a partir de las necesidades identificadas en el aula por parte de las docentes investigadoras en donde a través de diálogo con los futuros maestros se logra evidenciar que requieren de otros espacios que contribuyan con su proceso de aprendizaje para la construcción de saberes desde la interacción con otros, y necesitan el manejo de estrategias y herramientas didácticas que sean un refuerzo para la enseñanza desde todos los contextos de formación docente, para así crear espacios de confianza, comodidad y motivación para sus estudiantes. En razón a la importancia de estos otros espacios de formación, ellos consideran que el hecho de trabajar en una modalidad a Distancia y estar familiarizados con el uso de plataformas digitales les facilitaría la interacción con un ambiente virtual en donde se trabajaran este tipo de medio, por eso se sienten motivados a trabajar un curso de modalidad virtual aún cuando es extracurricular.

Una vez relacionado este análisis, las investigadoras proponen un Curso de extensión con la temática central seleccionada y estructuran el mismo a través de tres módulos junto con las respectivas temáticas abordadas; vale la pena resaltar que las actividades propuestas en cada módulo, fueron pensadas para lograr interacción constante y fortalecer los lazos de compañerismo entre los futuros docentes de las diferentes sedes donde se oferta el programa.



**Figura 1:** Descripción Módulos y temas del curso

Como afirma Herrán (2011):

Emplear otras técnicas de motivación inicial, como una entrada inesperada, una pregunta chocante, un reto, un desafío, una intervención asombrando, inquietando, requiriendo, analizando, sintetizando, criticando, dudando, formulando contradicciones, incurriendo en errores para llamar la atención, transformando en juego, interrumpiendo la clase y cambiando de rumbo por alguna razón o dato evaluativo, estableciendo una relación inusual, etc.

Razón esta, que desde el curso se implementa, y que además sugiere una reflexión permanente sobre el ejercicio del docente, en este caso: formador de formadores, quien en efecto debe impactar a sus educandos, quienes además serán también educadores, a que se motiven a cambiar los paradigmas tradicionales de enseñanza en las generaciones venideras, que requieren de mayor atención, entrega, dedicación, dinamismo, creatividad, innovación.

Adicionalmente el mismo autor, continúa mencionando "el proponer actividades variadas que requieran procesos distintos como hablar, escuchar, consultar, leer, graficar, escribir, etc., convergentes (reflexión, refuerzo, consolidación, respuestas únicas, etc.) y divergentes (descubrimiento, relación, preguntas,

ampliaciones, resolución de problemas abiertos, etc generan mayor motivación y comprensión”; por cuanto implementar este tipo de estrategias en las sesiones de clase virtual de este curso de Estrategias lúdico pedagógicas dentro de la formación de futuros docentes, fueron de gran ayuda a cada proceso de orientación, que sin duda demuestran resultados positivos y significativos, satisfactorios tanto para los participantes como para las docentes investigadoras.

Ahora bien, los criterios de selección de las temáticas abordadas en cada módulo parten de analizar ciertos conceptos específicos entre los cuales se encuentran:

Según Allende (2017) “Por qué y para qué enseñar implican analizar los conceptos básicos sobre el hombre, el mundo, la educación, las relaciones sociales que el ser humano se va formando a partir de sus experiencias, sus prejuicios, sus creencias, su pertenencia a un estado social, a una comunidad científica determinada, sus lealtades ideológicas, políticas, etc”. Con base en este punto de partida, es pertinente que se haga una reflexión permanente frente al quehacer docente, así que se analicen los aspectos, comportamientos, herramientas y agentes que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje; por lo anterior y para efectos de la presente investigación se hace relevante analizar entre otros elementos, las técnicas y estrategias aplicables al ámbito de la educación.

Una estrategia es considerada un procedimiento que posee una estructura, es decir, una planificación, la cual está dirigida hacia el logro de unos propósitos de aprendizaje definidos (Tecnológico de Monterrey, 2010). Ahora bien, se puede inferir entonces que, la técnica influye solo en alguna parte dentro del proceso, clase, tema, lección, mientras que la estrategia puede involucrar varias técnicas para optimizar el proceso.

Consecuentemente, la técnica se considera entonces como un elemento para la construcción del aprendizaje del educando, el cual se fundamenta por medio de

la estrategia Se puede concluir entonces que, las técnicas de enseñanza se refieren al compendio de medios que el docente emplea para dinamizar el proceso de enseñanza - aprendizaje, con el fin de lograr aquello que se propone.

Con el propósito de contrastar estos dos elementos, se plantea lo siguiente:

La estrategia, por su parte, busca el logro de objetivos establecidos por lo que se puede dar a largo plazo, mientras que la técnica podría considerarse parte de la anteriormente mencionada, sabiendo que es aplicable a un fragmento del proceso bien sea al comienzo, mitad o final, según sea la necesidad o pertinencia; consecuentemente, el conocimiento se podría considerar como el resultado de la aplicación de los dos anteriores,(pues es lo que se persigue en el ejercicio del docente), siendo este subjetivo, puesto que nace de la reflexión de cada quien y es reproducido por el pensamiento individual.

Por otra parte, un concepto relevante dentro de este proceso de enseñanza y aprendizaje es el juego, que como lo expresa Torres (2002), es una estrategia que facilita la aprehensión de conocimiento, cuando todas las acciones que se deben realizar están planificadas y son llamativas para el estudiante, ya que esto garantiza el fortalecimiento de principios como: trabajo en equipo, convivencia, respeto por opiniones de los otros, confianza en sí mismos, junto con un aprendizaje significativo.

Por su parte Chacón (2008) manifiesta,

Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los "sabios" en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Como consecuencia, los futuros docentes utilizan este instrumento fundamental que apoya la construcción de saberes desde intervenciones pedagógicas buscando dinamizar el trabajo en el aula, y reconociendo la diversidad de los contextos y sus particularidades.

Tomando como base fundamental estos ejes temáticos mencionados anteriormente, los cuales fueron reconocidos como necesarios y relevantes para la propuesta de extensión, se consolidada y se somete el curso a aprobación, para lo cual se comienza con el montaje a través del Aula Virtual Moodle, bajo el trabajo de modalidad virtual, con el apoyo de herramientas digitales como Zoom y Meet.

En cuanto a su diseño, se presentó en dos momentos pedagógicos así: en un primer momento el desarrollo de actividades expositivas, a través de materiales de trabajo como: lecturas previas, material pedagógico preparado para el curso, materiales de información, materiales audiovisuales, bibliografía recomendada; posteriormente un segundo momento la realización de talleres teórico – prácticos. El curso se puede visibilizar en el ambiente educativo virtual de Moodle, cuyo dominio pertenece a la Universidad.

En este mismo diseño dentro del Aula virtual Moodle se puede observar que su estructura muestra pestañas organizadas de la siguiente manera:

***Primera pestaña de presentación*** Allí se encuentra el Cronograma para el desarrollo del curso, junto con los diferentes enlaces para las sesiones programas de apoyo al mismo, las cuales se desarrollaron mediante la plataforma Zoom en horarios de Sábados intermedios a actividad académica; de igual manera se puede ver la Guía General de Aprendizaje, la cual es un instrumento orientador para que el estudiante logre reconocer a detalle aspectos como: Datos Generales del curso, objetivo, actividades propuestas para cada módulo, instrucciones exactas sobre el proceso a realizar y estrategias de evaluación.

**Módulos** Cada uno de estos estaba mostrado en una pestaña particular en donde se podían visibilizar elementos exactos útiles para el desarrollo de cada temática abordada en el curso, organizados por: Título de módulo, Materiales de Estudio, Actividad o Tarea a realizar, y Rúbricas de evaluación.

Los módulos que se consideraron fueron:

Módulo 1. El juego como herramienta de aprendizaje

Modulo 2. Técnicas didácticas activas como alternativa para la enseñanza

Modulo 3. Diseño de estrategias didácticas

**Materiales de apoyo** Los materiales de apoyo a cada módulo fueron dispuestos para que los estudiantes de la Facultad tuvieran a su disposición documentos de consulta que pudieran abordar, de acuerdo con las temáticas propuestas en el curso; razón por la cual se consideraron las temáticas:

- La importancia del Juego en el aprendizaje
- Mediación pedagógica del juego
- Tipos y categorías de juegos educativos
- Conceptualización y aplicación en la educación de las técnicas didácticas activas.
- Algunos tipos de técnicas didácticas activas.
- Aprendizaje significativo por medio de la implementación de las técnicas didácticas activas.
- Dinámicas grupales para reforzar trabajo en equipo
- Experiencias de aprendizaje en el aula

Dentro de la implementación del curso, se resalta que las reuniones desarrolladas a través de Zoom permitieron exponer a detalle el trabajo de cada módulo, las explicaciones pertinentes asociadas con las diversas temáticas, la profundización

de éstas por medio de herramientas virtuales que apoyaron cada proceso, la interacción estudiantes – docentes, la expresión de talentos y experiencias desarrolladas en torno a las actividades propuestas; y permitieron además el refuerzo de las relaciones interpersonales, valiosos en el proceso de la construcción del conocimiento y la apropiación del mismo, pues a pesar de los horarios de las jornadas de tutoría del curso, todos los participantes tuvieron la oportunidad de entrelazar lazos de familiaridad aún cuando no pertenecían al mismo CREAD, considerando que las mismas actividades permitían una interacción general donde no se distinguían estas particularidades.

Por su parte, en cuanto a las socializaciones de los trabajos desarrollados como evidencia para cada uno de los módulos, se destaca la gran motivación de los estudiantes por el curso, puesto que es evidente que fue muy significativa en los encuentros desarrollados; el ambiente de aprendizaje que se logró construir fue en verdad muy agradable y positivo en términos de fraternidad y sinergia entre los participantes.

Gracias a la comunicación efectiva lograda entre los integrantes del curso pertenecientes a las diferentes sedes, su responsabilidad en las entregas, y la asistencia de parte de la mayoría de estudiantes se logró la formación integral, por lo menos dentro del contexto del curso, como valor agregado para el proceso de autoaprendizaje. Asimismo, como consecuencia del intercambio de experiencias en las socializaciones que realizaron los estudiantes, se permitió a las docentes no solo compartir e interactuar con ellos a nivel de educador y educando, sino también a manera de seres humanos que comparten un mismo contexto, donde se revelan valores, actitudes, gustos, necesidades, entre otros aspectos innatos de cada persona.

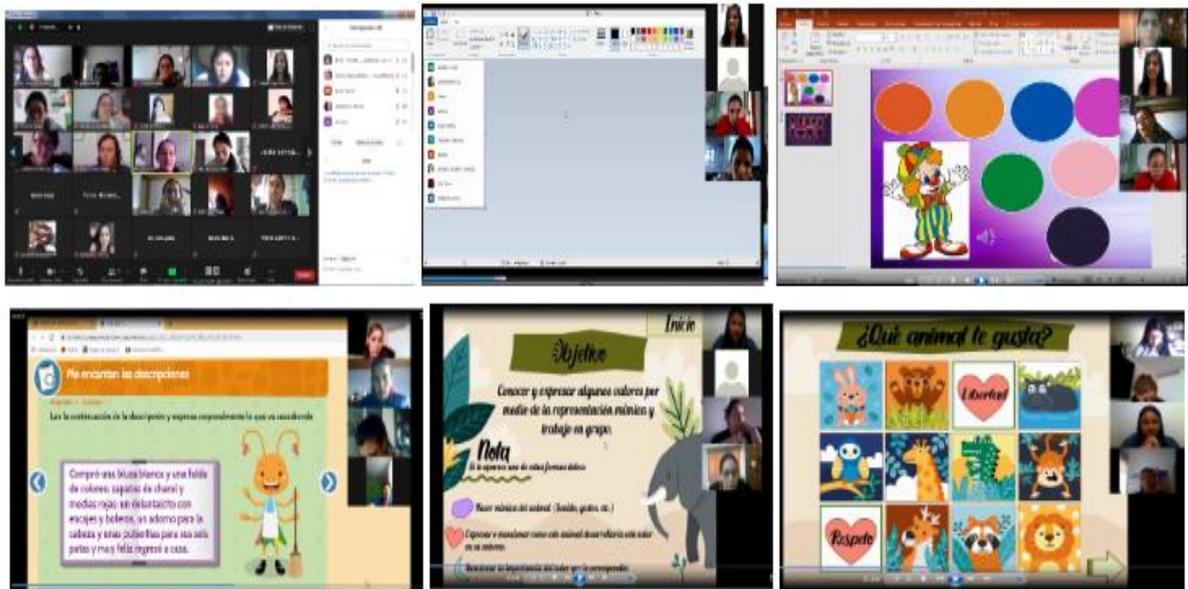
Frente a esto, Herrán (2011) manifiesta que,

Para lograr amabilidad, motivación, comprensión y actividad mental, tanto receptiva como creativa, se debe partir del desarrollo de una comunicación didáctica sensible, tanto desde la perspectiva del planteamiento didáctico como de pequeños detalles: 1) Teniendo en cuenta por empatía comunicativa la incidencia de la exposición en el clima social afectivo del grupo y en la receptividad de los alumnos. 2) Responder sensiblemente a las intervenciones de los alumnos favoreciendo desde la expectativa positiva, la autoestima y la experiencia de éxito de quienes participan mediante un trato correcto y personal, reconociéndolas, valorándolas, relacionándolas con otros contenidos de la misma o de otras disciplinas, incorporando, reciclando y enriqueciendo el valor de las aportaciones al discurso didáctico común, responder con precisión a las preguntas, distribuyendo la atención a todos los alumnos, ofreciendo ayuda para aclarar dudas, orientar a quien lo precisa, etc (p.4)

En cuanto al ámbito netamente académico, fue posible reconocer las fortalezas y oportunidades de mejora en el aprendizaje de los estudiantes, sus necesidades e intereses a partir del mismo curso, se pudieron identificar gustos e inclinaciones de enseñanza, así como pasiones y vocación de los futuros docentes.

El desarrollo de los ejercicios y actividades, permitió a las docentes identificar la atención, dedicación y compromiso de los estudiantes, en tanto fue notable la búsqueda de estrategias para la organización, la comunicación y el desarrollo de sus trabajos con los grupos de trabajo establecidos.

Las expectativas en torno al curso se vieron reflejadas por medio de la participación activa de los estudiantes y de los ejercicios de autoevaluación que durante cada sesión se realizaron para determinar el alcance de cada sesión y el aporte a los educandos. Este espacio permitió conocer y reflexionar sobre el rol docente y la importancia de enfrentar los retos que conlleva el trabajo en el aula.



**Figura 2.** Registro fotográfico de algunas actividades desarrolladas en las sesiones del curso Estrategias Lúdico pedagógicas para la enseñanza

## Conclusiones

Este proceso investigativo permitió fortalecer las competencias desde el saber ser como consecuencia de las experiencias compartidas entre compañeros a través de habilidades como: cooperación, trabajo en equipo, escuchar las opiniones de otros con respeto y tolerancia mediante ejercicios de comunicación asertiva, sus reflexiones sobre el rol docente y las realidades que van a enfrentar en los diferentes contextos actuales que exigen transformaciones que aporten al mejoramiento de la calidad educativa.

La motivación de los participantes es un valor agregado y constituye un aspecto importante de reconocer, para autoformación y su incidencia en la vocación del futuro licenciado, esto demuestra un sentido de pertenencia y responsabilidad, interés sobre cómo mejorar día a día en pro de alcanzar un proyecto tanto profesional como de vida.

El juego constituye sin duda un elemento fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en especial se convierte en una herramienta valiosa en el contexto educativo que los futuros licenciados emplearán para dinamizar sus clases y activar el interés y la motivación de las nuevas generaciones, cada vez más demandantes en términos de calidad e innovación.

El docente en formación posee una serie de habilidades y comportamientos, que se ven reflejadas en su capacidad de observación, entusiasmo, compromiso, uso de diversas herramientas y estrategias didácticas; esto demuestra la idoneidad en su desempeño laboral, forjando las semillas que son la esperanza de un mejor futuro a nivel local y regional en el ejercicio docente, convirtiéndose en sujeto activo del cambio en la sociedad.

La formación integral del licenciado en educación básica primaria implica aspectos como academia, relaciones humanas, estrategias de enseñanza, actitud y amor por la profesión; todo esto conlleva a recrear espacios de aprendizaje para el estudiante, en donde desde el quehacer docente creen ambientes de aprendizaje dinámicos y creativos para el educando; es así como los futuros docentes reconocen que mientras se va enseñando, se va aprendiendo y se va construyendo conocimiento propio, teniendo como punto de partida la diversidad de pensamiento crítico y aceptando que nadie posee una verdad única.

## Referencias

Chacón, P. (julio- diciembre de 2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. *Revista Nueva Aula Abierta* [16]

Estrategias y técnicas didácticas para la enseñanza: Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo Vicerrectoría Académica, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, [http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/Est\\_y\\_tec.PDF](http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/Est_y_tec.PDF)



Fernández, C., Baptista P (2014) Metodología de la investigación  
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Herrán, A. de la (2011). Técnicas didácticas para una enseñanza más formativa. En N. Álvarez Aguilar y R. Cardoso Pérez (Coords.), Estrategias y metodologías para la formación del estudiante en la actualidad. Camagüey (Cuba): Universidad de Camagüey (ISBN: 978-959-161404-9)

Torres, M (2012). El juego: Una estrategia importante. Revista Educere. 6 (19),289- 296 <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

UNAP (2019) Fundamentación Teórica de la didáctica. Vicerrectoría de Innovación, investigación y posgrado. Chile

Vargas, C. A. B., Allende, N. C., & Prieto, V. H. (2017). Literacy in Geography: Learning beyond the Language. Revista Educación, 41(2), 1-15.