

Importancia de la recreación educativa en el proceso de aprendizaje en materias teóricas como administración de los organismos deportivos y marketing deportivo en estudiantes de la carrera Cultura física, deporte y recreación de la Universidad Santo Tomás

**Innovaciones en estudios del cuerpo, la recreación y la sociedad
Semillero MASOR Manifestaciones sociales del ocio y la recreación**

Paula Catalina Ballesteros López - 2257768
Paula.ballesteros@usantotomas.edu.co

Juan Esteban Garcia Castañeda - 2274841
Juanegarcia@usantotomas.edu.co

Director
Lady Johanna Ruiz Gonzalez

Universidad Santo Tomás
División Ciencias de la Salud
Facultad Cultura Física Deporte y Recreación
Semillero de investigación
Bogotá D.C.,2023

Agradecimientos

Principalmente agradecer a la profesora Lady Johanna Ruiz Gonzales , quien nos abrió las puertas del semillero MASOR en séptimo semestre, quien desde un principio nos aceptó con los brazos abiertos, siempre dispuesta a ofrecer sus conocimientos y experiencia para la realización de esta tesis, gracias por cada asesoría, por la paciencia y por la disposición que desde el momento uno tuvo para con nosotros, ya que fue ella quien encaminó hasta el final este trabajo investigativo. Por otro lado, agradecer a los estudiantes y profesores a cargo de cada espacio académico, quienes gentilmente nos abrieron las puertas y destinaron tiempo para las intervenciones, agradecer a los maestros Juan Carlos Corredor y Gonzalo Florian, quienes pusieron su granito de arena en este trabajo, con sus amplios conocimientos y consejos, dándonos nuevas ideas y abriendo caminos para explorar cómo los excelentes docentes que son.

Gracias a nuestras familias que desde el primer día han estado para apoyarnos, alentarnos, aconsejarnos, confiando en nuestras capacidades en este largo camino en la Universidad Santo Tomás, ya que sin todos ellos, esto no se habría logrado desde un principio.

De parte de Juan Esteban García Castañeda, quiero agradecer especialmente a mi compañera Paula Catalina Ballesteros Lopez, quien desde el principio me animo a asistir al semillero, y con quien di cada paso en este largo camino, estando a mi lado para poder sacar adelante este maravilloso proyecto; apoyándome en cada instante, tanto en mis días buenos como en los malos. Quien completaba las ideas incompletas que podría tener, la persona que me cubrió en este trabajo cuando estaba lleno de otras obligaciones igualmente importantes, hayan sido laborales o familiares, considerándola la mejor compañera de equipo que he tenido.

Tabla de contenido

Resumen	4
Abstract... ..	4
Introducción	5
Planteamiento problema	6
Justificación.....	8
Objetivos	10
Objetivo General	10
Objetivos Específicos.....	10
Marco teórico... ..	11
Metodología.....	16
Fase 1	17
Entrevista 1 estudiantes.....	17
Entrevista 1 docentes... ..	18
Entrevista 2 estudiantes.....	21
Entrevista 2 docentes... ..	22
Preparatoria.....	22
Trabajo de campo	22
Analítica	23
Informativa.....	23
Fase 2.....	24
Fase 3	25
Resultados y discusión	26
Fase 1.....	26
Estudiantes... ..	26
Docentes	27
Fase 2.....	29
Estudiantes... ..	31
Docentes.....	31

Fase 3.....	36
Cartilla	36
Capturas cartilla... ..	38
Aplicación... ..	44
Estudiantes... ..	44
Docentes.....	47
Conclusiones y aportes.....	49
Anexos... ..	53
Entrevistas... ..	53
Matrices... ..	84
Listado base de datos-evaluación S01.....	86
Referencias... ..	88

Índice de tablas

Tabla 1: Matriz estudiantes	19
Tabla 2: Matriz docentes	20
Tabla 3: Diseño matriz de análisis categorías motivacionales, metodologías lúdicas y respuestas a entrevista	24
Tabla 4: Diseño aplicación de metodologías.....	25
Tabla 5: Metodologías lúdicas y categorías motivacionales	30
Tabla 6: Matriz de análisis categorías motivacionales, metodologías lúdicas y respuestas a entrevista	33
Tabla 7: Aplicación de metodologías	37

Índice de figuras

Figura 1: Intervención grupo CA6A.....	44
Figura 2: Intervención grupo CA4A.....	44

Resumen

El objetivo del proyecto se enfoca en demostrar la importancia de la recreación educativa en los procesos de aprendizaje en estudiantes que estén cursando la cátedra de administración de los organismos deportivos y marketing deportivo de cultura física, deporte y recreación de la Universidad Santo Tomás, Bogotá. Este proyecto aparece en el momento en el que se encuentran menos estudiantes interesados en ingresar al aula de clases de diversas materias que son plenamente teóricas. El proyecto cuenta con un enfoque descriptivo, de tipo cualitativo, en donde por medio de metodologías lúdicas se pretende aumentar la motivación e interés de los estudiantes por estas clases. Proyecto perteneciente al semillero MASOR.

Palabras clave: Educación, recreación, motivación, metodologías lúdicas.

Abstract

The objective of the project focuses on demonstrating the importance of educational recreation in the learning processes of students who are studying the chair of administration of sports organizations and sports marketing of physical culture, sports and recreation at the Santo Tomás University, Bogotá. This project appears at a time when there are fewer students interested in entering the classroom of various subjects that are highly theoretical. The project has a descriptive, qualitative approach, where through playful methodologies it is intended to increase the motivation and interest of students when they are present in these toric classes. Project belonging to the MASOR seedbed.

Keywords: Education, recreation, motivation, ludic methodologies.

Introducción

Nosotros los estudiantes de cultura física deporte y recreación estando en el semillero MASOR (Manifestaciones sociales del ocio y la recreación) nos dimos cuenta que como fenómeno social la educación necesita de recreación, por lo tanto la presente investigación sobre las metodologías lúdicas en el ámbito universitario, tiene un enfoque hacia el cambio de las metodologías tradicionales, teniendo en cuenta que son de las más antiguas y necesarias de la civilización, que sin embargo los estudiantes en su mayoría, no aprende por medio de estas, si no por el contrario, con metodologías más lúdicas donde se coloque en práctica el tema. En ocasiones es importante enfatizar en los beneficios que estas traen y la importancia de la motivación del docente durante la sesión de clase para que así los estudiantes encuentren interés en estas asignaturas que son netamente teóricas.

Por lo tanto en esta investigación se va encontrar una serie de problemáticas en el que se ven afectados los estudiantes por falta de motivación y la implementación de metodologías lúdicas por parte de los docentes, ya que una de las razones por las que se trabaja este tema de investigación es dado a que en los resultados evidenciados a partir de una entrevista realizada a diversos semestres manifiestan que son monótonas, aburridas y que cuando se realizan juegos, sienten que aprenden más y que así mismo, esta información la retienen por medio de una actividad o dinámica.

Dicho esto, principalmente se encontraran autores donde afirman como estas metodologías lúdicas, benefician y motivan a los estudiantes, en un segundo momento se encuentra la metodología que se llevó a cabo para la investigación dividiéndose en 3 fases; la primera fase en donde se llevan a cabo por medio de entrevistas y un análisis de resultados; la siguiente fase ya se enfoca en una matriz que tiene como finalidad la correlación y el análisis entre las metodologías lúdicas y cómo estas mismas benefician en la motivación dentro de diferentes dimensiones a los estudiantes finalizando con la tercera fase, que consiste en la elaboración de la cartilla que consta de diversos juegos para

implementar en clase. Se concluye el trabajo con conclusiones dando la aprobación de dicha cartilla.

Planteamiento problema

Falta de motivación, falta de opciones y estrategias brindadas, los niños y jóvenes optan por darle prioridad a otras cosas, dejando de lado sus procesos académicos, llevando sus estilos de vida a un gran cambio, como lo mencionan Delgado et al. (2007), los adolescentes dan más importancia al consumo de bebidas alcohólicas, a las prácticas sexuales y al tabaquismo, lo que los llevaría por el camino de la deserción escolar, problemas intrafamiliares, problemas en la actitud y con ello, las alteraciones psicológicas, mientras que los niños le dan más importancia a otros temas por la desmotivación que presentan, lo cual paulatinamente se irá transformando en desinterés, apatía hacia el estudio, irresponsabilidad, incluso hasta llegar al punto de no recibir consejo, o recomendación o llamados de atención (Gallardo 2019).

Los procesos de enseñanza y aprendizaje al pasar los años, ha venido teniendo diversos y constantes cambios, más que nada en sus metodologías, para evidenciar cual es más efectiva al momento de transmitir conocimiento a niños y jóvenes. Bien se sabe que el estudio no es de total agrado para esta población en particular como lo dice Castro y Briones (2018), y es que el desinterés puede llevar al rechazo escolar total, lo cual conlleva a diversos problemas dentro de sus procesos, ya que el mundo ha venido paulatinamente cambiando, en todo ámbito, ya sea tecnología, ciencia, inclusive la naturaleza lo está haciendo, pero de las pocas cosas que han padecido de cambios pero aun así se opta por ser conservadores, son las estrategias de aprendizaje, ya que siempre se ha tenido como primera herramienta, la enseñanza tradicional, lo cual desencadenaría este desinterés de los estudiantes al momento del estudio de ciencias básicas, ya que existe una relación mínima en los métodos de aprendizaje y en cómo el mundo les rodea y la falta de practicidad y aplicaciones dinámicas como afirma Salas (2010).

Al existir un desinterés por parte de los estudiantes en el cambio de metodologías de educación, surgen inconvenientes que afectan directamente a los estudiantes, como menciona Martínez (2015), y es la dificultad que existe al momento de comprender y aprender la información brindada por los textos escolares y los problemas que se han venido encontrando al momento de hacer una comprensión de las explicaciones que hace el docente, lo cual se ha venido presentando durante décadas, dado que se centra en brindar una explicación y esperar que el estudiante entienda lo transmitido. Una muestra de esto en Colombia son las pruebas ICFES, las cuales están destinadas no sólo a diagnosticar al estudiante, sino también que calidad de educación están recibiendo (Barón et al., 2011), por ende, es una prueba para el propio maestro. Teniendo en cuenta lo anterior, según Herrera S en el Diario AS, entre los años 2020 y 2021, el calendario A tuvo un puntaje promedio de 250 sobre 500, mostrando una disminución de 2 puntos entre estos dos períodos, mientras que con el calendario B se logró un incremento de 5 puntos durante estos años, siendo este de 310 a 315 en total, una cifra de igual manera baja para lo que cada año se presupuesta. Las pruebas de estado ICFES, se consideran una herramienta de diagnóstico tradicional, ya que tiene un largo tiempo desde su primera aplicación en el año 1968, hasta hoy día que se sigue aplicando a jóvenes de Colombia.

Junto con lo tradicional vienen incluidos otros aspectos que también afectan los procesos de aprendizaje, como puede ser la parte psicológica, ya que hoy en día y desde siempre se destina el trabajo de un maestro a la transmisión de temas escolares, más no en la comprensión de los sentimientos y motivaciones de los alumnos. Se ha hablado de que los estudiantes presentan bajos rendimientos en sus respectivas instituciones educativas dado a la falta de motivación por parte del maestro o inclusive, de parte de su familia, lo cual afecta a su auto concepción, como lo afirma Reyes et al. (2017). Debido a estas faltas de motivación y diversos baches a la hora del aprendizaje como es el bajo rendimiento de los alumnos, se ha venido buscando desde la pedagogía diferentes metodologías y estrategias, totalmente diferentes a las que tradicionalmente se ven.

La recreación educativa es una metodología la cual está desaprovechada dentro del círculo educativo e incluso social, ya que se puede utilizar para llevar a cabo intervenciones socioeducativas de manera que se den buenos resultados dentro de las comunidades. Estos procesos de educación mediante recreación, tienen un gran grupo de ventajas; algunas de ellas que pueden evidenciarse son a primera instancia la autonomía y participación que brinda, la importancia en los procesos grupales y la posibilidad de recibir propuestas, teniendo en cuenta los gustos del grupo, para así evidenciar resultados en los estudiantes como es darle un nuevo significado a las representaciones sociales, crear cambios en conceptos ya aprendidos y la influencia de la creatividad al momento de desarrollar herramientas de aprendizaje (Lema 2010). Dando a entender que la recreación educativa es una opción con muchas más favorabilidades en cuanto a la educación tradicional, ya que brinda lo que se ha venido buscando, lo cual es la motivación y el interés hacia el estudio.

Teniendo en cuenta lo anterior, y la importancia que tendría la aplicación de un proceso educativo, dentro del cual se lleve a cabo metodologías de recreación educativa, y que se adopte menos las herramientas tradicionales de allí surge la intención investigativa de conocer, ¿Qué importancia tiene la recreación educativa, dentro del proceso de aprendizaje en materias teóricas como administración de los organismos deportivos y marketing deportivo en estudiantes de Cultura física, deporte y recreación de la Universidad Santo Tomás?.

Justificación

En la actualidad se ha evidenciado el rápido crecimiento que la sociedad ha tenido, vivenciando la evolución del mismo en varios ámbitos, a excepción de algunos como las estrategias de enseñanza. Las metodologías tradicionales han causado por décadas el bajo rendimiento académico y desinterés de parte de los estudiantes, cambiando sus estilos de vida por la ausencia de implementación de nuevas metodologías como es la recreación en los procesos de aprendizaje.

El resultado de varias investigaciones sobre aprendizaje y enseñanza, como la de Benitez y Mora (2013), han demostrado que sostener metodologías tradicionales en un proceso educativo tiene poca efectividad a la hora de enriquecer el conocimiento de los alumnos, así como brindar una nueva visión a los conceptos dados (Benitez y Mora. 2013), por esto la importancia que se le da a la aplicación de nuevas metodologías, priorizando las herramientas lúdicas y activas, debe ser prioridad, para así brindar a los estudiantes nuevas alternativas y formas de ver el aprendizaje, llenandolos de motivación y razones para seguir sus procesos académicos y poder culminar de la mejor manera posible.

La aplicación de nuevas Metodologías, son vitales para un buen y sano desarrollo estudiantil, como lo pudo demostrar Hänze & Berger (2007), quienes llevaron a cabo un nuevo método de enseñanza, el cual se trataba de un método de instrucción en equipo del grupo de clases con rompecabezas. En un principio no se hallaron mejoras en el rendimiento de los alumnos, los resultados evidenciaron diferencias notorias en cuanto a las experiencias de cada integrante del estudio en el ámbito de tres necesidades básicas, las cuales son la autonomía, la competencia y las relaciones sociales, lo cual, mediante la aplicación de análisis, se dio a conocer que dichas necesidades contribuyen a la activación cognitiva y a la motivación, dando como resultado que estos sentimientos de autonomía y competencia, influyan en un mejoramiento del rendimiento académico.

Objetivos

Objetivo General

- Demostrar la importancia de la recreación educativa en los procesos de aprendizaje en estudiantes que estén cursando las cátedras de administración de los organismos deportivos y marketing deportivo de cultura física, deporte y recreación de la Universidad Santo Tomás

Objetivos Específicos

- Identificar las metodologías lúdicas del aprendizaje basado en juego que contribuyen al aprendizaje, motivación y mejora del proceso académico de los estudiantes.
- Analizar el beneficio que tienen las metodologías lúdicas del aprendizaje basado en juego durante el proceso académico.
- Diseñar metodologías y actividades lúdicas basadas en el aprendizaje basado en juego, con el fin de aplicarlas dentro del aula de clases del grupo CA4A en administración de los organismos deportivos y CA6A en marketing deportivo, para el desarrollo de nuevas alternativas pedagógicas y mejora de la motivación.

Marco Teórico

La educación es aquel proceso en el cual un estudiante obtiene nuevo conocimiento, pero no solamente se trata de esto, no solo consiste en memorizar datos provenientes de páginas de libros, sino que debería centrarse en el observar, preguntar, inclusive cuestionarse si lo que dice en aquellos libros es verdad o no (Krishnamurti, 2019), ya que aprender no solo es pasar exámenes, escuchar al encargado y escribir todo lo que sale por su boca, como lo dice Larrañaga en 2012, el sistema educativo se puede definir de manera sencilla y rápida, ya que desde el siglo XIX e incluso desde antes se mantienen las mismas herramientas, la cual consiste en que el profesor entra a clase, los estudiantes escuchan y absorben lo que pueden y como máximo toman apuntes, y para demostrar si algo aprendieron se les realizan exámenes, pero el problema es que dos semanas después, no recuerdan cómo responder esa evaluación. A esto se le conoce como educación tradicional, a la cual se le debe realizar una total revolución, buscando y aplicando nuevas metodologías, que sean totalmente diferentes a las siempre vistas, así como lo es la recreación educativa, la cual como se sabe, ha traído muy buenos resultados a nivel educación.

Cuando se habla de educación, se puede hacer referencia a clases y temas los cuales se deben transmitir únicamente de manera teórica, específicamente como la administración deportiva y el marketing deportivo. La administración deportiva se enfoca en el mundo del deporte y la recreación, aplicando dentro de sus procesos los pasos básicos de la materia, los cuales son planear, organizar, dirigir, ejecutar y controlar, así mismo, el uso de características y aptitudes personales que necesita una persona para desempeñar su rol de manera adecuada (Barreras Ramírez, 2018). El marketing deportivo es entendido como una rama del marketing tradicional en donde se engloba y se centra en las necesidades del deporte y la recreación, donde el objetivo principal es generar oportunidades de negocio en el sector (Arango A., 2019). En cuanto a la enseñanza de estas materia, cuando se habla del Marketing deportivo, la metodología que más uso se da al momento de transmitir información es el método de caso (Camacho, 2015), la cual se trata básicamente del análisis

de una situación específica para así poder comprender y adquirir más conocimiento dentro del campo de conocimiento. Ya dentro de la administración deportiva se busca que dentro de una primera fase, la cual consiste en la aprehensión de conceptos, por medio de lecturas, reseñas bibliográficas, discusiones; todo esto convertido en instrumentos de utilidad, ya que inicialmente los objetivos de este tipo de enseñanza buscaría mas que nada la adquisición de información, por encima del aprendizaje de habilidades (Castro, Millán & Jiménez, 1989). Estas materias son tenidas en cuenta como materias netamente teóricas, transmitidas mediante metodologías tradicionales, tales como la fabricación de diapositivas, mapas de recolección de información, entre otras, pero eso no quiere decir que la aplicación de herramientas lúdicas y la recreación educativa no sea de ayuda para poder hacer del proceso educativo más ameno y más llevadero.

La recreación según Marins & Costa (2016), es la experiencia lúdica y práctica donde se involucra la espontaneidad, creatividad y libertad de expresión, entre otros., teniendo la satisfacción de formar individualmente o colectivamente, siendo un espacio social el cual es posible gracias a la interacción entre sus actores y grupos, como lo afirma Reina M. Q. (2014), la cual tiene diversos beneficios como dice el Ministerio de Cultura Instituto Colombiano del Deporte Coldeportes (2006), el individual, ya que este da la oportunidad de aprender, llevando una vida satisfactoria y productiva experimentando sus propósitos, por otro lado está el beneficio comunitario refiriéndose a las oportunidades para vivenciar e interactuar en familia, grupo de trabajo, amigos, etc., permitiendo la tolerancia y comprensión étnica y cultural. En tercer lugar están los beneficios ambientales que se basa en preservar los parques y espacios abiertos, donde se promueve la protección ambiental, la salud física y bienestar; como siguiente se encuentra el beneficio económico donde se evidencia un estímulo económico. reduce costos de salud, cataliza el turismo y mantiene una fuerza de trabajo productiva. Por último se encuentra el beneficio medio ambiente, en donde los servicios de ocio y recreación dan una parte a contribuir para preservar las raíces de los pueblos y los procesos de identidad, por otro lado, preserva los recursos y el medio ambiente.

Abordando lo anterior sobre la recreación y sus diferentes beneficios, es de vital importancia hablar sobre la recreación educativa, tal cual como Antiga, Valencia & Correa (2015) consideran que no se le ha dado la importancia que merece, ya que generalmente se le prefiere dar esa importancia a aspectos más que nada deportivos, además de que se empieza a desarrollar desde hace 5 décadas, la cual consiste en vivencias de diversión, encaminadas y con contenidos netamente educativos, planteado por un modelo organizado, marcando objetivos educativos dentro de la continuidad del proceso que lleve la institución (periodos, semestres, bimestres, trimestres, etc.) (Mendoza, 2009). demostrando que la recreación educativa se puede implementar dentro de las metodologías de enseñanza, ya que perfectamente podría adaptarse y añadirse a los calendarios y periodos de las instituciones educativas, ya que es una educación en y para el tiempo libre (Lema, 2013), lo cual quiere decir que, toma las experiencias de ocio como herramientas útiles para la intervención educativa, las cuales tienen un sin fin de adaptaciones y beneficios para lograr el buen desarrollo humano y la libertad en el tiempo.

Entre la recreación educativa se encuentra lo que es el aprendizaje basado en juego o ABJ originalmente conocido como game based learning (GBL), el cual tiene como finalidad utilizar los juegos con el objetivo de aprender por medio de ellos (Canals, Minguell & Belmonte, 2020), por lo tanto, el docente puede utilizar el juego como medio de reflexión en torno a lo que pasa durante este, o depende de cómo el docente aplique o aborde los contenidos de clase relacionándolo con el entorno, se debe tener en cuenta que, cualquier juego puede ser útil si ese se adapta al objetivo que se pretende realizar; por otro lado, no es necesario que sea un juego considerado educativo, ya que a pesar de que algunos han sido creados para ser utilizados en entornos académicos, no quiere decir que los otros no se puedan modificar y adaptar, y más con ayuda de la gamificación, la cual es una metodología propia de la recreación educativa dentro del cual, según Espinosa, 2017, hace parte de los conocimientos que hacen llamativas las actividades lúdicas e identifica dentro de ellas la tarea o el mensaje específico que se quiere transmitir, todo con el fin de poder crear un vinculo con los participantes, incentivando cambios comportamentales o brindando nuevo saber, mediante la creación de una experiencia motivadora y significativa.

Entendiendo el juego como una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, siendo una forma de esparcimiento antes que de trabajo (Torres, 2002); el juego dentro del salón de clases tiene una relación con trabajo al cual se le dedica tiempo, esfuerzo y concentración, pero no por esto, se le resta importancia. Según Chamorro (2010) Vygotsky sostiene que el juego es una experiencia vital, que aporta en gran medida al desarrollo del niño, por lo tanto, se sugiere al educador un conjunto de vivencias para cambiar la rutina haciendo que estas sean más interesantes, es decir, realizar clases donde se estimule la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje, con el propósito que estas metodologías facilitan el proceso de los alumnos. Donde se pueden encontrar diversos tipos de juegos como por ejemplo, juegos de imitación, juegos con pelota, juegos de azar, juegos de carrera y juegos de lenguaje.

No solo se encuentran actividades lúdicas como los juegos propiamente dichos, también se hallan diversas actividades y vivencias gratificantes y nutritivas no solamente eficaces en temas académicos sino también dentro del ámbito emocional y motivacional, teniendo en cuenta que la lúdica está de la mano de la cotidianidad, específicamente en la búsqueda del desarrollo de la creatividad y del sentido de la vida (Posada, 2014). Se puede encontrar en primera instancia, las artísticas en donde el individuo puede trabajar en su propio espacio, desarrollando habilidades como la imaginación, la creatividad, la motricidad fina y gruesa. Las actividades de dramatización son experiencias en las cuales permiten a los estudiantes la formulación de ideas donde se puedan hacer adaptaciones y así entender temas de clase, pero de una manera más actuada o graciosa al adoptar un rol (Mendoza, M., Tijerino, M., & Espinoza, M., 2018). Los deportes también son abordados como metodologías lúdicas ya que se posibilita la facilidad de desarrollar habilidades sociales como la comunicación y la unión de grupo, además de aptitudes físicas como la agilidad que permite mejorar el desempeño en las actividades propuestas.

Dichas metodologías brindan a los alumnos un punto indispensable y de suma importancia para tener un buen proceso académico, lo cual es tener una buena motivación a

la hora de aprender, para que así, como se ha mencionado anteriormente, los estudiantes no presenten desinterés o prioricen actividades diferentes al estudio, dando como resultado el abandono de la actividad escolar.

La motivación es el resultado de un procedimiento activo por el que una persona continúa dentro de un proceso o se mantiene realizando diversos tipos de actividades para así poder llegar a lograr metas y objetivos. (Usán & Salavera, 2018) Brinda el camino el cual se debe seguir, explicando el principio, la dirección y qué conducta se debe adoptar para poder conseguir los propósitos trazados. Según Veiga et. al. (2015), la motivación es afectada por diferentes factores de la personas, dentro de los cuales podemos encontrar la dimensión emocional, en la que se puede encontrar el autoconcepto tanto positivo como negativo de la persona; la cognitiva, donde se encuentra todo lo que tiene que ver con procesos neuronales, así como es el entendimiento y la comprensión de la persona y por último está el ámbito afectivo, en el cual se hallan las interacciones sociales, familiares y amorosas.

Se pueden encontrar diversos tipos o niveles de motivación, según la pirámide de Maslow, donde se evidencia en la punta de esta la autorrealización, lo cual según la interpretación del autor, es donde el hombre desea llegar, mediante un sentimiento de satisfacción por medio de oportunidades que se le presentan para así poder desarrollar habilidades y talentos en su máximo esplendor, precisando así su trascendencia creando su propia obra, que en este caso en particular que se plantea sería, la culminación de un proceso académico (pregrado). En segunda instancia está el reconocimiento donde hace referencia al autoestima y la reputación frente a los demás, refiriéndose a la reputación como el prestigio que una persona tiene ante los otros y la autoestima como la confianza interior (Pirámide de Maslow, 1943). En el medio de la pirámide, están las necesidades de afiliación, en donde el autor sostiene que los seres humanos son entes sociales, donde evidencian afán por tener relacionamiento con otros, asimismo, de poder ser aceptadas y de permanecer, todo por el deseo de recibir afecto de familia, amigos y de pareja, en este sentido, se basa en el amor, la pertenencia y el afecto de otros por los logros propios.

Cuando se habla de seguridad se habla básicamente de necesidades que le brindan a la vida de las personas un sentimiento de estabilidad y de orden, así como un buen empleo, una relación estable, un buen promedio, y esto es lo que impulsa este nivel de motivación; poder tener seguridad en la vida. Ya en lo más bajo de la pirámide y primer nivel, están las necesidades fisiológicas, tales como una alimentación adecuada, el descanso, la homeostasis del cuerpo, la satisfacción sexual, y otras necesidades básicas, donde la privación de alguna de estas podría desencadenar enfermedades de deficiencia (Doubront, M., & Doubront, L., 2020). Todos los niveles de motivación presentados anteriormente, son de suma importancia en la vida de las personas, mucho más cuando se habla y se plantean escenarios académicos como el que se propone en este trabajo investigativo, donde por falta de algún tipo de motivación se pueden presentar altibajos dentro de los procesos, ya que la motivación es crucial para un buen y sano desarrollo de la persona.

Metodología

La metodología que se presenta a continuación cuenta con un enfoque descriptivo de tipo cualitativo, teniendo una población de 8 estudiantes a conveniencia para la investigación y dos docentes para la primera parte de la fase 1, considerando que debían ser estudiantes que estuvieran cursando tercero y quinto semestre realizando una entrevista diagnóstica; y en un segundo momento con una población de 20 estudiantes que se escogen aleatoriamente entre cuarto y sexto semestre del programa de cultura física deporte y recreación, con ello se busca comprobar si las metodologías benefician a los docentes y estudiantes llevándola a cabo al finalizar la intervención de la cartilla siendo la segunda parte de la fase 1.

Seguido de esto se realiza la fase 2 donde se desarrolla una matriz la cual se correlacionan las metodologías lúdicas y cómo estas benefician la motivación dentro del proceso académico, con base a ello se sigue con la fase 3 donde se desarrolla el diseño de la cartilla para los docentes y estudiantes, facilitando el proceso de aprendizaje en los espacios

académicos de administración de los organismos deportivos y marketing deportivo, en donde se finaliza con una entrevista luego de realizar la intervención con los dos grupos.

FASE 1

Identificar las metodologías lúdicas del aprendizaje basado en juego que contribuyen al aprendizaje, motivación y mejora del proceso académico de los estudiantes.

Se realiza una entrevista aplicada en dos momentos, principalmente en ocho estudiantes de tercero y quinto semestre dentro del marco del periodo académico 2022-2 de tercero y quinto semestre de cultura física, deporte y recreación a conveniencia de la investigación en la elección de ellos y a dos docentes encargados de la cátedra de administración de los organismos deportivos y marketing deportivo; y en un segundo momento en 20 estudiantes del periodo académico 2023-1 de cuarto y sexto semestre identificando los tipos metodologías lúdicas de aprendizaje basado en juego que ayudan a mejorar el promedio académico de los estudiantes; por medio de una matriz se llevará a cabo el análisis de resultados.

Entrevista 1 estudiantes

Módulo 1- Acercamiento al entrevistado

1. ¿Cuál es su nombre? ¿Qué puesto desempeña dentro de la institución?
2. Cuéntenos un poco sobre su proceso de aprendizaje en la universidad? (¿donde, cuando, como?)
3. ¿Qué es lo que más disfruta de su carrera?

Módulo 2- Metodologías y aprendizaje

1. ¿Haría algún cambio de la metodología para efectuar dentro del aula de clases?
2. ¿Qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento o promedio de los estudiantes?

3. ¿cree usted que las metodologías de aprendizaje las plantea el docente o se rigen bajo un reglamento o metodologías tradicionales?
4. ¿Conoce usted qué tipo de metodologías lúdicas existen a la hora de iniciar un proceso educativo?
5. ¿Ha escuchado usted sobre el aprendizaje basado en juego? ¿si es así que es para usted y si no a que le suena?

Módulo 3- Motivación y promedio

1. ¿Cómo se maneja la motivación dentro del aula de clase?
2. ¿Qué herramientas aplicaría para poder motivar más a la hora de aprender?
3. ¿Cree que a partir de metodologías lúdicas podría aumentar el promedio del grupo?
4. ¿Cree usted que las metodologías lúdicas le hubieran ayudado a hacer el proceso de aprendizaje en la universidad (del semestre) más “fácil”?

Módulo 4 - Beneficios y Metodologías

1. ¿Consideraría aplicar la metodología de aprendizaje basado juego a futuro en sus clases?
2. ¿Qué beneficios considera que podrían tener las metodologías lúdicas durante el proceso de aprendizaje?

Entrevista 1 docentes

Módulo 1 - Acercamiento Al Entrevistado

1. ¿Desde hace cuánto tiempo ejerce profesionalmente? hablemos de su trayectoria profesional
2. ¿Qué es lo que más disfruta de su profesión?

Módulo 2- Metodologías y aprendizaje

1. ¿Haría algún cambio de su metodología para efectuar dentro del aula de clases?
2. ¿Qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento o promedio de los estudiantes?

3. ¿Las metodologías de enseñanza las plantea usted o se rigen bajo un reglamento o metodologías tradicionales?
4. ¿Ha escuchado usted sobre el aprendizaje basado en juego? ¿si es así que es para usted y si no a que le suena?

Módulo 3 - Motivación y Promedio

1. ¿Cómo se maneja la motivación dentro del aula de clase?
2. ¿Qué herramientas o metodologías aplicaría para poder motivar a sus estudiantes a la hora de aprender?
3. Teniendo en cuenta que los estudiantes consideran que las metodologías lúdicas mejoran el aprendizaje ¿Cree que a partir de estas, podría aumentar el promedio del grupo?
4. ¿Qué beneficios considera que podrían tener las metodologías lúdicas durante el proceso de aprendizaje?
5. ¿Consideraría aplicar la metodología de aprendizaje basado juego durante su clase?

Tabla 1

Matriz Estudiantes

SUJETO: 8 LA			CARRERA: CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN SEMESTRE: SEXTO			
METODOLOGÍAS Y APRENDIZAJE			MOTIVACIÓN Y PROMEDIO			
¿Haría algún cambio de la metodología para efectuar dentro del aula de clases?	¿Conoce usted qué tipo de metodologías lúdicas existen a la hora de iniciar un proceso educativo?	¿Ha escuchado usted sobre el aprendizaje basado en juego? ¿si es así que es para usted y si no a que le suena?	¿Qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento o promedio de los estudiantes?	¿Cómo se maneja la motivación dentro del aula de clase?	¿Qué herramientas aplicaría para poder motivar más a la hora de aprender?	¿Cree que a partir de metodologías lúdicas podría aumentar el promedio del grupo?

BENEFICIOS Y METODOLOGÍAS	
¿Consideraría aplicar la metodología de aprendizaje basado juego a futuro en sus clases?	¿Qué beneficios considera que podrían tener las metodologías lúdicas durante el proceso de aprendizaje?

En la tabla se puede observar la división de las preguntas de la entrevista realizada a los estudiantes con la categorización de objetivos a cumplir, como se puede observar, se divide en 3 categorías que son metodologías y aprendizaje, motivación y promedio y por último están los beneficios y metodologías, todo esto con el fin de dar solución a lo planteado no solo en los objetivos del proyecto investigativo sino también en el planteamiento del problema y la justificación del mismo.

Tabla 2

Matriz Docentes

Sujeto:		Cargo:		Género:	
Acercamiento Al Entrevistado		Metodologías y aprendizaje			
¿Desde hace cuánto tiempo ejerce profesionalmente? hablemos de su trayectoria profesional	¿Qué es lo que más disfruta de su profesión?	¿Haría algún cambio de su metodología para efectuar dentro del aula de clases?	¿Qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento o promedio de los estudiantes?	¿Las metodologías de enseñanza las plantea usted o se rigen bajo un reglamento o metodologías tradicionales?	¿Ha escuchado usted sobre el aprendizaje basado en juego? ¿si es así que es para usted y si no a que le suena?
Motivación y Promedio					
¿Cómo se maneja la motivación dentro del aula de clase?	¿Qué herramientas o metodologías aplicaría para poder motivar a sus estudiantes a la hora de aprender?	Teniendo en cuenta que los estudiantes consideran que las metodologías lúdicas mejoran el aprendizaje ¿Cree que a partir de estas, podría	¿Qué beneficios considera que podrían tener las metodologías lúdicas durante el proceso de aprendizaje?	¿Consideraría aplicar la metodología de aprendizaje basado juego durante su clase?	

		aumentar el promedio del grupo?			

En la siguiente tabla se puede observar la división de las preguntas de la entrevista hecha a los docentes con la categorización de objetivos a cumplir, como se puede observar, se divide en 3 categorías que son metodologías y aprendizaje, motivación y promedio y por último están los beneficios y metodologías, todo esto con el fin de dar solución a lo planteado no solo en los objetivos del proyecto investigativo sino también en el planteamiento del problema y la justificación del mismo.

Entrevista 2 estudiantes

Módulo 1 - Metodologías

1. ¿Implementaría usted este tipo de metodologías dentro del marco de las clases teóricas?
2. Que tipo de metodología lúdica cree usted que fue esta actividad
3. Según lo vivido, que es el aprendizaje basado en juego para usted?

Módulo 2 - Motivación y promedio

1. ¿Qué tipo de motivación pudo ver usted dentro de la actividad realizada?
2. ¿Considera que este tipo de metodologías ayudaría a aumentar el promedio del grupo?
3. ¿Cómo se motivaría usted mismo y a sus compañeros en este tipo de actividades?

Módulo 3 - Beneficios

1. Consideraría aplicar estas metodologías en un futuro para sus clases? Sí, no, porque?
2. considera que estas metodologías traen beneficios? Sí, no, porque?

Entrevista 2 docentes

Módulo 1 - Metodologías y aprendizaje

1. Después de lo vivido, cambiaría sus metodologías para aplicar en sus clases?
2. Teniendo en cuenta la actividad realizada, que es aprendizaje basado en juego?

Módulo 2 - Motivación y promedio

1. ¿Qué clase de motivación pudo identificar dentro de la actividad?
2. ¿Cree que a partir de este tipo de metodologías, se podría aumentar el promedio del grupo?
3. ¿Qué beneficios cree usted que podría traer la aplicación de estas metodologías dentro de los procesos de aprendizaje?
4. Aplicaría estas metodologías de aprendizaje basado en juego, en sus clases?

Preparatoria

La recreación educativa en el proceso de aprendizaje en materias teóricas, se le da importancia dado que se quiere que los estudiantes tengan un buen promedio durante su educación y así mismo que se aprenda de diferentes maneras saliendo de la metodología tradicional ya que comúnmente se usa en los establecimientos educacionales, según Ce4UANDES (2018) este se caracteriza por una exposición continua por parte del docente; durante esta metodología el estudiante se limita tomar apuntes y así mismo a realizar preguntas ocasionalmente. Por tanto, el alumno asume un papel bastante pasivo dentro de la sala de clases.

Trabajo de campo

Se realiza en tres momentos, inicialmente en el 2022-2 con el permiso correspondiente del docente encargado de tercer semestre del espacio pedagogía del juego, donde se menciona el objetivo de la investigación, se lleva a cabo de manera presencial en la universidad y de igual forma se les presenta la idea del estudio, en el cual se les indica

que se le realizará una entrevista a los estudiantes de tercero y quinto semestre. Con la entrevista se diagnostica el conocimiento del grupo en cuanto a conocimientos sobre metodologías, motivación, rendimiento y beneficios de la recreación educativa. Seguido de esto en el periodo educativo 2023-1 se realiza entrevista a los docentes de cuarto y sexto semestre teniendo en cuenta la realizada previamente a los estudiantes.

En un segundo momento se desarrolla la intervención aplicando la cartilla realizada previamente en los estudiantes del grupo CA4A en administración de los organismos deportivos y CA6A en marketing deportivo, para finalizar con una entrevista en estos estudiantes comprobando el beneficio de la cartilla y aplicación de sus actividades en esta población.

Analítica

Con la recolección de datos e información tomada durante las entrevistas se realiza una revisión, en la cual se desecha lo que no es relevante en la investigación o que no ayude en la solución del planteamiento del problema mediante la matriz de análisis de información y realizando un análisis comparativo teniendo en cuenta dos momentos la entrevista pre y post intervención

Informativa

En este sentido, lo que se brinda a continuación, son los resultados de la investigación, los cuales se dan a conocer siguiendo la lógica de presentación de los objetivos específicos, evidenciando como los testimonios de los entrevistados son parte fundamental para responder a ellos y ofrecer puntos de vista diferentes a los que los investigadores plantean.

FASE 2

- Analizar el beneficio que tienen las metodologías lúdicas del aprendizaje basado en juego en la motivación durante el proceso académico.

La siguiente matriz tiene como finalidad la correlación y el análisis entre las metodologías lúdicas y cómo estas mismas benefician en la motivación dentro de diferentes dimensiones a los estudiantes al momento de realizar procesos académicos como pueden ser la realización de trabajos, talleres, quices, parciales, entre otros.

Tabla 3

Diseño matriz de análisis categorías motivacionales, metodologías lúdicas y respuestas a entrevista

	Emocional	Cognitiva	Afectiva	Autorrealización	Reconocimiento	Afiliación	Seguridad	Fisiológico
Análisis								
Docentes								
Estudiantes								

Dentro de la tabla anterior se puede evidenciar los resultados obtenidos dentro de las respuestas de los estudiantes y docentes, para así poder identificar y analizar fragmentos que respondan a la dimensión motivacional, donde se puede observar que tipo de motivación se maneja dentro del aula de clases ya sea más personalizado, o por medio del docente que crear la misma dentro del grupo para así poder generar interés por el estudio. Identificando adicionalmente de la misma manera, cuál es el motor motivacional de cada persona si por medio de emociones, de procesos cognitivos, por imagen y reputación ante la sociedad o incluso por temas fisiológicos.

FASE 3

- Diseñar metodologías y actividades lúdicas basadas en el aprendizaje basado en juego, con el fin de aplicarlas dentro del aula de clases del grupo CA4A en administración de los organismos deportivos y CA6A en marketing deportivo, para el desarrollo de nuevas alternativas pedagógicas y mejora de la motivación.

Por medio de la realización de la cartilla en donde se implementan metodologías lúdicas se pretende, intervenir por medio de sesiones una vez a la semana por grupo, durante estas intervenciones se van a implementar los juegos de ABJ, de acuerdo al interés del docente y el estudiante.

Tabla 4

Diseño aplicación de metodologías

Grupo	Juego Implementado	Justificación

Por medio de la tabla se llevara el control de los juegos implementados, los cuales fueron escogidos por los integrantes del grupo expositor en el caso de 6 semestre y por parte del maestro a cargo de 4 semestre, teniendo en cuenta las necesidades de cada grupo, en base a las entrevistas anteriormente realizadas, para así identificar el logro académico con los diferentes grupos en las clases. En donde se realiza con una población de 30 estudiantes sumando ambos grupos, en el mes de abril asistiendo dos veces por grupo, la primera para solicitar los debidos permisos y una segunda para llevar a cabo la intervención.

Resultados y discusión

FASE 1

Estudiantes

- Identificar las metodologías lúdicas del aprendizaje basado en juego que contribuyen al aprendizaje, motivación y mejora del proceso académico de los estudiantes.

Según la población entrevistada, las clases son muy monótonas dado que siempre se caracterizan por manejar muchas diapositivas y ser muy teóricas, considerando que deberían modificar esta metodología “...sería muy interesante poder ver esta teoría con una actividad lúdica, con un juego...” (5NR, 2022), “...digamos en las clases que son solo teóricas podría utilizarse una metodología en la cual con diversas actividades, propuestas y hasta juegos se podría obtener un mayor conocimiento...” (6JP, 2022), lo cual podría perfectamente llevarse a cabo ya que se pueden implementar dentro de procesos de aprendizaje, porque son perfectamente adaptables a las condiciones y con gran facilidad para añadir dentro del calendario educativo (Mendoza, 2009), sin embargo, preguntándoles qué metodologías lúdicas conocen al momento de iniciar un proceso educativo 7 de 8 personas no conocen ninguna de ellas, teniendo en cuenta que según Mendoza (2015) menciona que estas experiencias de formación educativa, están destinadas a desarrollar un pensamiento lógico, de lenguaje y de interacción social, dentro de las cuales podemos encontrar diversas metodologías como juegos de actitudes, juegos de dramatización, juegos productivos, juego activo y juego pasivo, cuando se les pregunta si han escuchado sobre el aprendizaje basado en juego la mayoría de las respuestas acertaron diciendo que era “mediante juegos generar un aprendizaje” (1JC, 2022), “...plantear una actividad lúdica y pues de este modo implementar alguna enseñanza académica disciplinaria o de cualquier otro tipo...” (5NR, 2022), Según Canals, Minguell &

Belmonte, 2020 quienes plantean que el aprendizaje basado en juego tiene como fin el utilizar los juegos como base de aprendizaje.

Cuando se les realizó la entrevista a la población, la mayoría estuvo de acuerdo en que el promedio académico de los estudiantes varía dependiendo de las prioridades que ellos tengan en su vida y durante el proceso de aprendizaje como dicen *“hay personas que tienen un mayor interés sobre una clase y no sobre otra”* (4SC, 2022), por lo tanto dan recomendaciones de *“...buscar una herramienta, un método de enseñanza que sea muy universal y que sea muy agradable para todos y de este modo pues por así decirlo aumentar el interés de los estudiantes...”* (5NR, 2022) para que de esta manera no se le dé importancia a cosas como es el alcoholismo, el tabaquismo o las actividades sexuales (Gallardo 2019). Cuando se habla de motivación dentro del aula de clase, 7 de 8 entrevistados mencionan que es más individualizado, es decir si la persona esta interesado en esa materia o en tener un buen promedio dejando a un lado la importancia de la intervención del docente durante este proceso, como lo mencionan durante la entrevista, *“...tu motivación es lo que tú quieres ser el tipo de profesional que quiere ser...”* (2JE, 2022), *“...la motivación en sí viene de cada persona y de qué tanto quiera aprender...”* (6JP, 2022), esta también se maneja por puntos en notas, puntualidad, motivación verbal; teniendo en cuenta que la motivación es parte fundamental del proceso académico, por parte del maestro, ya que, al haber ausencia de la misma, se empiezan a presentar baches, los cuales se evidencian como bajos rendimientos o intermitencia en el promedio de los alumnos (Reyes et. al. 2017), por lo tanto para mejorar esta motivación dentro del aula los participantes sugieren que el docente coloque diversos retos académicos, por otro lado que sea 100% práctica-teórica, enfatizando en las materias que son netamente teóricas. Con esto se podría complementar a la última pregunta donde se enfatizó si por medio de metodologías lúdicas se podría aumentar el promedio académico en el cual los 8 entrevistados estuvieron de acuerdo y afirman que al implementarlas *“se verían más motivados, más inspirados, no se volvería como tan monótona la clase”* (7MM, 2022), con esto se genera más interés y más participación activa de los estudiantes,

Docentes

- Identificar las metodologías lúdicas del aprendizaje basado en juego que contribuyen al aprendizaje, motivación y mejora del proceso académico de los estudiantes.

Según las respuestas de los entrevistados, afirman que con el transcurso de los años han venido cambiando y progresando en cuanto a sus metodologías de enseñanza “... durante mis 11 años de experiencia he cambiado bastantes veces, uno escuchando a los estudiantes, otras a los docentes y unas creandola uno mismo, sin salirse del reglamento...” (1JC, 2023), “... El cambio estaría dado, desde el punto de vista del contexto, porque hoy en día el muchacho ya no está en ese contexto antiguo que nosotros aprendimos, es un contexto totalmente tecnológico...” (2GF, 2023), lo cual puede llevarse a cabo de manera fácil, cumpliendo con la meta marcada, con ayuda de la gamificación ya que gracias a ella se puede hacer uso de tecnologías nuevas, para crear nuevos métodos de enseñanza, las cuales crean vínculos y nuevos conocimientos en los participantes (Espinosa, 2017). sin embargo, al preguntarles, en que se basaban para el diseño de sus herramientas de trabajo, a lo cual respondieron que debían regirse bajo leyes ya estipuladas “...existe un reglamento, y el reglamento dentro del programa, es la metodología que se va utilizar para poder enseñar, inclusive nos capacitan para utilizar estas metodologías...” (1JC, 2023), “...Existe un syllabus y un documento y bajo esos parámetros del syllabus uno tiene que diseñar sus propias metodologías, sus propias herramientas, sus propias estrategias...” (2GF, 2023), a lo cual en ocasiones, puede limitar la creatividad de los docentes, por el hecho de no querer aventurarse más allá y crear sus propios métodos, ya que por un lado, expresan que las metodologías las estipula un reglamento, y por otro, se expresa que cada uno diseña sus herramientas, atreviéndose a cambiar y llevar al aula algo nuevo que sea atractivo para los alumnos.

Al preguntarle a los entrevistados sobre el porqué del bajo rendimiento de sus estudiantes, coinciden en que se trata de temas personales, ya sea la pereza o el aburrimiento que les produce la clase como tal, o porque van con una idea errónea de lo que es la cátedra como tal, ya que es netamente teórica, sin práctica de por medio, “...*los estudiantes de cultura física piensan que todo es práctico y que salgamos a la cancha y hagamos algo diferente; y la administración no es tan práctico...*”, “...*la actitud que tenían los estudiantes era rechazante, era como esto es como aburrido, como que no me va servir...*” (1JC, 2023), “...*les da pereza de pronto actualizarse, les da pereza de pronto hablar con los compañeros que hicieron, les da pereza tomar nota, etc, y cuando llegan las evaluaciones, no da el resultado óptimo que se espera...*” (2GF, 2023). esto se presenta, porque según 7 de 8 de los estudiantes entrevistados, afirman que la motivación en muchas ocasiones no se presenta por parte del docente, si no que debe ser personal o inclusive por parte de sus compañeros, lo cual es un error, ya que la motivación como afirma Usán & Salavera (2018), es un punto importante el cual debe cumplirse, ya que brinda el camino, el cómo y por qué dirección dirigirse, para cumplir con los objetivos trazados.

FASE 2

- Analizar el beneficio que tienen las metodologías lúdicas del aprendizaje basado en juego durante el proceso académico.

Tabla 5

Metodologías lúdicas y categorías motivacionales

	Emocional	Cognitiva	Afectiva	Autorrealización	Reconocimiento	Afiliación	Seguridad	Fisiológico
Juegos de imitación y dramatización								
Juegos con pelota	Incitan al individuo a buscar nuevas experiencias y enfrentarse a nuevos retos, trabajando en equipo e ideando estrategias para así poder dar solución a posibles problemas que se crucen (Soriano M, 2001).			El juego como bien dicho anteriormente, aporta a mejorar habilidades, ya sean físicas, sociales, cognitivas, entre otras. La autorrealización no es más que superación, desarrollo y avance del individuo en diversas dimensiones del mismo (Pedraz, 2016).	Es muy importante el juego dentro de esta dimensión ya que los juegos son vivencias sobre ganar o perder, lo cual al estar en el apartado de reconocimiento, se habla específicamente sobre cómo se valora los logros, aportaciones y éxitos de una persona a nivel social (Pedraz, 2016)	Estas experiencias tienen como objetivo, buscar que los integrantes compartan experiencias para así fortalecer el grupo y el orgullo de pertenencia (Pedraz, 2016)	Al destacar en los juegos, le brinda al individuo seguridad sobre sí mismo, brindando así mismo, autoestima, liderazgo, etc.	Dentro de esta categoría se satisfacen más que nada necesidades psicológicas, lo cual ayuda al individuo a estar bien consigo mismo (Soriano M, 2001)
Juegos de azar								
Juegos de carrera								
Juegos de lenguaje								
Actividades artísticas	En las actividades artísticas se puede manifestar el sentir de las personas, para así poder liberar, y estar mejor consigo mismo (Martínez, 2014).	Si las personas son artísticamente buenas y tienen las aptitudes suficientes, el hemisferio derecho de sus cerebros es el dominante, lo cual quiere decir que la parte cognitiva y el desarrollo de este hemisferio es superior. (Martínez, 2014)	En las artes, el artista puede llegar a desarrollar afecto hacia sus obras, lo cual es un punto fuerte el cual lo mantiene en constante motivación (Martínez, 2014)	En el espacio donde se centra la creatividad, la solución de problemas, el arte es un estimulante perfecto ya que brinda problemas, donde habrá que recurrir a la creatividad, a la reflexión, para poder llegar a una solución y con ello, motivación de realización personal (Martínez, 2014)	Al realizar bien las actividades artísticas, el individuo se llena de confianza y respeto propio, lo que le brinda las pautas mínimas para encaminarse hacia una motivación efectiva	El arte abre puertas a formar nuevas interacciones sociales, gracias a la posibilidad de expresar muchos sentimientos y pensamientos a través de ella.	Si la persona tiene el talento suficiente, podría construir una vida donde pueda conseguir seguridad en todo ámbito, ya sea financiero, familiar, social, etc.	Si es de gusto propio, al tener experiencias artísticas, se va a ver envuelto en un proceso donde sacia muchas de sus necesidades fisiológicas, la principal y más importante es que le brinda tranquilidad y felicidad el simple hecho de hacer lo que le gusta.
Deportes	La psicología dentro del deporte es un aspecto que se debe tener muy en cuenta, ya sea profesional, amateur, o en educación y formación, ya que brindan bases para un buen desarrollo personal tanto para consigo mismo como para con los demás. (Murcia & Gimeno, 2010)	La parte cognitiva es de los aspectos más importantes en actividades deportivas, ya que si se tiene una buena parte cognitiva, se ejecutarán tareas de manera efectiva en menos tiempo (Murcia & Gimeno, 2010)	En el deporte como en cualquier vivencia lúdica y activa donde haya interacción social, y más cuando hay llegado, siempre se trabajara con más esfuerzo por lograr metas por y con estas personas.	El deporte brinda mejoras físicas y motrices a los implicados, lo cual le da mejor solución de problemas, creatividad y espontaneidad a los participantes (Murcia & Gimeno, 2010)	Al realizar bien las actividades deportivas, el individuo se llena de confianza y respeto propio, lo que le brinda las pautas mínimas para encaminarse hacia una motivación efectiva	El deporte es una dimensión de logros, lo es todo, por lo tanto si un individuo obtiene resultados favorables, será aceptado socialmente, y saciará ese deseo de poder ser querido y aceptado por la sociedad	El deporte es una de las ramas que más estabilidad brinda, cuando de trabajo y profesionalismo se habla, ya que dentro de él se mueve un gran flujo de dinero, lo cual motiva a muchas personas a llegar a la máxima exigencia deportiva para así poder brindar seguridad a él y a los suyos en todo aspecto (Murcia & Gimeno, 2010)	Dentro del deporte bien se sabe que se puede llegar a ciertas metas físicas, como un buen físico, buenas habilidades, buena mentalidad, etc. lo cual motiva diariamente a las personas a mantener la práctica y mejorar día a día. (Murcia & Gimeno, 2010)
Gamificación	La gamificación brinda espacios de felicidad y satisfacción dentro del aula de clases. (Arenas, 2014)	La persona siente que tiene la posibilidad de elegir qué aprender y en qué orden aprender (Arenas, 2014)	Dentro de las actividades cabe la posibilidad de formar vínculos afectivos ya sea con otros participantes o con el mismo docente, ya que la gamificación ofrece una experiencia de felicidad y comodidad, lo cual haría más receptivos a los participantes (Arenas, 2014).	El estudiante cree que se necesita cierta habilidad innata para participar y si no la posee, La persona siente que posee habilidad para realizar la tarea requerida. El jugador siente que está progresando, sobreponiéndose a los obstáculos y obteniendo habilidades. (Arenas, 2014)	metodología que siempre está basándose en la solución de problemas por parte de los aprendices, para así obtener un reconocimiento ya sea intrínseco o extrínseco (Arenas, 2014).	Lleva a incrementar la participación y despertar motivación por el área donde se implementa. La persona puede utilizar los conocimientos adquiridos para relacionarse con otras personas. (Arenas, 2014)	Ofrece la estabilidad de poder aprender de una manera más lúdica y diferente, haciendo el proceso de aprendizaje mucho más ameno, que basándose en metodologías tradicionales: (Arenas, 2014)	El estudiante se llena de sentimientos positivos a la hora de aprender (Arenas, 2014)

En esta matriz se puede identificar la relación que existe entre las actividades lúdicas seleccionadas y como estas generan motivación dentro de la población, como se puede generar motivación al momento de aplicar estas actividades específicas.

Estudiantes

Para finalizar la entrevista se hizo énfasis en los beneficios y en la utilidad de estas metodologías a futuro en su vida laboral, en donde todos afirman aplicarlas ya que se considera que es un método que sirve para todas las poblaciones en diversos ámbitos laborales y que inclusive por medio de estas metodologías es más factible que los estudiantes aprendan ya sea de un deporte o de un tema en específico; por otro lado dentro de los beneficios consideran que los estudiantes mejoran la atención, el interés, la adherencia y así mismo que la persona salga de su zona de confort y teniendo en cuenta que estas metodologías no necesariamente tienen que ser aplicadas en niños, si no que se puede aplicar en cualquier población sin importar su edad.

Docentes

Para darle fin a la entrevista, se les preguntó sobre los beneficios que brindan las metodologías lúdicas, lo cual estuvieron de acuerdo que traen muchas ventajas, mas que nada en cuanto a la absorción de nueva información porque hay un ambiente de diversión y felicidad, lo cual lo asocian a motivación de autorrealización, ya que se sienten satisfechos al ver cómo progresan sus alumnos, *“...obviamente las diferentes formas de enseñar van a ser muy buenas porque ellos van absorber más fácil el conocimiento, si yo solo lo digo de una sola manera el tema o lo interpreto de una sola forma ellos digamos que quedan con dudas y no avanzan, y digamos si lo hago con diferentes metodologías de enseñanza probablemente les va quedar algo y entonces ahí ya uno se siente satisfecho porque ellos están absorbiendo conocimiento, cosas buenas para su carrera...”* (1JC, 2023), *“...la lúdica como tal debe estar atada a la temática que desarrolló y es con el fin de que tenga*

un proceso de aprendizaje significativo, algo que le quede a ellos, la lúdica va de acuerdo a lo que el estudiante proponga hay muchas veces que es agradable por que se divierten y a la vez captan la esencia del tema y no es tan ladrilludo...” (2GF, 2023). Los docentes cuando brindan espacios de lúdica, y actividades más activas, da como resultado que los estudiantes tengan una receptividad hacia el tema mucho mejor, y aumente el promedio y el rendimiento del grupo (Hänze & Berger, 2007), ya que con la aplicación de estas nuevas metodologías, se evidencia el buen desarrollo estudiantil.

Tabla 6

Matriz de análisis categorías motivacionales, metodologías lúdicas y respuestas a entrevista

	Emocional	Cognitiva	Afectiva	Autorrealización	Reconocimiento	Afiliación	Seguridad	Fisiológico
Estudiantes	<p>Quizás, quizás no tanto diapositiva lo que pasa es que utilizamos demasiada diapositiva y eso de pronto a uno lo que hace es como aburrirlo dentro del aula</p> <p>Nos gusta estar siempre en ambiente de felicidad por decirlo así mientras cuándo nos toca escribir o leer pues ahí sí es un poco complejo más que todo para algunos compañeros</p> <p>un método de enseñanza que sea muy universal y que sea muy agradable para todos y de este modo pues por así decirlo aumentar el interés de los estudiantes para no tener esa evidencia de los bajos rendimientos académicos</p>	<p>Las clases teóricas son muy monótonas de diapositiva, aprenda y quiz pues no sé sería como unas clases pues más lúdicas donde hayan como ejercicios Pues orientados a lo que se quiere aprender cómo no sé algo como juegos o no sé una cosa más didáctica para que pues uno pueda aprender con mayor facilidad. Que la gente guarde como mayor información de los temas que se ven en esas clases y pues ya que tienen mayor información y mayor conocimiento pues mejor promedio y notas</p> <p>Tratar de que la persona pues aprenda digamos en cuanto a su repertorio motriz buscar que a partir de juegos ellos puedan aprender a reconocer movimientos que pues le pueden ayudar a muchas situaciones de su vida pues pero a tratar de no ser monótono sino a través del juego y que pues sea divertido para cualquier tipo de persona permitiría que las personas pudieran aplicar mejor lo que aprendemos a lo que me refiero es digamos Si sí yo entiendo el tema a través de una forma práctica creo que podríamos mejorar mediante actividades lúdicas tratar de que el estudiante aprenda. sí, 100% Creo que uno se hace una buena planificación de una sesión a través del juego</p> <p>los estudiantes van a adquirir un mejor el conocimiento básicamente es como una metodología efectiva en los niños para enseñarles digamos no sé, los colores, las vocales, algún concepto a través del juego, a través de algo divertido, y que ellos se conecten con eso. A mí me gusta mucho aprender a través de videos, mirar videos, que sea más receptiva la información y después ahí sí pasar a la parte de las lecturas y toda la cosa para que sea más ameno el aprendizaje es un método que consiste básicamente en plantear una actividad lúdica y pues de este modo implementar alguna enseñanza académica disciplinaria o de cualquier otro tipo y este modo generar ese aprendizaje por medio de un juego como mas el tema hacia lo lúdico, hacia lo gamificado, creo que ahorita lo que mas nos esta ayudando es el aprendizaje de algunos estudiantes, es como ese plus por decirlo así</p>	<p>Tal vez de metodología no, pero que no se lleven a los profesores buenos porque al final eso es lo que da renombre a la universidad no se llevan a los profesores buenos al exterior y acá hay profesores que ni siquiera dan materias, osea que ni siquiera son de la materia, dictando entonces yo diría que mas eso, no metodología</p> <p>en el momento en el que yo estuve de primero a tercer semestre habían docentes muy buenos, siento que uno de ellos digamos o se fueron o los sacaron no se pero siento que eran uno de los mejores pero realmente pues uno decide aprovechar las clases el tiempo como tal ya como te digo eso va en cada persona en su rendimiento como tal</p>	<p>Yo creo que es por parte de también de los estudiantes Digamos como su apoyo o su dedicación a la carrera</p> <p>tu motivación es lo que tú quieres ser el tipo de profesional que quiere ser y y pues ya básicamente no hay no existe una motivación dentro del aula es más personal.</p> <p>la motivación en sí vienen cada persona y de qué tanto quiera aprender y conocer de esas diferentes materias y esas diferentes clases que nos plantean a nosotros</p>	<p>Tal vez tal vez es que también depende de lo de la motivación y pues de cuánto esa persona quiere estar acá porque hay muchas personas que pues vienen acá y la verdad no no pues digamos que no sé valorar ese reconocimiento que tiene los profesores tal a veces a las actividades que imponen ellos</p>	<p>muy bien en nuestro caso pues yo tengo como la suerte de tener unos excelentes compañeros y pues entre todos nos motivamos y pues los profesores hacen su labor bien hecha y nos motivan a diario</p> <p>como entre nosotros mismo decimos como bueno vamos a una clase que es importante como que tenemos que prestar atención y yo digo que de la acción va la motivación no de la motivación tiene que hacer uno la acción</p>	<p>Pues a veces se maneja como por qué no participan las clases y por puntos le dan puntos como la nota final o en parciales</p> <p>yo diría que las prioridades, la verdad yo diría que todos contamos con el mismo tiempo y no digo yo que la carga académica sea demasiada pero yo creo que tener un poquito de prioridad en la universidad sea esencial en eso, no sé, dedicarle una o dos horas al día es básico y uno tendría todas las notas bien si uno lo hiciera</p>	<p>Bueno yo diría que como lo mismo de estas clases teóricas pues a veces uno pues llega muy agotado, en si solo teoría pues a uno a veces lo cansa y no le pone tan interés ah o empeño a la clase.</p> <p>Pues es que son varios factores comenzando por el factor pues social de pronto familiar eso uno lo acepta y uno llega al desmotivado : clases digamos</p> <p>la pereza, lo tedioso que es la materia y que se explique en sí en toda su expresión entonces si las clases son aburridas entonces así mismo van a ser la toma de los trabajos y eso</p>

	Emocional	Cognitiva	Afectiva	Autorrealización	Reconocimiento	Afiliación	Seguridad	Fisiológico
Docentes	<p>Lo que mas disfruto explicando los temas de administración deportiva es la forma en la que yo puedo explicar desde diferentes puntos de vista colocando trabajos practicos</p> <p>La profesion de ser maestro es algo muy bonito, es un arte especificamente el que se compromete a ser maestro tiene que disfrutarlo desde que se levanta hasta que se acuesta, es una profesion que no tiene ni horario, ni fecha, no tiene sabados y no tiene domingos, es una profesion en donde usted lo hace por amor realmente</p> <p>hay muchas veces que es agradable por que se divierten y a la vez capatan la esencia del tema y no es tan ladilludo terminar una clase de esa forma, asi sintentica, si no de la forma de la risa la diversión, del estar compartiendo y que se le queda esa tempatica como tal.</p>	<p>La actitud que tenian los estudiantes era rechazante, era como esto es como aburrido, como que no me va servir, pero hoy en día los estudiantes saben de la importancia y conocen por medio de los egresados. Inclusive nos capacitan a los docentes para utilizar estas metodologías, se crean unos trabajos practicos para poder comprender si ellos cuentan y conocimientos acerca del tema.</p> <p>El ABJ son juegos bastantes didacticos evaluativos mas que de aprendizaje. Yo parto de conocimiento previo en 4to semestre se supone que ellos ya han visto toda la parte basica. Entonces mi motivacion es que sean excelentes en lo que van hacer; tener el tema claro de lo que usted es muy bueno. El aprendizaje que tiene cada uno es subjetivo, los estudiantes aprenden de diferentes maneras y asi mismo escogen la manera en la que ellos prefieren aprender, no todos aprenden viendo solo diapositivas, no todos aprenden viendo solo videos, no todos aprenden viendolo a uno er acción y otros aprenden haciendo. Pero a la vez va llevar un plus adicional, que es el aprendizaje que se le puede entregar a ese muchacho como tal.</p> <p>El cambio estaria dado, desde el punto de vista del contexto, porque hoy en dia el muchacho ya no esta en ese contexto antiguo que nosotros aprendimos, es un contexto totalmente tecnologico y estaria dirigido hacia los celulares especificamente yo me he dado cuenta de que el muchacho esta pendiente de su celular, entonces seria por ese lado, adaptar una clase por medio de diferentes sistemas, estrategias desde el celular, estar muy activos en ese sentido y de pronto puede que esta estrategia como tal pegue y le sirva para que el joven aprenda. Son muy visuales son mucho de actividad, no que de pronto el muchacho aprenda de corrido una tematica, si no que mas bien la analice, la interprete, ponga en practica esc que aprendio mediante una serie de imagenes, que sea mucho mas cognitivamente que lo aprenda. Yo desde la parte del juego lo he escuchado pero no lo he practicado, yo de pronto utilizo mucho es la ludica, mas no el juego, la diversión asi por divertirse no, yo lo haria y lo hago desde el punto de vista la ludica, donde usted se divierte pero con un aprendizaje implicito en esa diversión, desde ese punto de vista lo hago. Claro que si, de hecho yo en todas las diferentes clases desarrolladas como tal, hay algo que yo le implemento a ellos que son rubricas y dentro de estas hay algo que deben de hacer en el desarrollo de la clase de la exposicion y es una ludica, la ludica como tal debe estar atada a la tematica que desarrollo y es con el fin de que tenga un proceso de aprendizaje significativo</p> <p>Bueno yo lo consideraria, nuevamente reitero no del juego, yo lo haria desde el punto de vista de la metodología de la ludica, de hecho es algo bueno, es algo donde el estudiante aprende mediante la diversión, pero teniendo en cuenta una estrategia en especifico que verdaderamente lo lleve a eso, no a la reochoa, no al bullicio, no a la griteria, si no que le deje un aprendizaje en especifico.</p>	<p>Estamos contentos por que estamos aplicando todas las metodologias posibles para tener la alta calidad que ya tenemos como certificación.</p> <p>Es una profesion en donde usted lo hace por amor realmente, no por lo que usted vaya a ganar, no por el reconocimiento es estar ahí en el momento indicado para un estudiante, es poner una semilla en un estudiante, es ayudarlo a salir adelante, es ayudarlo a comprender, analizar, interpretar, es ser un amigo del estudiante</p> <p>Primero que todo pues la forma de explicación de las tematicas pues tienen que estar a cargo del profesor, tiene que estar muy ameno, tiene que ser una persona muy en confianza con el estudiante, en donde de pronto las vivencias, se comparte la vivencia frente al concepto, y el estudiante es mucho más receptivo de ver esa forma</p>	<p>Algo satisfactorio es cuando los estudiantes logran implementar sus modelos de negocio en el mercado y lo vuelven realidad</p> <p>Diferentes metodologias de enseñanza probablemente les va quedar algo y entonces ahí ya uno se siente satisfecho por que ellos estan absorbiendo conocimiento, cosas buenas para su carrera</p> <p>De pronto actividades de mapas mentales, conceptuales, infografias, mentefactos, videos, cosas que de pronto al estudiante le encantan hacer</p>	<p>La principal motivacion es la posibilidad de graduarse con opcion de grado creacion de empresa, si ellos hacen bien su trabajo durante la materia ya tienen la primera parte de canvas terminado y una parte de su opcion de grado</p> <p>Si claro ese es el objetivo, yo creo que los profesores ya han entendido con todas la capacitaciones que nos han realizado que si estamos en una universidad que tiene alta calidad como la universidad Santo Tomas multicampus y tenemos un programa de alta calidad de ocho años, tenemos que demostrarlo en nuestras clases y tambien ustedes como estudiantes tienen que demostrarlo cuando salgan de su carrera</p> <p>La otra parte es las diferentes herramientas que utilizo, herramientas visuales, herramientas en donde ellos hagan, tambien los quices, de pronto trabajos extras, que ayuden ha ellos a profundizar un poquito y a la vez a tener unos puntos extras para el parcial, algunos lo hacen complacidos porque quieren ser mejores, otros de pronto no lo toman, de hecho esos trabajos extras los dejo libremente para el que lo quiera hacer, que no sea una carga más, si no a usted le nace el tema, usted lo hace, obtiene puntos le va mejor, supera la calificación del grupo.</p>	<p>He cambiado bastantes veces, uno escuchando a los estudiantes, otras a los docentes</p>	<p>Dentro de los testimonios dados por lo docentes entrevistados, ninguno recalco esta dimensión de motivación</p>	<p>La otra es que de pronto llegan tarde a las clases, cuando tenemos clases de 7 de la mañana, les da pereza de pronto actualizarse, les da pereza de pronto hablar con los compañeros que hicieron, les da pereza tomar nota, etc, y cuando llegan las evaluaciones, no da el resultado optimo que se esperando.</p> <p>Porque muchas veces yo veo que a ellos les interesa unas cosas más que otras y al tener en cuenta eso de los gustos pues yo les doy el tema de acuerdo a eso</p>

	Emocional	Cognitiva	Afectiva	Autorrealización	Reconocimiento	Afiliación	Seguridad	Fisiológico
Análisis	<p>En esta dimensión los estudiantes expresan sentimientos de aburrimiento y disgusto hacia las clases teoricas que sean monotonas, pidiendo que se realicen estas mismas con diferentes estrategias para que asi se forme un ambiente de felicidad y comodidad.</p> <p>En cuanto a los docentes hablan sobre el disfrute que tienen hacia la enseñanza, que es algo muy bonito, una profesión que enriquece el alma del maestro. En algo en lo que coinciden es que cuando se realizan actividades ludicas y diferentes a las que se hacen regularmente, se forma un ambiente agradable, porque se divierten y logran captar el tema de una gran manera.</p>	<p>Los estudiantes manifiestan que al tener clases monotonas, se dificulta el proceso de aprendizaje, ya que son clases en las cuales se hace lo mismo, diapositivas, sientese a escuchar y como formade evaluacion realizar un quiz o el parcial como tal, lo que desean es que esa teoria ya vista la lleven a un ambiente practico, con actividades ludicas y creativas, que no solo se quede en la dimension teorica, ya que son temas extensos y complicados, lo cual ayudaria de gran manera al aprendizaje de los mismos, ya que muchos aseguran aprender de mejor manera, por medio de videos, explicaciones activas y ludicas, para asi poder hacer esa transferencia hacia la lectura, hacia la teoria y que no sea tan complicado.</p> <p>En cuanto a los docentes, dicen que la actitud de los estudiantes era rechazante, sentian que las clases les aburrían, lo cual se ha venido cambiando gracias a los egresados e incluso por la capacitación de los docentes en metodologías ludicas, para así crear trabajos y herramientas practicas para brindarle facilidades a los alumnos. El ABJ lo tienen como una herramienta evaluativa efectiva para aplicar.</p>	<p>Por parte de los estudiantes, varios de ellos manifestaron afectividad hacia los maestros que antiguamente dictaban las clases, ya sea por sus metodologías, por afecto hacia ese docente, o porque simplemente decían que era un muy buen maestro.</p> <p>En cuanto a los maestros muestran afectividad hacia los estudiantes, ya que ellos manifiestan que el docente debe ser amigo y debe ser compañero del alumno, que la motivación de la profesión no es el dinero si no por amor a enseñar y ver progresar a un estudiante. El espacio de clase debe ser muy ameno entre alumno y docente, debe ser un ambiente de suma confianza para así poder tener un buen progreso en proceso de aprendizaje.</p>	<p>Los alumnos dicen que la motivacion mas fuerte es la dedicación que se le debe dar a la carrera, depende de lo que cada persona le interese conocer y aprender, que eso marca de gran manera el tipo de profesional que vas a ser.</p> <p>En cuanto a los docentes, aseguran que una gran motivacion para ellos es la satisfaccion que sienten al momento de ver que sus alumnos realmente estan aprendiendo sobre lo que ven en clase, y como eso los puede llevar a hacer cosas mas grandes como puede ser un avance de opcion de grado (creación de empresa), y ya más allá volver todo este proceso en una realidad, que es la creación de una organización como tal.</p>	<p>Los estudiantes dicen que en ocasiones sienten que no obtienen el reconocimiento que sienten que deberían tener, entonces eso causa sentimientos negativos hacia el estudio y desmotivación.</p> <p>Los docentes manifiestan que la principal fuente de motivación es el reconocimiento al final de carrera, que sería la creación de empresa, además que para ellos es importante ya que están en una facultad con certificación de alta calidad, lo cual lo deben demostrar ellos en sus clases, y mediante los alumnos cuando vayan al ámbito laboral ya.</p>	<p>En cuanto a los alumnos, expresan que la parte social, la hacen entre ellos, incluyendose en la parte de motivarse entre ellos mismo, ya que pocas veces se ve que el maestro lo haga.</p> <p>En cuanto a los docentes, manifiestan que han cambiado sus metodologías y herramientas para que sea mejor para el alumno, basandose en los estudiantes e incluso en otros docentes.</p>	<p>Los alumnos manifiestan que es muy importante tener estabilidad en lo académico, ya que cada uno le da la prioridad a lo que realmente le interesa, ademasque que esa estabilidad esta apoyada por actividades de docentes, como por ejemplo las que significan puntos adicionales.</p> <p>Los docentes no manifestaron nada en cuanto a esta dimensión motivacional.</p>	<p>Los estudiantes dicen que en muchas ocasiones a estas clase, llegan muy agotados, adicional a esto, ver que la clase es full teoria, lo que hacen es perder interes, desmotivarse y centrar su atención en otras cosas. Algunos otros, expresan influencia familiar en sus estados de ánimo, además que la pereza es un factor influyente también.</p> <p>Los docentes manifiestan, al igual que los estudiantes, que la pereza es un factor importante en cuanto a la desmotivación e interés.</p>

Esta matriz tuvo como objetivo general, encontrar dentro de las respuestas de los entrevistados, las categorías motivacionales propuestas, tanto en estudiantes, como en docentes y dar a conocer el punto de vista de cada uno en cuanto a lo que motivación y estudio refiere.

FASE 3

Diseñar metodologías y actividades lúdicas basadas en el aprendizaje basado en juego, con el fin de aplicarlas dentro del aula de clases del grupo CA4A en administración de los organismos deportivos y CA6A en marketing deportivo, para el desarrollo de nuevas alternativas pedagógicas y mejora de la motivación.

CARTILLA

Por medio de una cartilla se presenta el objetivo de la cartilla aclarando lo que se puede lograr con ella y así mismo algunas recomendaciones a tener en cuenta al momento de su implementación. En esta encontraremos 5 categorías principales como lo son: aprendizaje gamificado, acompañado de dos juegos, el primero recibe el nombre juegos del calamar introduciéndose y personificando a este, teniendo en cuenta la parte narrativa y el logro, seguido está, stranger things introduciendolos en el rol de los personajes y el objetivo de cada uno. En un segundo momento se encuentran los juegos de azar, para ello se implementaron y adaptaron los videojuegos de Mario Bros, siendo el primero una búsqueda de tesoro y el segundo una escalerita. En un tercer lugar están los juegos de pelotas, siendo el primero un juego de puntería en distintas distancias y el segundo un mapa conceptual que irán completando cada vez que logren pasar un rato de fútbol. En la siguiente categoría se encuentran los juegos de lenguaje, donde los introduciremos al mundo de superhéroes, por medio de esto colocar retos como sustantivos o adjetivos de una palabra, adivinanzas, entre otros. Por último juegos de dramatización y mímica, donde deben representar por medio de estas ya sea una película, un tema, una palabra para que su grupo adivine y gane.

Tabla 7

Aplicación de metodologías

Grupo	Juego Implementado	Justificación
CA4A	Juego de lenguaje “Sé tu superheroe”	El grupo de sustentación escogió la categoría de su interés, mostrando los diversos juegos y teniendo en cuenta los recursos que se necesitaban para llevar a cabo.
CA6A	Aprendizaje gamificado “Stranger Things”	Se tiene en cuenta la entrevista previa para la toma de decisión al implementar el juego, llevando a cabo uno de gamificación fuera del aula de clase y donde participaran todos.

Para llevar a cabo la aplicación de la cartilla, se habla principalmente con los docentes para poder acordar en qué grupo se va a intervenir, en el caso de sexto semestre se implementó la cartilla con un grupo de expositores, teniendo un encuentro previo al día de sustentación, explicando detalladamente la actividad y el objetivo de esta, para que así contribuir en su proceso de exposición de tema, haciéndola mucho más activa y motivante que con una metodología tradicional, y que al día siguiente se aplique de buena forma. Los estudiantes participan de las actividades, teniendo el apoyo adicional del docente, el cual intervenía cuando lo veía necesario para brindar aclaraciones conceptuales, al finalizar la intervención se les realizó la entrevista post intervención, arrojando resultados positivos por ambos lados, tanto por parte de estudiantes como del docente.

En cuanto a cuarto semestre se llegó a un acuerdo con el docente del área para realizar una actividad evaluativa, donde se pudiera evidenciar todos los temas vistos en clase hasta el momento, se les explicó la dinámica a los alumnos y al profesor quien hizo parte de la actividad no solamente interviniendo para dar aclaración conceptual sino que también hubo participación activa de su parte dentro de la actividad, motivando aún más al grupo. al finalizar la intervención de les hizo la entrevista post intervención, arrojando

resultados positivos de ambas partes, tanto de estudiantes como de docentes, recalcando la motivación extra que hubo por el simple hecho de que el docente haya participado de la misma.

Capturas de la cartilla

¿Qué podemos lograr?

Al encontrar la necesidad de los estudiantes de motivación y mejores metodologías en los cursos tradicionales, donde todo se torna monótono y repetitivo, lo que causa pérdida de interés. Por medio de estas actividades, se pretende fortalecer a los docentes de dichos espacios, ofreciéndoles más herramientas, recursos y técnicas para que así se pueda mejorar la participación y la atención de los estudiantes cuando más interesa y motivación a la hora de enseñar un contenido académico, generando un espacio en la disposición de los alumnos, generando adherencia para así beneficiar al desarrollo de los cursos y así mismo, en el desarrollo del grupo.

La recreación educativa es entendida como técnicas lúdicas, que tengan como objetivo hacer comprender a una población un tema en específico (Lara, 2005), las cuales tienen muchas más bondades que los metodologías tradicionales.

Recomendaciones Generales

Se busca generar un espacio de experimentación, motivación y de intercambio para que los estudiantes se encuentren por medio de los juegos para así crear interés hacia los temas, así mismo, aprovechar los diversos espacios disponibles tanto del aula como fuera de esta.

Por otro lado se necesita a los alumnos por medio de un sistema de recompensas, los cuales serán representados por puntos, fichas o cualquier otro elemento, con el objetivo de realizar una retroalimentación sobre los temas abordados para ello se recomienda tener una buena distribución y manejo del tiempo para llevar a cabo todas las actividades dentro de los momentos de clase.

Los juegos están diseñados para que entre los participantes interactúen y aprendan entre ellos y así generar un espacio de auto experimentación, aprendizaje, motivación en diferentes momentos y que de esta manera mejoren los conceptos y nuevos conocimientos que se ven durante el espacio de clase con una buena distribución y organización.

APRENDIZAJE GAMIFICADO

JUEGO DEL CALAMAR

Puente de Arco

El juego se forma puente de arco hecho de arcos de los que se le requiere conectar el hilo manteniéndolo en posición y pasando algo más que lo tema.



Aspectos generales

Durante el juego los estudiantes son dados definiciones, temas, conceptos y preguntas a los estudiantes deben abordar cada uno de los días oportuno, correspondiente a lo que ellos dicen, si no responden correctamente se penalizan y disminuyen a la fila nuevamente, mientras que las respuestas realizan retroalimentación.

La gallina de papel

Elige una figura y ponela frente a ella de memoria (al tiempo de elegir su forma favorita), otros realicen las reglas del juego:

- Cada jugador debe tener una de la figura que está frente a sí.
- Por turno, ubran la hoja para ver su contenido.
- La forma que eligieron en la forma que deben desaparecer. Tienen 3 minutos para jugarlo.

Si alguien la figura, tendrá que responder las preguntas, si no la respuesta será una pregunta.

Si el estudiante logra acertar, tendrá que responder una pregunta, correspondiente al grupo de una persona.

Si el estudiante logra sacar la figura su compañero se tendrá que responder alguna pregunta, pero si la respuesta no es correcta se penaliza.

APRENDIZAJE GAMIFICADO

Stronger Things

En varias fechas de este año se han detectado espacios de portales hacia otros universos, mundos peligrosos llenados de misterios que nos hacen sentir parte de un mundo nuevo, y muchos lo han vivido. El objetivo de la misión es vencer estos portales, pero las criaturas que por han pasado se convierten en el camino.

La información que se les brinda será vital para el éxito de la misión.



¡NO LO PUEDES PARA QUE LOS TUVIERAS VIVAS!

Aspectos generales

Se divide el grupo en dos equipos, uno representando a los humanos y el otro equipo a los monstruos. La respuesta se divide de 4 a 4 bases, luego de la explicación de cada fase.

El equipo que primero termine de explicar la fase y así mismo puede hacer una pregunta para los dos equipos el primero que responde bien deberá llevar el globo que le corresponde a su equipo hasta la cancha, los integrantes del mismo lo estarán preguntando pasando a los minutos (según corresponda) ya que entre quienes pasando podrá hacer un punto al jugador que lleva el globo. Si se puntúan durante el juego quedará eliminado por ser eliminado, y podrá volver en la siguiente fase. Instrucciones

JUEGOS DE AZAR

Maga Bots



Aspectos generales

Se divide en tres equipos, siendo el primero los preguntas del tema, en segundo lugar el tiempo que le toma para poder llegar a un amigo y por último la ayuda que le sirve de los preguntas de evolución.

Instrucciones

Se realizan 3 preguntas, por minuto y al acuerdo o año se generan los siguientes premios o castigos.

- Si el estudiante no responde o participa en ninguna pregunta, recibe una tarjeta, al momento de realizar la motivación, inmediatamente se le retira puntos.
- Si el estudiante participa, pero no responde bien la pregunta, se gana el tiempo necesario. Cuando se realiza la actividad educativa al estudiante logra automáticamente a responder una pregunta.
- Si el estudiante responde a medias la pregunta, obtendrá una tarjeta, en la actividad educativa el estudiante tendrá la opción de jugar en cualquier momento, si no lo consigue se realizará una pregunta en la que podrá obtener de su equipo de tiempo.
- Si el estudiante responde bien la pregunta se ganará una tarjeta, al momento de la actividad educativa el estudiante ya habrá ganado sus puntos de clase.

JUEGOS DE AZAR

Escudo de Bots



Aspectos generales

Se realiza por equipos, consiste en lanzar el dado y de acuerdo al resultado avanzan los años respondiendo la pregunta que se encuentra en el año, teniendo en cuenta las habilidades que se presentaran en el curso.

Instrucciones

Se forma por equipos de 3 a 5 estudiantes, eligiendo un ficho de color para jugar y subsecuente en un número 1. Para jugar se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Antes de jugar se indica el dado.
- En cada uno de los encuentros una pregunta, si responde correctamente podrá volver a lanzar, si no, retrocede una casilla (de la respuesta preguntada).
- Si una en cualquier momento podrá volver a responder correctamente la pregunta.
- Si una en cualquier momento podrá responder correctamente para no regresar casillas.

Se realiza el juego en el momento en que todos los equipos hayan terminado el juego. En cada casilla las respuestas durante la respectiva explicación a cada pregunta.

JUEGOS DE PELOTAS

Tiro al blanco



Aspectos generales

A cada equipo se le entregará una pelota que deberá lanzarse y un tubo, para poderlo, deberán demostrar una ciencia que están aprendiendo en diferentes momentos, el cual será correspondiente al grupo que presentará, al finalizar deberán realizar una frase fuerte o toda sobre el tema.

Instrucciones

Se formaran equipos de 3 a 5 estudiantes, a cada equipo se le pasará una cartulina en donde tendrá un portal y un tubo necesario, para conseguirlo deberán realizar lo siguiente:

- Cada uno de los equipos de acuerdo al número de grupo, por la forma del equipo deberán demostrar el tema que tenga dicho número.
- Cada vez que logre demostrar el tema, la distancia irá aumentando 3 metros.
- El objetivo es conseguir todos los portales hasta que se complete el portal y el tubo.

Completado el portal, cada equipo deberá realizar una frase, tendrán 3 min para realizarla y organizarla, recibiendo entre tiempo máximo 2 minutos de preparación.

Al finalizar la frase los equipos o docente, realizarán una retroalimentación y darán explicación del tema asignado a los equipos.

JUEGO DE PELOTAS

Fútbol conceptual

Instrucciones

Se divide al grupo de tal manera que queden equipos de cuatro estudiantes, entre los que se divide por las diferentes estancias completando el siguiente:

Estrada 1
Estados de 2 a 3 una situada en la zona, y el balón en la media luna del área penalista, los estudiantes deberán hacer gol en uno de los otros.

Estrada 2
Se colocan tres papeles de color, los cuales deberán destruir y volarlos a comer para finalizar la actividad.

Estrada 3
Se colocan tres papeles al frente del arco con un jugador, deberá realizar 5 volates y poder el balón con el jugador de realizar gol.

Estrada 4
Deben realizar el balón con los volates en las diferentes estancias ubicadas.

Aspectos generales

Por estancias al jugador tendrá la información que completará el mapa conceptual como temas, definiciones, tipos, características, para conseguirlo deberán cumplir con la meta, si no logran pasar la estacion con éxito, deberán repetir en la siguiente estacion hasta completarla.

JUEGOS DE LENGUAJE

Alfabeto Caudaval

Aspectos generales

El objetivo del juego es reconocer el modo de la escritura en forma del día para conseguirlo deberán pasar por una serie para y conseguirlo las palabras, al completarlo la letra y las espaldas entrelazadamente y explicadas.

Instrucciones

Por equipos asignados al orden para pasar a realizar las diferentes letras, si logran al menos una de las palabras, si no lo logran deberán pasar al siguiente compañero hasta que se logre al otro.

Red 1: Red de voces

El estudiante contará con 20 veces vocales y un mapa rojo en la boca, al estudiante deberá ir subiendo al mapa rojo moviendo todos los vasos vocales desde central hasta abajo ordenando vocales muertas, estas movimientos se repeticion hasta que el vaso rojo llegue de mano a la boca.

Red 2: Quirifa

Se colocan una liga con ambos manos al estudiante deberá leer una palabra que entra debajo en la parte superior de la tarjeta, y observar en la parte superior de la tarjeta.

Red 3: Pin por pop

Realizar la palabra de ping pong en tres platos, antes de comenzar en un cono.

Red 4: Vistas al vaso

Colocamos un lápiz en el dibujo del participante deberá voltear el vaso desde el fondo de la mesa, y hacer que coja el vaso en el fondo de la tarjeta que está ubicado a 10cm.

JUEGO DE LENGUAJE

Se tu super héroe

Instrucciones

Se divide al grupo en 2 equipos, donde los integrantes de cada equipo elegirán un nombre de un super héroe de acuerdo a la formación. Almacenamiento se asigna un integrante de cada equipo donde deberán pasar a realizar:

- Música de acuerdo al tema explicado, tendrán un minuto para que ellos canten la palabra.
- Al integrante de cada equipo se le dará una palabra y este, deberá decir palabras de esta, el grupo deberá decir la palabra correcta.
- Por medio de una animación que se inventaron los estudiantes, los integrantes de cada equipo descubrirán el tema a seguir.
- Los estudiantes les darán un tema y los estudiantes deberán dramatizar una película, donde se explique el explicado.

JUEGOS DE DRAMATIZACIÓN Y MIMICA

Puertas Memorables

Instrucciones

En el idioma se colocaron de 10 a 30 puertas de colores de diferentes colores, dentro de cada una de ellas se encuentran un nombre o un número, se le da un número, no tienen que recordar ninguna actividad, y se le da número deberá hacer una dramatización e interpretación de una película.

Los estudiantes se darán un tema, el cual fuere buscar la un ejemplo por medio de una película o tema, y deberá de interpretar el tema de sus compañeros, teniendo un minuto para definir de cual se trata, y explicando el final por que escoge esa película o tema.

Aspectos generales

Se colocan puertas de diferentes colores y dentro de cada una habrán un nombre o un número, se le da un número, deberán realizar música de acuerdo al tema, si se da un número se volará de realizar la dramatización.

Condiciones

El estudiante podrá utilizar lo que encuentre a su alrededor con la condición que durante el tiempo que está dramatizando no podrá hablar.

El estudiante podrá decir frases del guion de la película pero durante la interpretación no podrá utilizar palabras o frases para ellos.

JUEGOS DE DRAMATIZACIÓN Y MIMICA

Los piratas

Instrucciones

Los estudiantes formarán grupos de 3 a 4 estudiantes, el cual cada grupo tendrá un tema donde deberán crear una obra, utilizando los gestos y palabras de un pirata. Para ello tendrán 5 min para escribir, 2 min para interpretar y 1 min para que los demás grupos juzguen.

Los otros grupos deberán discutir cual es tema que están interpretando y justificar la razón, si pasado el tiempo no lo discuten, el grupo que realizó la interpretación tendrá a dar la explicación y así mismo los estudiantes se basarán en ello para evaluar y dar puntaje a la exposición.

Aspectos generales

Los estudiantes interpretaron el escudo de un pirata dentro de un tema que los integran al discurso o al equipo, el cual los demás grupos deberán intentar discutir que es lo que quieren expresar los estudiantes.

Condiciones

- Durante las interpretaciones de cada equipo, los estudiantes no pueden interrumpir.
- Cada dramatización o los equipos no lo desean pueden o no hablar durante esta.

Referencias

Leiva, R. (2000). La educación educativa como proyecto de formación. *Revista de educación*, 3(1), 155-159. <https://doi.org/10.17981/revistaeducacion.2000.3.155-159>

Sistema evaluativo

A continuación encontrará una serie de dispositivos realizados en power point, que le ayudarán a evaluar el proceso o los estudiantes de una forma didáctica, eficiente y fácil de modificar ya que dentro de ellas encontrará en algunas presentaciones manuales por personalizar.

Los dispositivos o juegos están de diferentes tipos como los son de fútbol, memoria de imágenes o incluso series, que le ayudarán en el proceso de enseñanza.

EL JUEGO DEL CALAMAR

INICIAR

ELIGE UN NÚMERO

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

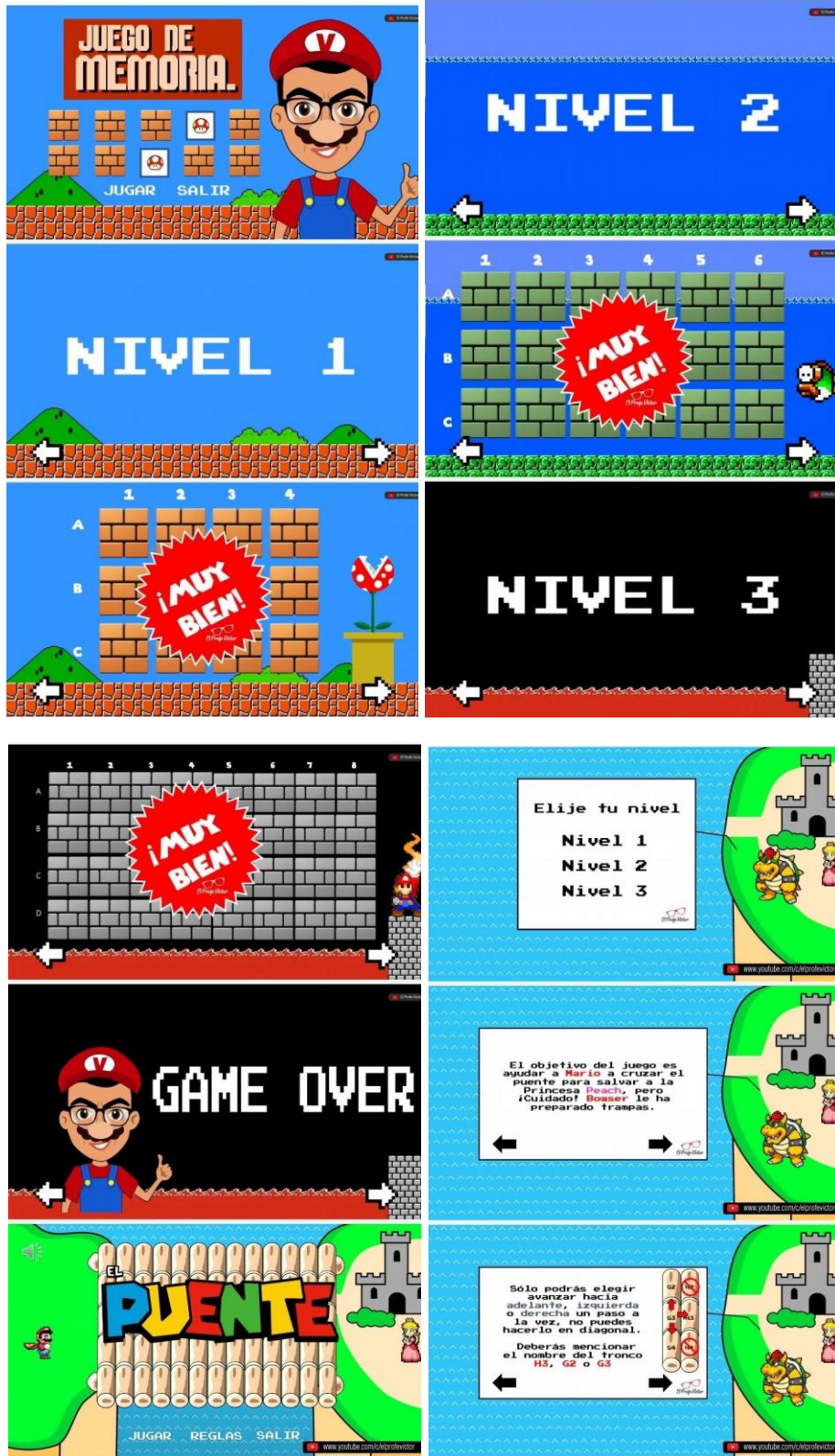
EL JUEGO DEL CALAMAR **SALIR**

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIONES **INTENCIÓN DE JUEGO**

INTRODUCCIONES **INTENCIÓN DE JUEGO**









Aplicación



Figura 1.
Intervención grupo CA6A



Figura 2.
Intervención grupo CA4A

Estudiantes:

Después de las intervenciones se pudo evidenciar (figura 1, figura 2) la importancia que tiene la aplicación de metodologías lúdicas dentro de procesos de aprendizaje, la

población afirma que la implementación de estas es algo que debería hacerse más seguido y no solamente con un grupo de personas en específico, sino que también son fácilmente adaptables y por ende aplicables a cualquier tipo de comunidad “...Es muy lúdico, no solo para nosotros, sino también para niños, para adulto ya mayor, este tipo de juegos hace que uno se entrelace más con la actividad...” (1DM, 2023), “...yo las implementaría en todos los espacios, ya sean teóricas o prácticas, ya que con esto puedes llamar la atención de un niño, que pueda aprender con actividades motrices como juegos y demás...” (5VV, 2023) lo cual sería un proceso sencillo y fácil de llevar a cabo, ya que como se ha mencionado antes, este tipo de actividades y experiencias son fácilmente adaptables y aplicables para cualquier tipo de población a la cual vaya orientada, además de que son añadibles al calendario académico de manera simple y rápida (Mendoza, 2009). Los juegos aplicados tenían como uno de sus grandes objetivos la motivación del grupo en cuanto a participar y aprender nuevos conocimientos, llevándolos a un ambiente totalmente diferente al cual están acostumbrados, lo cual dio como resultado una gran motivación por parte del grupo, incluso por parte del docente, quien participó de manera activa dentro de la actividad “...Yo creo que lo que me motivó a participar de esta actividad es más por el juego, más por la diversión y más para salirme de la monotonía...” (5VV, 2023), “...Era una motivación colectiva, por medio de un sistema de puntos y competencia, donde también vimos que teníamos el apoyo de cada uno, entonces eso inspiraba a que uno se esforzara más...” (9JS, 2023), “... Motivación colectiva e individual puesto que cuando estábamos en el grupo, pues podíamos pasarnos los diferentes conocimientos que teníamos tanto así para responder de manera individual como responder en grupo...” (11DP, 2023). Esto evidencia en gran medida, una motivación de autorrealización, ya que el grupo en su totalidad estaban en busca de un sentimiento de satisfacción por medio de actividades los cuales les ayudaban a desarrollar habilidades y talentos dentro del área, donde se les incentivo con puntos adicionales en la materia para así incentivar la competitividad y generar más motivación a la hora de participar (Pirámide de Maslow, 1943). Además se identificó en gran parte motivación reconocimiento y afiliación, las cuales se rigen estrictamente por el autoestima, la reputación y la aceptación social que una persona posee frente a los demás,

ya que es una experiencia que les permite demostrar no solamente sus habilidades físicas, sino también, sus habilidades cognitivas.

Cuando se le cuestionó a la población sobre qué tipo de metodología lúdica pudo evidenciar, las respuestas fueron 100% favorables ya que todos los participantes lograron identificar que herramientas se utilizaron para desarrollar la clase, las cuales fueron aprendizaje basado en juego y gamificación, a comparación del pre - test el cual se realizó antes de que se llevara cabo las intervenciones, donde el 87,5% de la comunidad no sabía ni siquiera un tipo de metodología lúdica, *“... Pienso que es la gamificación ya que es como ponerle rol a los participantes así mismo para que tengan en cuenta sus capacidades y que así, entiendan el tema...”* (2NO, 2023), *“... Yo creo que utilizaron el método de aprendizaje a través del juego que fue sintonizado con lo que es la gamificación, a través de roles asignativos donde hubo competencia y fue todo ligado a los temas de clase, por ende al generar competencia, generan el ambiente, donde si o si tenemos que generar conocimiento para poder responder bien y así ganar como equipo...”* (11DP, 2023), se evidencio de manera positiva el impacto que hubo en la población en donde en un principio no había conocimiento sobre metodologías lúdicas y se transfiere a un ambiente de conocimiento interiorizado, donde ya hay retentiva sobre lo que son este tipo de herramientas y cómo pueden beneficiar con su implementación.

Finalmente, se les cuestiona al grupo como les beneficiaria estas herramientas en cuanto a sus metodologías de enseñanza en un futuro, teniendo en cuenta que dentro de la misma carrera aún falta una gran cantidad de sustentaciones y exposiciones de diversas materias y temas, inclusive para cuando ya estén ejerciendo su profesión en el ámbito laboral, donde respondieron positivamente *“...En mi caso que también va a ser profundizar en el fútbol, sería hacer actividades nuevas para que no sea lo mismo de todas las escuelas, sino hacer que sea muy diferente y hacer que los “pelaos” aprendan un poquito más...”* (2NO, 2023), *“... En mi caso lo podría enfocar más hacia una parte de enseñanza donde los niños se integren más entre ellos y de cierta manera, los niños más dispersos puedan estar más concentrados...”* (3CV, 2023), *“... Creo que tendría una influencia*

demasiado positiva en aquellas personas que no pueden atender adecuadamente a las instrucciones, ya que por medio de este tipo de estrategias o metodologías las personas pueden aprender o atender mejor a lo que se les enseñe...” (8SL, 2023). Demostrando así, que la implementación de recreación educativa y metodologías lúdicas, es de suma importancia, ya que brinda nuevas alternativas, totalmente diferentes a las tradicionales, en donde se puede evidenciar ambientes ricos en motivación, generando interés en los alumnos por aprender, con la ventaja de que son experiencias las cuales son de fácil adaptación e implementación dentro de los cronogramas académicos, ya que, como afirma Lema en 2013, que toma las experiencias del ocio y el tiempo libre como herramientas que se pueden usar para la intervención educativa.

Docentes:

Según los entrevistados, al cuestionarlos sobre si cambiarían sus metodologías por unas más activas y lúdicas como las presentadas en las intervenciones, optaron por realizar una adaptación y tener más presente lo que es una experiencia lúdica y divertida, “*...La adaptaría un poco más hacia la parte de didáctica, pero no totalmente porque es necesario igual la parte teórica*” (1JC, 2023), “*...En cierta medida no las cambiaria porque es que yo hago ese tipo de lúdicas con los estudiantes, de pronto reformularia y tomaría algo de lo que me enseñaron y lo adaptaría a las clases*” (2GF, 2023), lo cual sería una adaptación rápida y eficaz, ya que, en primer momento, este tipo de herramientas, como bien se sabe y se ha mencionado anteriormente, son actividades que tienen fácil adaptación y aplicabilidad, y como segundo punto, al cuestionar sobre lo que significa el aprendizaje basado en juego, dieron respuestas positivas y demostraron el conocimiento que pudieron adquirir después de las intervenciones, a comparación de sus respuestas dadas en una primera entrevista la cual fue limitada, “*...En este caso es no solamente memorizar, si no también la parte dinámica, ponerle un poco más cuidado hacia la parte del juego, entonces no solamente es aprender sobre marketing deportivo, sino también tratar de desarrollar la actividad de una manera correcta para que así haya retentiva de esos conocimientos dentro del juego*”. (1JC, 2023), “*...Pues es aquel aprendizaje significativo en el cual el estudiante*”

47

como tal, mediante la diversión, mediante la lúdica como tal aprende algo de una temática específica que se haya desarrollado, haciendo diferentes actividades lúdicas” (2GF, 2023), acercándose bastante a lo que es la teoría sobre el aprendizaje basado en juego y lo que en realidad representa, que es la utilización de juegos, actividades lúdicas y herramientas recreativas, adaptadas al aula de clases, con el objetivo de aprender mediante estos (Canals, Minguell & Belmonte, 2020), reafirmando el conocimiento obtenido y retenido, dentro de las intervenciones.

Al cuestionar sobre puntos motivacionales dentro de las actividades realizadas, se pudo apreciar diversos puntos de vista y diferentes tipos de motivación, *“...La motivación era como ganarle al rival, como estar más centrado en cumplir las reglas del juego, en la parte de aprendizaje, se pudo evidenciar error de los estudiantes, sobre la parte conceptual del marketing, pero al hacer intervención y yo explicar sobre eso, ya se pudieron dar cuenta de lo que estaba mal y lo pudieron corregir...”* (1JC, 2023), *“...Bueno, había diferentes tipos de motivación, la primera era motivacional cual el estudiante quería ganar, esa es una muy grande, la segunda en donde, pues mediante la risa, la chanza, el estar compartiendo con otros pues también hacía verse, que sabia, que habia puesto atencion, que queria que los demas lo reconocieran como tal...”*, (2GF, 2023), donde se destaca más que nada el aspecto de autorrealización de los participantes, donde su objetivo era ganar puntos positivos, obteniendo nuevas habilidades y conocimientos (Pirámide de Maslow, 1943), además, que se pudo evidenciar en gran medida lo que es la motivación por reconocimiento y afiliación, como bien afirma uno de los entrevistados; la motivación se regía por la aceptación y el reconocimiento social que se obtiene al demostrar aptitudes y capacidades intelectuales a la hora de realizar la actividad. Finalmente, los participantes dieron sus puntos de vista en cuanto a este tipo de metodologías y manifestaron su aceptación para su utilización dentro de materias netamente teóricas, *“... Pues uno de los factores es como la preparación para poder cumplir con las expectativas del juego, digamos que ellos tienen que haber repasado y haber entendido muy bien la temática para poder generar una participación oportuna, sino lo que podría suceder es que muchos más bien dejaron que otros participaran u otros participaban más que otros que no conocían*

sobre los temas, motivándolos para que así haya competencia y todos estén al mismo nivel y todos participen...”, “...inclusive ya las estoy aplicando en introducción a la administración, el juego que yo aplico didáctico y dinámico, es el juego de roles...”, (1JC, 2023), “...Es algo muy bueno, el aprendizaje significativo es algo de lo mejor que uno puede tener, porque el mismo nombre lo dice, significa algo para el estudiante, ahora, que mas bonito que el estudiante aprende desde lo práctico, desde el juego, desde algo que verdaderamente le causó una impresión y que como tal le vaya a ayudar específicamente en un proceso de aprendizaje mejor...”, “...Claro que si, siempre, yo siempre he sido uno de aquellos que ha pensado que la parte lúdica ayuda muchísimo al aprendizaje de los estudiantes y como tal se trata de implementar todas aquellas actividades que ayuden a que este aprendizaje sea del mejor...” (2GF, 2023), ya que vieron el atractivo no solo para los estudiantes sino para ellos mismos, ya que son actividades que no solamente ayudan al proceso de aprendizaje, sino que también, son herramientas que influyen de gran manera al proceso de enseñanza de los docentes, ya que brinda nuevas alternativas, fuera de las comunes, generando interés, motivación y un ambiente de diversión para que así haya una mejor retentiva y mayor adherencia por parte de los estudiantes.

Conclusiones y aportes

Al culminar la investigación y las entrevistas, se puede concluir en un principio que los estudiantes coinciden en que las clases tienen un alto grado de monotonía, lo cual se centra básicamente en ver diapositivas y escribir, pidiendo que las metodologías cambien a unas más lúdicas y activas, ya que creen fielmente que esto puede ayudar a hacer el proceso de aprendizaje más ameno y llevadero, sobre todo si son materias que tienen un alto grado de teoría y dificultad.

Por otro lado, el tema de la motivación, todos los entrevistados están de acuerdo que es punto clave para un buen proceso de aprendizaje, la cual, la manejan de manera individual, ya sea motivación personal, o incluso entre los propios estudiantes. Cuando se habla de la parte personal, las prioridades de cada uno es un punto importante que influye

en el grado de motivación que presenten, ya que si hay materias o temas que no sean particularmente de su agrado, entonces no le darán esa importancia que debería, haciendo un llamado a la motivación por parte de los docentes, los cuales son la primera imagen o ejemplo del estudiante. Además, insisten en que si se aplican herramientas más prácticas y agradables, sería mucho mejor su proceso en la institución.

En una siguiente instancia, al momento de ejecutar las intervenciones, se pudo evidenciar una gran disposición por parte no solo de los alumnos, sino también de los docentes, quienes incluso colaboraron en las actividades, corrigiendo las equivocaciones conceptuales y teóricas de los participantes y también como uno más del grupo, evidenciando una motivación latente. Al finalizar y realizar las entrevistas post intervención, la totalidad de la población afirma que es de suma importancia aplicar este tipo de metodologías dentro de los procesos académicos, ya que favorece en gran medida a los procesos cognitivos y a la retentiva de nuevos conceptos, no solamente sencillos, sino también los que tienen un grado más elevado de dificultad.

Las actividades diseñadas tienen como objetivo, llevar a un ambiente totalmente diferente a los estudiantes; llevarlos a un ambiente de diversión y felicidad para que así haya interés y motivación de por medio, los cuales son ingredientes fundamentales para un buen desarrollo académico. Los alumnos pudieron identificar diferentes tipos de motivación, como es la intrínseca, extrínseca e incluso yendo a un análisis más a fondo, se pudo identificar motivaciones que vienen de la pirámide motivacional de Maslow, donde la más común fue por autorrealización, la cual consiste en que se busca un sentimiento de satisfacción por medio de actividades las cuales ayudan al desarrollo de habilidades dentro de un área en específico. Además, se evidenció de gran manera la motivación por reconocimiento y afiliación, las cuales se basan en la reputación ante los demás y la aceptación social. En cuanto al análisis de los docentes, quienes afirman que la motivación se manejó de la misma manera, pero que además de estas, se veía en gran medida, por medio de la competencia, ya que se llevó a cabo por medio de un sistema de puntajes, lo cual en gran medida llenó ese interés por participar y hacer las actividades bien.

En última instancia se habla sobre los beneficios de estas metodologías lúdicas, afirmando que si se aplicaran más seguido dentro de las aulas de clase, la motivación y el interés de los grupos aumentaría considerablemente, ya que, es más probable que de esta manera los estudiantes puedan captar mejor el conocimiento, sean temas sencillos o que tengan un grado de dificultad alto, teniendo en cuenta que no son metodologías que son efectivas únicamente en niños, si no que sirven de la misma forma en cualquier población, ya que son fácilmente adaptables y aplicables dentro de un proceso académico. Tal y como afirman los docentes, al aplicar este tipo de metodologías y herramientas de enseñanza, estamos generando un conocimiento significativo, el cual es el más importante para cualquier persona porque como su propio nombre lo dice, significa algo para la persona, y algo aún mejor es que se pueda aprender mientras se genera motivación e interés por aprender, dándole prioridad y no a otras cosas que pasan a un segundo plano. Dando por cumplidos los objetivos de la investigación, elevando los niveles de motivación en el grupo y los docentes, dando a entender la importancia de estas metodologías dentro de procesos académicos, no solamente en educación superior, sino para cualquier nivel educativo, ya sea educación básica, media, superior, incluso llevándolo más allá en procesos de posgrados, maestrías y doctorados.

Desde la cultura física, deporte y recreación, son vivencias que generan conocimientos y resultados significativos, los cuales llevan el hacer a un nivel mucho más elevado. Se sabe que al generar motivación dentro de una acción, se va a realizar de una mejor manera, ya que se le va a brindar mucho más interés, llegando al punto de diversión al estar ejecutando lo que se esté haciendo, no solamente en cuanto al campo del conocimiento, también se puede incluir temas como es el deporte, el trabajo, la recreación, etc. Evidentemente al incursionar en el campo del saber, iba a ser mucho más complejo el hacer una buena intervención, con resultados positivos, pero al incluir metodologías tradicionales y cambiarlas por unas más activas y lúdicas, las cuales generan más retentiva gracias a su gran influencia en la motivación e interés, fue el punto clave, lo cual no solo acerco y llamo la atención de alumnos, sino también de docentes, los cuales participaron

activamente de las intervenciones, dando resultados positivos, ya que están interesados en hacer uso de estas metodologías dentro de sus clases y hacer uso del producto final, que fue la cartillas de actividades lúdicas para realizar dentro del aula de clases.

Anexos:

Entrevista 1 Estudiantes

Sujeto: 1 JC

Entrevistador: Buenos días entrevista estudiante de tercero para proyecto investigación entonces primera pregunta, ¿cómo es su nombre y qué semestre está cursando actualmente?

1JC: Buenos días mi nombre [REDACTED] voy en tercer semestre

Entrevistador: ¿Cuéntenos un poco sobre su proceso de aprendizaje en la Universidad donde cuando como?

1JC: Bueno pues mi proceso ya de aprendizaje pues ya voy en tercer semestre al día con todos las materias pues me pareció muy interesante la carrera y ya y hasta el día de hoy pues tengo mucho interés por seguir la

Entrevistador: ¿qué es lo que más disfruta de su carrera?

1JC: como pues como lo que aprendo como cada día como cosas nuevas como que más me sirve para el futuro y para ayudar a otras personas

Entrevistador: ¿haría algún cambio de la metodología para efectuar dentro del aula de clases?

1JC: Sí la verdad sí pues como las clases teóricas son muy monótonas de diapositiva, aprenda y quiz pues no sé sería como unas clases pues más lúdicas donde hayan como ejercicios Pues orientados a lo que se quiere aprender cómo no sé algo como juegos o o no sé una cosa más didáctica para que pues uno pueda aprender la más más con mayor facilidad

Entrevistador: ¿qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento o promedio de los estudiantes?

1JC: Bueno yo diría que como lo mismo de estas clases teóricas pues a veces uno pues llega muy agotado, en si solo teoría pues a uno a veces lo cansa y no le pone tan interés ah o empeño a la clase.

Entrevistador: ¿cree usted que las metodologías de aprendizaje las plantea el docente o se rigen bajo un reglamento de metodologías tradicionales?

1JC: Yo creo que se realizan mediante un método de metodología tradicional Pues porque como la mayoría de los profesores

Entrevistador: ¿conoce usted qué tipo de metodologías lúdicas existen?

1JC: Al momento me acuerdo de algunas si, lúdicas de modelo repetitivo, mandó directo creo que no es no es lúdico y ya hasta el momento no me acuerdo de más.

Entrevistador: ¿ha escuchado usted sobre la metodología aprendizaje basado en juego si sí qué es y si no a que le suena?

1JC: No no lo escuchado y pues se me hace que suena como pues clases pues lo quedecia antes como mediante por juegos generar un aprendizaje

Entrevistador: ¿Cómo se maneja la motivación dentro del aula de clase?

1JC: Pues a veces se maneja como por qué no participan las clases y por puntos le dan puntos como la nota final o en parciales

Entrevistador: ¿qué herramientas aplicaría usted para poder motivar más a la hora de aprender?

1JC: herramientas Pues sí como cosas más precisas como digamos si yo quiero explicar con un tema de los huesos como que traer todos los huesos o si hace algo el corazón traer como un corazón No pues un muñeco algo así como un corazón para Pues que sea más fácil el aprendizaje

Entrevistador: ¿cree usted que a partir de metodologías lúdicas podría aumentar el promedio del grupo?

1JC: Sí sí la verdad sí

Entrevistador: ¿cree usted que las metodologías lúdicas le hubieran ayudado hacer el proceso de aprendizaje en la universidad más fácil?

1JC: si tendría tal vez un mejor promedio del que tengo pues ahora

Entrevistador: ¿Consideraría aplicar la metodología aprendizaje basado en juego en un futuro en sus clases?

1JC: sí pero pues no en todas las clases porque tampoco en todas que se puede como el juego pero si en la mayoría como para que me entiendas mejor pues lo que explico

Entrevistador: Y por último ¿Qué beneficios considera usted que tendría las metodologías lúdicas en el proceso de aprendizaje?

1JC: yo creo que como mayor osea que la gente guarde como mayor información de los temas que se ven en esas clases y pues ya que tienen mayor información y mayor conocimiento pues mejor promedio y notas

Sujeto: 2JE

Entrevistador: Buenos días entrevista proyecto de grado octavo noveno semestre entonces. Buenos días ¿cuál es su nombre y qué semestre está cursando actualmente?

2JE: Mi nombre es [REDACTED] estoy en el semestre tres

Entrevistador: ¿Cuéntenos un poco sobre su proceso de aprendizaje en la universidad donde cuando como?

2JE: Bueno pues yo empecé en el en el semestre 2021-2 Pues digamos que ha sido muy práctico no me no me he sentido tan atareado porque pues es algo que me resulta digamos fácil y ha sido muy muy satisfactorio pues estudiar esa carrera

Entrevistador: ¿qué es lo que más disfruta de su carrera?

2JE: lo que más disfruto de mi carrera sería como la parte de de la aplicación de los conocimientos en cuanto a prácticas y laboratorios que pues se presentan en las diferentes materias

Entrevistador: ¿haría algún cambio de la metodología para efectuar dentro del aula de clase?

2JE: Yo creo que sería en algunas materias que se hizo muy teóricas tratar de no sé cómo aplicar todo ese conocimiento en proyectos o actividades

Entrevistador: ¿qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento promedio de los estudiantes?

2JE: Yo creo que es por parte de también de los estudiantes Digamos como su apoyo o su dedicación a la carrera y también sería como el acercamiento a veces con algunos estudiantes que pues no tienen un rendimiento sobresaliente ellos digamos que no no se les toma tanto en cuenta como su desarrollo en las diferentes materias

Entrevistador: ¿cree usted que las metodologías de aprendizaje las plantea el docente o se rigen bajo un reglamento y metodologías tradicionales?

2JE: Yo creo que es un reglamento y metodologías tradicionales mayormente a veces hay cosas innovadoras por parte de los docentes pero mayormente pues esto es a los digamos las temáticas de aprendizaje son Pues como ya obsoletas Por así decirlo Pues a lo a lo que a lo que se busca en un estudiante digamos de la actualidad

Entrevistador: ¿conoce usted qué tipo de metodologías lúdicas existen?

.

2JE: No, no se

Entrevistador: ¿ha escuchado usted del aprendizaje basado en juegos y es así que es y sino a que le suena?

2JE: Pues creo que es más o menos todo lo que nos pensé escuchado es tratar de que la persona pues aprenda digamos en cuanto a su repertorio motriz buscar que a partir de juegos ellos puedan aprender a reconocer movimientos que pues le pueden ayudar a muchas situaciones de su vida pues pero a tratar de no ser monótono sino a través del juego y que pues sea divertido para cualquier tipo de persona

Entrevistador: ¿Cómo se maneja la motivación dentro del aula de clase?

2JE: Pues digamos que la motivación es dependiendo de la asignatura que esté en ese momento si la persona siente que es relativamente que está en su en su digamos en su zona

él va a estar motivado siempre sacar la mejor nota y ser el mejor, pero si no pues va a buscar cómo conformarse con con lo que puede.

Entrevistador: ¿Qué herramientas se aplicaría para poder motivar más a la hora de aprender?

2JE: creo que lo que buscaría sería cómo tratar de meter los más en lo que es la materia y digamos sí a una persona no le gusta por decirlo así fisiología Pues sería Buscar cómo cómo a través de sus intereses está pues material lo puede llegar a interesar

Entrevistador: ¿cree que a partir de metodologías lúdicas podría aumentar el promedio del grupo?

2JE: Tal vez tal vez es que también depende de lo de la de la motivación y pues de cuánto esa persona quiere estar acá porque hay muchas personas que pues vienen acá y la verdad no no pues digamos que no sé valorar ese reconocimiento que tiene los profesores tal a veces a las actividades que imponen ellos

Entrevistador: ¿cree usted que las metodologías lúdicas le hubieran ayudado hacer el proceso de aprendizaje en la universidad más fácil?

2JE: seguramente si con digamos materias que pues me cuestan sería más fácil me permitiría digamos tener una cercanía más con ellas y pues tener un incentivo a no a no conformarme con notas de 3 o 35 sino buscar mejor haré llegar a un promedio excelente

Entrevistador: ¿consideraría aplicar la metodología aprendizaje basado en juego en un futuro en sus clases?

2JE: sí sobre todo digamos en material como el primer semestre donde a los estudiantes se les de hacer ese tipo de metodología para que ellos se emocione con que esto puede ser una

carrera pues lúdica y no es todo lo que podemos ver lo podemos aplicar de una forma interesante

Entrevistador: listo y por último sería ¿Qué tipo de beneficios podría traer estas metodologías lúdicas en el proceso de aprendizaje?

2JE: permitiría que las personas pudieran aplicar mejor lo que aprendemos a lo que me refiero es digamos Sí sí yo entiendo el tema a través de una forma práctica creo que podríamos mejorar nuestro nuestro reconocimiento de las personas y nuestro como cercanía al momento de hacer una práctica.

Sujeto: 3BP

Entrevistador: Buenos días entrevista a proyecto de grado, Entonces primero que nada Buenos días ¿cuál es su nombre y qué semestre está cursando actualmente?

3BP: Mi nombre es [REDACTED] y estoy en tercero

Entrevistador: ¿Cuéntanos un poco sobre su proceso de aprendizaje en la universidad donde cuando como?

3BP: cuando decimos dónde es ...universidad Santo Tomás en el campus estoy estudiando cultura física y para ser mejor no sé para saber más de deportes y más de una educador físico

Entrevistador: ¿qué es lo que más disfruta de su carrera?

3BP: la variabilidad de pronto que hay mucha práctica y también pues uno aprende no sólo deportes si no de recreación, de Medicina tenemos que aprender un poco también entonces todo es atractivo para uno para nuestro conocimiento.

Entrevistador: ¿haría algún cambio de la metodología para efectuar dentro del aula de clases?

3BP: Quizás no tanta diapositiva lo que pasa es que utilizamos demasiada diapositiva y eso de pronto a uno lo que hace es como aburrirlo dentro del aula

Entrevistador: ¿Qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento promedio en los estudiantes?

3BP: Bueno digo que es más personal o sea ya es como la persona que prefiere como la vagancia y no el estudio entonces miran más el campus como un parque de diversión más no como un centro de aprendizaje entonces más eso

Entrevistador: ¿cree usted que las metodologías de aprendizaje las plantea el docente o se rigen bajo un reglamento de metodologías tradicionales?

3BP: dependiendo de la materia, si estamos hablando de recreación entonces yo diría que es más como algo tradicional Entonces no muy pocos profesores tratan como otra metodología son muy monótonas todas son similares, pues deberían de ir cómo tratar de ser como únicos en algunas partes

Entrevistador: ¿conoce usted qué tipo de metodologías existen a la hora de un proceso de aprendizaje?

3BP: eh no, no lo se

Entrevistador: ¿ha escuchado usted sobre el aprendizaje basado en juego si es así que es y si no a que le suena?

3BP: si, si lo he escuchado pues no tengo la definición como claro Pero supongo que es como mediante actividades lúdicas tratar de que el estudiante aprenda, entonces ponemos un juego y que ese juego se vuelva algo como no sé cómo en Si queremos enseñar matemática entonces que el estudiante tenga que sumar que tenga que restar sí es de historia Entonces le ponemos problemas de historia cosas así.

Entrevistador: ¿Cómo se maneja la motivación dentro del aula de clase?

3BP: muy bien en nuestro caso pues yo tengo como la suerte de tener unos excelentes compañeros y pues entre todos nos motivamos y pues los profesores hacen su labor bien hecha y nos motivan a diario siempre con no sé algunos que motivan respecto a que si nos esforzamos y hacemos bien las cosas vamos a tener a futuro unas buenas ganancias monetarias u otros que nos motivan a aprender más y pues nos va a mejorar la capacidad de enseñanza en un futuro.

Entrevistador: ¿qué herramientas aplicaría para poder motivar más a la hora de aprender?

3BP: que herramientas no sé quizá más didáctico ahí hay materias que son muy monótonas Y entonces de pronto eso como que distrae mucho al estudiante entonces debería ser algo más didáctico y no quedarnos con un solo cuaderno solo solo diapositivas como ya dije en un pedazo Entonces más que todo didáctico y práctico práctico qué es todo es bueno

Entrevistador: ¿cree que a partir de metodologías lúdicas podría aumentar el promedio del grupo?

3BP: Sí claro, porque la mayoría acá pues práctica mucho los deportes y pues nos gusta el juego por tal nos gusta el juego nos gusta la competencia nos gusta estar siempre en

ambiente de felicidad por decirlo así mientras cuándo nos toca escribir o leer pues ahí sí es un poco complejo más que todo para algunos compañeros entonces claro que aumentaría el promedio

Entrevistador: ¿cree usted que las metodologías lúdicas le hubieran ayudado a ser el proceso de aprendizaje en la universidad más fácil?

3BP: si yo creo que sí pues aplicando las Cómo deben ser no porque pues si decimos que nos van a hacer o algo lúdico pero en realidad no nos pone solo a jugar fútbol a todo momento pues no vamos a aprender en realidad nada entonces yo creo que aplicando bien una actividad lúdica como debe ser, con buenas herramientas con los diseños de aprendizaje pues entonces si vamos a aprender mejor.

Entrevistador: ¿considerar y aplicar el aprendizaje basado en juego en un futuro en sus clases?

3BP: sí, 100% Creo que uno se hace una buena planificación de una sesión a través del juego los estudiantes van a adquirir un mejor el conocimiento

Entrevistador: y por último ¿Qué beneficios traería las metodologías lúdicas en el proceso de aprendizaje?

3BP: Yo creo que el desarrollo del cognitivo Sería mucho mejor ya que pues estamos a través de juegos no sé psicomotores, y entonces esto atraería que al estar en movimiento y al estar en constante pensamiento crítico esto ayudará a que la persona aprenda mucho mejor y se quede mejor con las cosas captadas en la mente.

Sujeto: 4SC

Entrevistador: ¿Cuál es su nombre? ¿Qué puesto desempeña dentro de la institución?

4SC: Me llamo [REDACTED] y estoy cursando tercer semestre actualmente

Entrevistador: Cuéntenos un poco sobre su proceso de aprendizaje en la universidad?
(¿donde, cuando, como?)

4SC: mi proceso en la universidad pues ha sido muy enriquecedor no se pues, me gustan las temáticas que se ven, las clases digamos morfología, me gusta bastante que son las materias como teóricas y más complicadas, como que me parecieron, como que me entraron bien y he aprendido bastante, ha sido un buen proceso de aprendizaje,

Entrevistador: ¿Qué es lo que más disfruta de su carrera?

4SC: el movimiento, que no estoy quieto, que hago lo que me gusta, y aprendo cosas que me gustan entonces no se me hace difícil

Entrevistador: ¿Haría algún cambio de la metodología para efectuar dentro del aula de clases?

4SC: Tal vez de metodología no, pero que no se lleven a los profesores buenos porque al final eso es lo que da renombre a la universidad no se llevan a los profesores buenos al exterior y acá hay profesores que ni siquiera dan materias, osea que ni siquiera son de la materia, dictando entonces yo diría que mas eso, no metodología,

Entrevistador: Qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento o promedio de los estudiantes?

4SC: yo diría que las prioridades, la verdad yo diría que todos contamos con el mismo tiempo y no digo yo que la carga académica sea demasiada pero yo creo que tener un

poquito de prioridad en la universidad sea esencial en eso, no sé, dedicarle una o dos horas al día es básico y uno tendría todas las notas bien si uno lo hiciera

Entrevistador: ¿cree usted que las metodologías de aprendizaje las plantea el docente o se rigen bajo un reglamento o metodologías tradicionales?

4SC: yo creo que ya va dependiendo del docente o sea hay docentes que tienen metodologías más tradicionales que otros que entran en los estudiantes de una manera diferente y aun así el proceso de aprendizaje es diferente dependiendo de la metodología del profesor por ejemplo pues no sea mi me ha pasado que veo una materia muy importante con un profesor que tal vez no conecta bien con los estudiantes, no la entiendo de la mejor manera tal vez

Entrevistador: ¿Conoce usted qué tipo de metodologías lúdicas existen a la hora de iniciar un proceso educativo?

4SC: .. no, no sé,

Entrevistador: ¿Ha escuchado usted sobre el aprendizaje basado en juego? ¿si es así que es para usted y si no a que le suena?

4SC: si, si he escuchado del aprendizaje basado en juego, pues básicamente es como una metodología efectiva en los niños para enseñarles digamos no sé, los colores, las vocales, algún concepto a través del juego, a través de algo divertido, y que ellos se conecten con eso, también sirve en adultos pero como que es más efectivo en niños.

Entrevistador: ¿Cómo se maneja la motivación dentro del aula de clase?

4SC: yo diría que, no tanto por parte del profesor porque el profesor llega y da su clase, y los que tenemos que estar receptivos somos nosotros no, como entre nosotros mismo

decirnos como bueno vamos a una clase que es importante como que tenemos que prestar atención y yo digo que de la acción va la motivación no de la motivación tiene que hacer uno la acción,

Entrevistador: ¿Qué herramientas aplicaría para poder motivar más a la hora de aprender?

4SC: A mi me gusta mucho aprender a través de videos, mirar videos, que sea más receptiva la información y después ahí sí pasar a la parte de las lecturas y toda la cosa para que sea más ameno el aprendizaje.

Entrevistador: ¿Cree que a partir de metodologías lúdicas podría aumentar el promedio del grupo?

4SC: no si aumentarlos porque si las metodologías lúdicas se basan en bajar el rendimiento o bajar la intensidad de la carga académica seria como un deterioro en el mismo no, pero tambien si están bien implementadas si se podria subir el rendimiento

Entrevistador: ¿Cree usted que las metodologías lúdicas le hubieran ayudado a hacer el proceso de aprendizaje en la universidad (del semestre) más “fácil”?

4SC: claramente, hubiera sido un poco más fácil , pero pues también si todo es lúdico pues habrá un momento donde le pongan a uno un freno o algo que ya sea en serio pues uno como que ya, se va a ir de frente contra todo no.

Entrevistador: ¿Consideraría aplicar la metodología de aprendizaje basado juego a futuro en sus clases?

4SC: si , si.

Entrevistador: y por último ¿Qué beneficios considera que podrían tener las metodologías lúdicas durante el proceso de aprendizaje?

4SC: pues principalmente que uno aprende divirtiéndose, que uno pues si esta metido en la actividad, se está divirtiéndose pues se le va a quedar el aprendizaje, posiblemente se le va a encontrar una persona que se divirtió, que hizo algo y pues eso ya va a recapitular ,ya va a aprender mucho más , es una forma muy entretenida de aprender, más que las tradicionales

Sujeto: 5NR

Entrevistador: Bueno estamos aquí con las entrevistas para proyecto investigación octavo semestre estamos acá con un compañero de quinto semestre Entonces primero pregunta es ¿cuál es su nombre y en qué semestre va?

5NR: bueno Buenos días mi nombre es [REDACTED] y voy en quinto semestre

Entrevistador: Cuéntenos un poco sobre su proceso de aprendizaje en la universidad donde cuando como?

5NR: Bueno yo inicie básicamente hace como dos años y yo inicie mi proceso de todo el ingreso a la universidad de manera virtual, eh un poco duro pero en parte generales fue muy satisfactorio porque pues como que conoce mucha gente conoce mucho, aprendí mucho en mis compañeros, y como que tengo una visión diferente a la que todos los demás tuviera frente a la experiencia primeriza de la universidad

Entrevistador: ¿qué es lo que más disfruta de su carrera?

5NR: Lo que más disfruto de mi carrera es poder compartir con compañeros y las clases prácticas que están full enfocadas en la actividad física deporte y como que juegos.

Entrevistador: ¿haría algún cambio de la metodología para efectuar dentro del aula de clases?

5NR: Mm Pues realmente me gustaría que fuera un poquito más profundizado en cuanto a los autores si digamos si o si se toca ver un poco sí o sí toca ver tema de teoría sí Entonces es un tema que sí o sí toca ver entonces no puedo decir como no yo haría todas las clases prácticas Porque es importante la teoría Sí porque en eso nos basamos para más adelante dar respuesta muchas cosas, a lo que quiero llegar es que siempre nos pintan la teoría entre tres cosas diapositiva, cuaderno y esfero y pues nunca salimos de eso si?, sería muy interesante poder ver esta teoría con una actividad lúdica, con un juego, con una herramienta más lúdica para que pues como tal todos lo estudiante tengamos un mayor interés, una mayor intencionalidad de ver esa teoría para que se nos quede más grabada y pues si es por un juego pues mucho mejor.

Entrevistador: ¿Qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento o promedio de los estudiantes?

5NR: Pues yo creo que hay ya tendríamos que ver un factor de la individualización pero yo creería que es un factor un poco más en cuanto al interés de las clases, hay algunas que tienen un mayor interés de una clase o sobre otra, hay personas que tienen un mayor interés sobre una clase y no sobre otra, entonces sería buscar una herramienta, un método de enseñanza que sea muy universal y que sea muy agradable para todos y de este modo pues por así decirlo aumentar el interés de los estudiantes para no tener esa evidencia de los bajos rendimientos académicos.

Entrevistador: ¿cree usted que las metodologías de aprendizaje las plantea el docente o se rigen bajo un reglamento o metodologías tradicionales?

5NR: Mm esta pregunta tiene un 50 - 50 ya que si o si nosotros tenemos un syllabus de notas y pues ellos tienen que cumplir un porcentaje de notas entonces la metodología no es netamente libre para el profesor pero también pueden implementar por así decirlo metodologías o por así decirlo tareas diferentes para que sea su clase más didáctica; se sabe que ellos si o si deben de cumplir un reglamento en cuanto a las notas y al porcentaje pero pues también tiene la libertad de hacer diferentes actividades Entonces es un 50 y 50 creería yo.

Entrevistador: conoce usted qué tipo de metodologías lúdicas existen a la hora de un proceso de aprendizaje?

5NR: si no estoy mal son tres, ludividad, y eh ludomotor si no estoy mal y ya creo que no no me acordaría más, creo que son esos dos y hay otra pero no me acuerdo de la tercera.

Entrevistador: ¿ha escuchado usted sobre el aprendizaje basado en juego?

5NR: Sí claro es un método que consiste básicamente en plantear una actividad lúdica y pues de este modo implementar alguna enseñanza académica disciplinaria o de cualquier otro tipo y este modo generar ese aprendizaje por medio de un juego

Entrevistador: ¿Cómo se maneja la motivación dentro del aula?

5NR: no se maneja la motivación dentro del aula, creería yo que es un poquito más individualizado tu motivación es lo que tú quieres ser el tipo de profesional que quieres ser y pues ya básicamente no hay no existe una motivación dentro del aula es más personal.

Entrevistador: ¿Qué herramientas aplicaría para poder motivar más a la hora de aprender?

5NR: yo implementaría juegos eh películas la relación de varias cosas que a lo mejor no están relacionadas con la con la materia pero pues pueden servir como ejemplo para

asimilar los temas académicos y de este modo pues facilitar el proceso de aprendizaje y hace mucho más didáctica la clase

Entrevistador: ¿Cree que a partir de metodologías lúdicas podría aumentar el promedio del grupo?

5NR: Sí claro que sí mejoramos en el ámbito de la metodología y hacemos que las clases sean más interesantes sean más motivantes que generen interés sobre los estudiantes el interés eh la berraquera que los estudiantes van a presentar frente a las materias para aumentar entonces sí obviamente se va a mejorar obviamente promedio.

Entrevistador: ¿cree usted que las metodologías lúdicas le hubieran ayudado a ser el proceso de aprendizaje en la universidad más fácil?

5NR: Sí claro que si hubiera sido muchísimo mejor porque como que hubiese visto ciertas materias que no son de mi interés de una manera distinta y incluso hubiera presentado un poquito más interés por ellas

Entrevistador: ¿considera aplicar la metodología de aprendizaje basado en juego en un futuro en sus clases?

5NR: Sí claro que sí es un método que no solamente sirve en adolescentes, en adultos, en niños es una metodología que se puede aplicar en cualquier población y las cosas buenas las consecuencias positivas son muy grandes porque mejoras tu clase la atención de tus en tus estudiantes hacia ti mejor a los aprendizajes mejoran las asociaciones entre las los aspectos de valores académicos y como tal de la individualización de las personas va mejorar entonces son muchos los aspectos positivos que tiene esto y pues solamente sería una desperdicio en utilizar está metodología

Entrevistador: ¿Qué beneficios considera que tendría la aplicación de metodologías lúdicas dentro del proceso de aprendizaje?

5NR: Bueno ya anteriormente las había mencionado los estudiantes mejoren la atención, mejoraría el interés de los estudiantes hacia la materia, se harían mucho más lúdicas las materias y digamos si nosotros no tenemos la capacidad de captar de una las cosas los juegos van a permitir como hacer una asimilación mejor de lo que estamos viendo y de este modo mejorar en el ámbito académico, otro beneficio es que se puede aplicar en cualquier población, tú puedes enseñarle a cualquier persona de cualquier edad por medio del juego.

Sujeto: 6JA

Entrevistador: Buenos días, cuál es su nombre y qué semestre está cursando actualmente

6JA: Buenos días mi nombre es [REDACTED] y voy en quinto semestre

Entrevistador: cuéntanos un poco sobre su proceso de aprendizaje en la universidad donde cuando como

6JA: pues mi proceso de aprendizaje en la universidad fue muy variado porque mi primer semestre académico fue en pandemia en el cual tuvieron que utilizar diversas herramientas y como de último momento para el aprendizaje para los estudiantes entonces fue un poco complejo al principio pero mientras iba pasando la pandemia nos íbamos adaptando a estas herramientas y el aprendizaje pues será mejor y más grande ya cuando cursa el tercer semestre académico fue semipresencial en donde ya se utilizaban herramientas anteriores y pudiendo tener un mejor conocimiento y un mayor conocimiento debido a que las clases presenciales a mi parecer nos dejan con un mayor conocimiento y un mayor aprendizaje

Entrevistador: qué es lo que más Disfruta de su carrera

6JA: pues la verdad disfruto varias cosas, pero lo que más disfruto son las clases prácticas debido a que la metodología de estas es divertida es diferente y pues es muy buena y muy apropiada para nuestra carrera

Entrevistador: haría algún cambio de la metodología para efectuar dentro del aula de clases

6JA: pues es que la metodología depende de cada profesor y digamos en las clases que son solo teóricas podría se podría utilizar una metodología en el cual con diversas actividades propuestas y hasta juegos se podría pues obtener un mayor conocimiento porque la clase teórica es muy cómo decirlo a la antigua solo diapositivas y escriba

Entrevistador: qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento o promedio de los estudiantes

6JA: Pues es que son varios factores comenzando por el factor pues social de pronto familiar eso uno lo acepta y uno llega al desmotivado a clases digamos, por decirlo así en las clases de 7 de la mañana también los trancones depende de donde uno viva entonces todo eso puede ser como factor social y también hay unos factores como personales que tanto uno Presta atención, que tanto uno le gusta esa clase y qué tanto uno está dispuesto a aprender en cada clase entonces esos factores personales en cada persona y dependiendo de cada persona es el porcentaje de eso

Entrevistador: cree usted que las metodologías de aprendizaje las plantea el docente o se rigen bajo un reglamento de metodologías tradicionales

6JA: lo primero que hay que entender en esa pregunta es que la institución la universidad en si le pone unos parámetros al profesor con el que puede hacer sus clases y puede plantear su metodología pero en sí el profesor es el que busca las diversas estrategias metodológicas para el aprendizaje de cada uno de sus estudiantes

Entrevistador: conoce usted qué tipo de metodologías lúdicas existen a la hora de iniciar un proceso de aprendizaje

6JA: conozco la metodología que es en base a juegos que por medio de juegos tú aprendes los conocimientos

Entrevistador: ha escuchado usted sobre el aprendizaje basado en juego

6JA: Si y creo que nuestra carrera es un aprendizaje muy utilizado Por qué en algunas clases Después de terminar la teoría pasamos a una clase práctica en las cuales se implementan lo hablado en la teoría para que uno tenga ese aprendizaje de manera inconsciente Entonces el profesor plantea uno juegos en el cual nosotros vamos a tener que utilizar lo planteado por el profesor y vamos a tener que utilizar las herramientas ya dicho en la teoría

Entrevistador: Cómo se maneja la motivación dentro del aula de clase

6JA: Pues lo primero motivación o sea no la motivación va en cada persona pero creo que hay algo que podría hacer como las llegadas a la clase entonces a uno que le plantean que si uno llega tarde a uno pues le van poniendo fallas, creo que esto a uno como que le pone un reto como que uno quiere siempre llegar a la clase para no perder por fallas y todo eso eso es como una motivación en general que le dan a todos los estudiantes para que asistan a sus clases y puedan pues aprender; pero la motivación en sí vienen cada persona y de qué tanto quiera aprender y conocer de esas diferentes materias y esas diferentes clases que nos plantean a nosotros

Entrevistador: Qué herramientas se aplicaría para poder motivar más a la hora de aprender

6JA: una herramienta que se podría utilizar sería como retos por así decirlo, entonces uno pone ósea pues el profesor pone diversos retos a los estudiantes como para que ellos se motiven y aprendan de esta misma manera entonces como por ejemplo se puede retar estudiante a que haga una actividad con sus compañeros a las 7 de la mañana esto lo motiva a él a llegar temprano y a enseñarle a él mismo a sus mismos estudiantes

Entrevistador: cree que a partir de metodologías lúdicas podría aumentar el promedio del grupo

6JA: Claro que sí porque el promedio sinceramente pues a mi parecer lo que baja el promedio de los estudiantes es en las clases teóricas en donde solo es teoría y muy poca práctica entonces mediante estas herramientas estas metodologías lúdicas lo que se hace es que se aprenda de una mejor manera y gracias a estas metodologías hay algo que se llama qué es un aprendizaje inconsciente y un aprendizaje consciente entonces con estas herramientas así el estudiante no no crea o no sepa que está aprendiendo va estar aprendiendo y va estar absorbiendo conocimiento, lo que le va a ser muy bueno para la hora de subir tu promedio

Entrevistador: Cree usted que las metodologías lúdicas le han ayudado a ser, le hubieran ayudado a hacer el proceso de aprendizaje en la universidad más fácil

6JA: Claro que sí estas metodologías lúdicas Yo las pues me las han implementado desde mi primer semestre pero me hubieran ayudado más en las clases teóricas como ya he venido hablando pues en esta entrevista porque son clases en donde se vuelve un poco tedioso un poco aburrido el estar; y eso es una desmotivación para los estudiantes mientras que con una herramienta lúdica metodológica lúdica los estudiantes van a querer participar de esta clase de manera más activa.

Entrevistador: consideraría aplicar la metodología de aprendizaje basado en juego en un futuro en sus clases

6JA: Claro que sí porque esta metodología es muy buena porque como ya lo había dicho en esta metodología se da un aprendizaje consciente, que es en el cual yo explico como profesor lo que se va hacer y lo que se va a prender y un aprendizaje inconsciente que es en el cual mientras el estudiante va participando en las actividades de los juegos él va aprendiendo y entendiendo a su manera lo que lo que está planteado por el profesor

Entrevistador: Qué beneficios consideraría que tendría las metodologías lúdicas en el proceso de aprendizaje

6JA: Pues es que son muchos beneficios porque uno aprende, uno está motivado para hacer primero estás clases para participar en estas clases ya de esa motivación pues ya vienen varias cosas uno aprende lo dicho por el profesor y aprende a la manera de uno lo que el profesor ha querido en el explicando a los estudiantes es por eso que para mi estás metodologías son muy importantes.

Sujeto: 7MM

Entrevistador: Buenos días mi nombre es Paula Catalina Ballesteros Lopez mi compañero Juan Esteban García Castañeda, estudiante de octavo semestre de la carrera de Cultura física, deporte y recreación de la facultad de ciencias de la salud de la universidad Santo Tomás.

La presente entrevista tiene como objetivo conocer algunas de las metodologías que se implementan dentro de la institución, a la hora de llevar a cabo el proceso de aprendizaje, y cómo estos aportan al aprendizaje de los niños, así mismo, poder cuestionar sobre la recreación educativa y sus derivados como es el aprendizaje basado en juegos, y que tan importante son dentro del aula de clases. Es oportuno aclarar que la información registrada será confidencial, y que los nombres de los participantes serán asociados a un número de

serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Al dar conocimiento de esta información se realizará una debida retroalimentación y retribución de los resultados de sus datos.

¿Usted acepta voluntariamente la participación de esta investigación?

7MM: SI

Entrevistador: ¿Cuál es su nombre? ¿Qué puesto desempeña dentro de la institución?

7MM: [REDACTED] estudiante

Entrevistador: Cuéntenos un poco sobre su proceso de aprendizaje en la universidad?
(¿donde, cuando, como?)

7MM: inició hace 3 años mas o menos eeh la universidad la conocí pues por que mi hermano es egresado de aca, investigue el pensum conocí la universidad , hice las pruebas como tal pases y pues ha sido digamos que en su momento bien respecto a los docentes

Entrevistador: ¿Qué es lo que más disfruta de su carrera?

7MM: pues claramente el deporte y el campus el campus digamos que es muy agradable

Entrevistador: Entre las metodologías y aprendizaje, ¿Haría algún cambio de la metodología para efectuar dentro del aula de clases?

7MM: si, me gustaría digamos que hubieran mas materias que no fuera entre comillas de relleno por decirlo así, respecto a lo de las de humanidades o que digamos intentan hacer

algo más práctico y que no fuera solo teoría, pues respecto a lo que sabemos que es cultura física deporte y recreación

Entrevistador: ¿Qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento o promedio de los estudiantes?

7MM: Siento que eso va en cada persona o sea realmente digamos en el momento en el que yo estuve de primero a tercer semestre habían docentes muy buenos, siento que uno de ellos digamos o se fueron o los sacaron no se pero siento que eran uno de los mejores pero realmente pues uno decide aprovechar las clases el tiempo como tal ya como te digo eso va en cada persona en su rendimiento como tal

Entrevistador: ¿cree usted que las metodologías de aprendizaje las plantea el docente o se rigen bajo un reglamento o metodologías tradicionales?

7MM: Siento que van parte y parte o sea hay momentos en donde claramente el docente toma el liderazgo de su materia de su espacio, pero así mismo se rige bajo las reglas de lo que es la pues lo que va por encima del docente los altos mandos

Entrevistador: ¿Conoce usted qué tipo de metodologías lúdicas existen a la hora de iniciar un proceso educativo?

7MM: pues diría que sí, pero como te digo siento que cada docente pues lidera su espacio pues a su régimen a su conocimiento y a su metodología claramente de lo que él haya estudiando y como él se haya preparado pues para hacer el educador.

Entrevistador: ¿Ha escuchado usted sobre el aprendizaje basado en juego? ¿si es así que es para usted y si no a que le suena?

7MM: sí pues en pedagogía del juego eh pues básicamente es como digamos darle, cómo decirlo esa teoría que para algunos puede ser como monótona un poco abrumadora basará por medio del juego para que sea un poco mas como decirlo amable con el estudiante y que genere un poquito más de interés o de incentivo para el.

Entrevistador: ya con respecto a motivación y promedio ¿Cómo se maneja la motivación dentro del aula de clase?

7MM: como te decía siento que eso va muy en el docente osea hay docentes que obviamente lo dan todo por decirlo de esa manera, de esa forma coloquial y realmente uno se ve motivado, por decirlo así, se ve inspirado en la materia y disfruta del espacio y tanto del espacio como de la materia, pero hay otros docentes que es simplemente como el syllabus y sigamos el régimen hagamos primer segundo y tercer corte y ya , entonces se cierran a eso y no hacen mucho más allá de eso

Entrevistador: ¿Qué herramientas aplicaría para poder motivar más a la hora de aprender?

7MM: la práctica, la práctica osea siento que deberían ser 60% practica y 40% teoría si no digamos ser 100% práctica - teoría y combinar los dos y motivar hay aún más al estudiante normalmente se ven las materias de un bloque que es dos horas entonces si es posible de hacer esas dos horas tanto de práctica como de teoría pero en el momento de la práctica

Entrevistador: ¿Cree que a partir de metodologías lúdicas podría aumentar el promedio del grupo?

7MM: totalmente si, siento que se verían mas motivado más inspirados, no se volvería como tan monótona la clase

Entrevistador: ¿Cree usted que las metodologías lúdicas le hubieran ayudado a hacer el proceso de aprendizaje en la universidad (del semestre) más “fácil”?

7MM: si, porque como explicarlo, siento que esas perspectiva cuando uno escucha cultura física deporte y recreación uno siempre va más como a la práctica cierto pero digamos ya en la realidad y basada en el pensum pues hay mucha teoría y muchas materias de relleno que uno dice no se no no estoy seguro

Entrevistador: ya hablando de beneficios y metodologías ¿Consideraría aplicar la metodología de aprendizaje basado juego a futuro en sus clases?

7MM: totalmente, si la aplicaría, digamos mi objetivo yo voy en sexto semestre y mi objetivo digamos es formador deportivo siento que obviamente nunca se dejaría de lado el móvil para enseñar una teoría teniendo en cuenta si sea fútbol o sea voleibol pero aplicaría metodología de juegos precisamente para crear adherencia hacia los niños o personas que yo esté tratando

Entrevistador: ¿Qué beneficios considera que podrían tener las metodologías lúdicas durante el proceso de aprendizaje?

7MM: Adherencia siento que eso es todo.

Sujeto: 8LA

Entrevistador: Buenas tardes mi nombre es Paula Catalina Ballesteros Lopez mi compañero Juan Esteban García Castañeda, estudiante de octavo semestre de la carrera de Cultura física, deporte y recreación de la facultad de ciencias de la salud de la universidad Santo Tomás.

La presente entrevista tiene como objetivo conocer algunas de las metodologías que se implementan dentro de la institución, a la hora de llevar a cabo el proceso de aprendizaje, y

cómo estos aportan al aprendizaje de los niños, así mismo, poder cuestionar sobre la recreación educativa y sus derivados como es el aprendizaje basado en juegos, y que tan importante son dentro del aula de clases. Es oportuno aclarar que la información registrada será confidencial, y que los nombres de los participantes serán asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Al dar conocimiento de esta información se realizará una debida retroalimentación y retribución de los resultados de sus datos.

¿Usted acepta voluntariamente la participación de esta investigación?

8LA: SI

Entrevistador: ¿Cuál es su nombre? ¿Qué puesto desempeña dentro de la institución?

8LA: Mi nombre es [REDACTED], en este momento pues soy estudiante y también pues digamos que estoy en el área de bienestar como representante

Entrevistador: Cuéntenos un poco sobre su proceso de aprendizaje en la universidad?
(¿donde, cuando, como?)

8LA: pues digamos que así como diferentes metodologías a lo que estaba como acostumbrada como al tema del colegio entonces pues viene como más de la enseñanza del aprender sobre el hacer y pues en algunas como es lo tradicional entonces pues va dependiendo del docente

Entrevistador: ¿Qué es lo que más disfruta de su carrera?

8LA: el aprender sobre el hacer, osea pues digamos muchos de los profesores es cómo haga y así mismo va aprendiendo y va corrigiendo sobre la marcha entonces pues creo que es importante porque pues todo lo que hacemos nosotros sobre la carrera , lo que se va a hacer a futuro pues es así no, corregir sobre la marcha

Entrevistador: ¿Haría algún cambio de la metodología para efectuar dentro del aula de clases?

8LA: creo que las metodologías tradicionales osea, diapositivas, siéntese a escuchar y ya entonces pienso que seria como eso, como mas el tema hacia lo lúdico, hacia lo gamificado, creo que ahoritica lo que mas nos esta ayudando es el aprendizaje de algunos estudiantes, es como ese plus por decirlo así

Entrevistador: ¿Qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento o promedio de los estudiantes?

8LA: bueno uno la pereza, , dos, creo que es la falta de compromiso hacia la materia , pues hay materias que no nos gustan entonces pues si no nos gustan, no lo hago y dos creo que lo que estábamos hablando que es lo tedioso que es la materia y que se explique en sí en toda su expresión entonces si las clases son aburridas entonces así mismo van a ser la toma de los trabajos y eso

Entrevistador: ¿cree usted que las metodologías de aprendizaje las plantea el docente o se rigen bajo un reglamento o metodologías tradicionales?

8LA: creo que todo va como de la mano no, primero pues la universidad estructura como tal su plantel y pues ya el docente quiere o lo modifica a su gusto no pero pues creo que ahoritica en muchas áreas se está viendo cómo más el autoritario y pues el clásico, entonces sentados y ya

Entrevistador: ¿Conoce usted qué tipo de metodologías lúdicas existen a la hora de iniciar un proceso educativo?

8LA: me corchas

Entrevistador: ¿Ha escuchado usted sobre el aprendizaje basado en juego? ¿si es así que es para usted y si no a que le suena?

8LA: pues si, lo conozco pues es valga la redundancia de la palabra es como ir aprendiendo mediante el juego , el juego o los juguetitos pueden ir asociados al aprendizaje que se hace en el aula pero pues mediando lo con algo mucho más de actividad o de conocimiento más general osea pues lo que estábamos ahoritica hablando de la gamificación, llevar los juegos que ya hemos hecho , que ya sea han visto, que ya se han planteado a algo que de pronto estamos viendo o a algo que de pronto ha sido difícil para llevarlo a cabo

Entrevistador: ¿Cómo se maneja la motivación dentro del aula de clase?

8LA: no se como pero digamos que individualmente es como el tema de , pues del promedio no ,si bajo el promedio, el tema de las notas, el tema del horario, que si de pronto me queda bajito el promedio no puedo elegir el horario que yo quiera, sino pues el que me tocó, digamos que en algunos compañeros he visto es como mas de que el 3,ya que con eso me ayuda a pasar y ya

Entrevistador: ¿Qué herramientas aplicaría para poder motivar más a la hora de aprender?

8LA: lo que estábamos hablando, lo del tema de la recreación , lo del juego, la dinámica, tenemos un campus enorme, usar más esos temas de al aire libre, no tanto centrado como a diapositivas y sentados en el aula,

Entrevistador: ¿Cree que a partir de metodologías lúdicas podría aumentar el promedio del grupo?

8LA: depende, porque digamos que encontramos que en salones de pronto en el mío encontramos veces que la lúdica no está muy asociada a ellos, pero para algunos sí, entonces pues también se entiende y se comprende al docente que no puede hacer lo mismo porque no muchos van a entender o porque no muchos van a tener el mismo entusiasmo que de pronto unos cinco o unos diez entonces de pronto dependería de qué tan flexible sea el grupo para hacer esas dinámicas o por lo menos intentarlo hacer en algunas clases, de pronto no todas, pero sí en algunas,

Entrevistador: ¿Cree usted que las metodologías lúdicas le hubieran ayudado a hacer el proceso de aprendizaje en la universidad (del semestre) más “fácil”?

8LA: si y pues lo que te digo , uno ahoritica entra de una virtualidad donde literalmente era pegados a una pantalla donde prácticamente no se podía hacer nada entonces creo que si muchos de los profesores nos hubieran ayudado con temas de más lúdica, más juego , más como concéntrense por decirlo así, yo creo que hubiera sido más fácil el tema del aprendizaje y de la retención de la información

Entrevistador: ¿Consideraría aplicar la metodología de aprendizaje basado juego a futuro en sus clases?

8LA: si lo hago porque pues ahoritica estoy trabajando con chicos entonces, pues también depende de las edades entonces ahoritica con las edades se mantiene con el tema del juego todo asociado a lo que tienen que hacer entonces es un tema deportivo entonces no llevarlo netamente a lo estricto, osea haga un pase, controle y ya, sino pues asociarlo como a diferentes juegos y diferentes actividades en donde ellos también se retén por medio del juego

Entrevistador: ¿Qué beneficios considera que podrían tener las metodologías lúdicas durante el proceso de aprendizaje?

8LA: Qué beneficios considera que podrían tener las metodologías lúdicas durante el proceso de aprendizaje, yo creo que este semestre me ha enseñado es eso, los retos, como retar al estudiante para que el mismo se vaya sobrepasando al, salir de la zona de confort, el tema de el reto y la verdad, como hasta qué punto lo puedes hacer porque hasta ahí te da entonces creo que por medio de los retos, los premios y la justificación de cómo lo hace es muy potencializador, lo digo por experiencia porque pues con los chiquitines

Matrices

Tabla 8

Matriz entrevista docente 1J

Sujeto: Doc IJC		Cargo: Docente	Genero: Masculino		
Acercamiento Al Entrevistado		Metodologías y aprendizaje			
¿Desde hace cuánto tiempo ejerce profesionalmente? hablemos de su trayectoria profesional	¿Qué es lo que más disfruta de su profesión?	¿Haría algún cambio de su metodología para efectuar dentro del aula de clases?	¿Qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento o promedio de los estudiantes?	¿Las metodologías de enseñanza las plantea usted o se rigen bajo un reglamento o metodologías tradicionales?	¿Ha escuchado usted sobre el aprendizaje basado en juego? ¿si es así que es para usted y si no a que le suena?
Como administracion de empresas mas de 12 años como docente universitario hace 11	Lo que mas disfruto explicando los temas de administración deportiva es la forma en la que yo puedo explicar desde diferentes puntos de vista colocando trabajos practicos, videos; generando actividades que los van a llevar a investigar genera y crear cosas como modelos de negocios, algo satisfactorio es cuando los estudiantes logran implementar sus modelos de negocio en el mercado y lo vuelven realidad	Si, inclusive durante mis 11 años de experiencia he cambiado bastantes veces, uno escuchando a los estudiantes, otras a los docentes y unas creandoli: uno mismo, sin salirse del reglamento, sin cambiar cosas como el syllabus dado a que las metodologías de enseñanza ya estan desde un aspecto más amplio que es el currículo entonces dentro de las posibilidades se hace ajuste.	No a mí me ha ido muy bien en los últimos años, cuando se creo marketing deportivo habia dificultad dado que los estudiantes de cultura física piensan que todo es practico y que salgamos a la cancha y hagamos algo diferente; y la administración no es tan practico al menos de que uno tenga un dinero para hacer una empresa y uno vaya como gerente a practicar. Entonces la parte practica eran trabajos en equipo, eran talleres utilizando herramientas de administración, y la actitud que tenían los estudiantes era rechazante, era como esto es como aburrido, como que no me va servir, pero hoy en día los estudiantes saben de la importancia y conocen por medio de los egresados que son una catedras que les va servir bastante en su vida profesional y laboral.	Lo primero que hay que tener en cuenta cuando uno va a diotar una catedra en la facultad es que existe un reglamento, y el reglamento dentro del programa es la metodologia que se va utilizar para poder enseñar, inclusive nos capacitan para utilizar estas metodologías, se crean unos trabajos practicos para poder comprender si ellos cuentan y conocimientos acerca del tema.	Claro que si, inclusive gracias a que estamos en esta facultad desde el area de recreación se escucha mucho lo que son los juegos para enseñar, como lo es la parte pedagogica que se llama gamificación, entonces yo he colocado algunas actividades dentro de mis catedras un juego al menos, inclusive desde la parte tecnologica nos han propuesto hay unos juegos que no son tan didacticos pero de todas maneras sirven para evaluar cosas, como juego millonario, el de completar un mapa, realizar las escalerita, son juegos bastantes didacticos evaluativos mas que de aprendizaje.
Motivación y Promedio					
¿Cómo se maneja la motivación dentro del aula de clase?	¿Qué herramientas o metodologías aplicaría para poder motivar a sus estudiantes a la hora de aprender?	Teniendo en cuenta que los estudiantes consideran que las metodologías lúdicas mejoran el aprendizaje ¿Cree que a partir de estas, podría aumentar el promedio del grupo?	¿Qué beneficios considera que podrían tener las metodologías lúdicas durante el proceso de aprendizaje?	¿Consideraría aplicar la metodología de aprendizaje basado juego durante su clase?	
Yo parto de conocimiento previo en 4to semestre se supone que ellos ya han visto toda la parte basica, la principal motivacion es la posibilidad de graduarse con opcion de grado creacion de empresa, si ellos hacen bien su trabajo durante la materia ya tienen la primera parte de canvas terminado y una parte de su opcion de grado, la segunda parte esta inmersa en la parte operativa y esa se ve en la parte de orgnaismos deportivos por que van a conocer estructuras, en sus practicas profesionales van a ir a una empresa.	la motivación es si ellos no tienen la parte teorica, van a cometer muchos errores en la parte practica, una de las principales motivaciones le doy como ejemplo cuando los administradores cuando no conocen muchas cosas de su carrera y saben de todo pero no lo saben a profundidad. Entonces mi motivacion es que sean excelentes en lo que van hacer; tener el tema claro de lo que usted es muy bueno, por que el que sabe de todo, no sabe de nada y no lo hace bien.		El aprendizaje que tiene cada uno es subjetivo, los estudiantes aprenden de diferentes maneras y así mismo escogen la manera en la que ellos prefieren aprender, no todos aprenden viendo solo diapositivas, no todos aprenden viendo solo videos, no todos aprenden viendolo a uno en acción y otros aprenden haciendo, obviamente las diferentes formas de enseñar van a ser muy buenas porque ellos van a absorber más facil el conocimiento, si yo solo lo digo de una sola manera el tema o lo interpreto de una sola forma ellos digamos que quedan con dudas y no avanzan, y digamos si lo hago con diferentes metodologías de enseñanza probablemente les va quedar algo y entonces ahí ya uno se siente satisfecho por que ellos están absorbiendo conocimiento, cosas buenas para su carrera	Si claro ese es el objetivo, yo creo que los profesores ya han entendido con todas la capacitaciones que nos han realizado que si estamos en una universidad que tiene alta calidad como la universidad Santo Tomas multicampus y tenemos un programa de alta calidad de ocho años, tenemos que demostrarlo en nuestras clases y también ustedes como estudiantes tienen que demostrarlo cuando salgan de su carrera y eso se esta logrando por eso es que en este caso estamos felices, estamos contentos por que estamos aplicando todas las metodologías posibles para tener la alta calidad que ya tenemos como certificación.	

Tabla 9

Matriz entrevista docente 2GF

Sujeto: Doc 2FG		Cargo: Docente	Genero: Masculino		
Acercamiento Al Entrevistado		Metodologías y aprendizaje			
<p>¿Desde hace cuánto tiempo ejerce profesionalmente? hablemos de su trayectoria profesional</p> <p>Por la parte de la docencia yo ejerzo aproximadamente 12 años, en diferentes universidades y en diferentes niveles educativos sea de pregrado o posgrado; a nivel de aca en la universidad ejerzo hace 7 años liderando diferentes cátedras que van desde todos los niveles, hoy en día también tengo una electiva que es nueva para los estudiantes y para mí es un reto que hasta el momento lo voy desempeñando muy bien.</p>	<p>¿Qué es lo que más disfruta de su profesión?</p> <p>La profesión de ser maestro es algo muy bonito, es un arte específicamente el que se compromete a ser maestro tiene que disfrutarlo desde que se levanta hasta que se acuesta, es una profesión que no tiene ni horario, ni fecha, no tiene sábados y no tiene domingos, es una profesión en donde usted vaya a ganar, no por el reconocimiento es estar ahí en el momento indicado para un estudiante, es poner una semilla en un estudiante, es ayudarlo a salir adelante, es ayudarlo a comprender, analizar, interpretar, es ser un amigo del estudiante, pero a la vez va llevar un plus adicional, que es el aprendizaje que se le puede entregar a ese muchacho como tal.</p>	<p>¿Haría algún cambio de su metodología para efectuar dentro del aula de clases?</p> <p>El cambio estaría dado, desde el punto de vista del contexto, porque hoy en día el muchacho ya no está en ese contexto antiguo que nosotros aprendimos, es un contexto totalmente tecnológico y estaría dirigido hacia los celulares específicamente yo me he dado cuenta de que el muchacho está pendiente de su celular, entonces sería por ese lado, adaptar una clase por medio de diferentes sistemas, estrategias desde el celular, están muy activos en ese sentido y de pronto puede que esta estrategia como tal pegue y le sirva para que el joven aprenda.</p>	<p>¿Qué motivos considera que es la causa del bajo rendimiento o promedio de los estudiantes?</p> <p>Bueno uno de los grandes motivos es el incumplimiento de sus actividades, específicamente nosotros tenemos que desarrollar tres actividades mínimas, mas el parcial, las actividades son muy sencillas, de pronto actividades de mapas mentales, conceptuales, infografías, menteáctos, videos, cosas que de pronto al estudiante le encantan hacer, pero desafortunadamente en algunos momentos el muchacho no los entrega y pues la calificación se le va bajar, ese es uno y la otra es que de pronto llegan tarde a las clases, cuando tenemos clases de 7 de la mañana, les da pereza de pronto actualizarse, les da pereza de pronto hablar con los compañeros que hicieron, les da pereza tomar nota, etc, y cuando llegan las evaluaciones, no da el resultado optimo que se esperando.</p>	<p>¿Las metodologías de enseñanza las plantea usted o se rigen bajo un reglamento o metodologías tradicionales?</p> <p>Existe un syllabus y un documento y bajo esos parametros del syllabus uno tiene que diseñar sus propias metodologías, sus propias herramientas, sus propias estrategias, yo en la pregunta anterior decía son actividades como mapas mentales, mapas conceptuales, infografías, son muy visuales: son mucho de actividad, no que de pronto el muchacho aprenda de corrido una tematica, si no que mas bien la analice, la interprete, ponga en practica eso que aprendio mediante una serie de imagenes, que sea mucho mas cognitivamente que lo aprenda, mas no que lo recite, que no sea ese que recita las cosas, si no que sea aquel que interpreta y analiza y promulgue algo, osea que de un plus que de pronto se le sugiera algo y que ese personaje como tal de una interpretación que lo saque a uno de los parametros comunes y corrientes.</p>	<p>¿Ha escuchado usted sobre el aprendizaje basado en juego? ¿si es así que es para usted y si no a que le suena?</p> <p>Yo desde la parte del juego lo he escuchado pero no lo he practicado, yo de pronto utilizo mucho es la ludica, mas no el juego, la diversión así por divertirse no, yo lo haría y lo hago desde el punto de vista la ludica, donde usted se divierte pero con un aprendizaje implicito en esa diversión, desde ese punto de vista lo hago.</p>
Motivación y Promedio					
<p>¿Cómo se maneja la motivación dentro del aula de clase?</p> <p>bueno hay diferentes formas de motivar a los estudiantes, primero que todo pues la forma de explicación de las temáticas pues tienen que estar a cargo del profesor, tiene que estar muy ameno, tiene que ser una persona muy en confianza con el estudiante, en donde de pronto las vivencias, se comparte la vivencia frente al concepto, y el estudiante es mucho más receptivo de ver esa forma, no entregarle algo donde ni si quiere lo quiere leer, porque es algo fastidioso, si no de pronto colocarlo en un contexto de la vida real en donde el se va enfrentar a ese problema y pueda dar diferentes tipos de soluciones con sus propias palabras específicamente desde allí lo tomara.</p>	<p>¿Qué herramientas o metodologías aplicaría para poder motivar a sus estudiantes a la hora de aprender?</p> <p>Bueno desde las herramientas utilizo muchas veces la parte grupal para que dentro de ellos mismos se pueda elaborar los trabajos, les quede un poquito más facil, como tambien asignarles los temas, no que ellos escojan el tema si no que yo se lo asigno, porque muchas veces yo veo que a ellos les interesa unas cosas más que otras y al tener en cuenta eso de los gustos pues yo les doy el tema de acuerdo a eso, la otra parte es las diferentes herramientas que utilizo, herramientas visuales, herramientas en donde ellos hagan, tambien los quices, de pronto trabajos extras, que ayuden ha ellos a profundizar un poquito y a la vez a tener unos puntos extras para el parcial, algunos lo hacen complacidos porque quieren ser mejores, otros de pronto no lo toman, de hecho esos trabajos extras los dejo libremente para el que lo quiera hacer, que no sea una carga más, si no a usted le nace el tema, usted lo hace, obtiene puntos le va mejor, supera la calificación del grupo.</p>	<p>Teniendo en cuenta que los estudiantes consideran que las metodologías lúdicas mejoran el aprendizaje ¿Cree que a partir de estas, podría aumentar el promedio del grupo?</p> <p>Claro que si, de hecho yo en todas las diferentes clases desarrolladas como tal, hay algo que yo le implemento a ellos que son rubricas y dentro de estas hay algo que deben de hacer en el desarrollo de la clase de la exposición y es una lúdica, la lúdica como tal debe estar atada a la tematica que desarrollo y es con el fin de que tenga un proceso de aprendizaje significativo, algo que le quede a ellos, la lúdica va de acuerdo a lo que el estudiante proponga hay muchas veces que es agradable por que se divierten y a la vez capatan la esencia del tema y no es tan ladrillido terminar una clase de esa forma, así sintentica, si no de la forma de la risa la diversión, del estar compartiendo y que se le queda esa tematica como tal.</p>	<p>¿Qué beneficios considera que podrían tener las metodologías lúdicas durante el proceso de aprendizaje?</p> <p>Bueno yo lo consideraría, nuevamente reitero no del juego, yo lo haría desde el punto de vista de la metodología de la ludica, de hecho es algo bueno, es algo donde el estudiante aprende mediante la diversión, pero teniendo en cuenta una estrategia en específico que verdaderamente lo lleve a eso, no a la recocha, no al bullicio, no a la gritería, si no que le deje un aprendizaje en específico.</p>	<p>¿Consideraría aplicar la metodología de aprendizaje basado juego durante su clase?</p>	

Referencias

- Álvarez, C. A. M. (2011). Cuantitativa y cualitativa Guía didáctica. *Recuperado de:* <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Antiga, R. P., Valencia, R. T. M., & Correa, E. O. para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/38752892/LIBRO_APROXIMACIONES_ISBN-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1664042123&Signature=XISopDyqHOk31YAGqkGdJTrsUFOqeA~xSAIAEaw3ZM31jYDs9UocHq7FtGVL3b3hEPpK2GPUeMPAMtiYpF6cNI7j-HSBEcg6BPuyyqPv7aXeyu67-tcRpEYfJ1OI7SghOKGUotg9vBW1U0L5vSgaxHTDpTsBmox7pibIOYWeediYwpbYSEaGwpOjteL~oKG8BmDm1ztuBpM9N4hKoXMf9xM2OVMsOcS2iSb9biqvZ83HnblXH4zHzydCIH2NAsKlk-M4PxdIOu5CO7Ou05eM4s96lqAR1BPE-gufklbEkWaLvNnaVGM2tyuP079vrkuMzwdx2jgUAJ2bi1KA3KeHBA_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4Z_A
- Antón, A. M., & Rodríguez, G. S. (2012). Las teorías sobre la motivación y su aplicación a la actividad física y el deporte. *Lecturas: Educación física y deportes*, (164), 8-8. <file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-LasTeoriasSobreLaMotivacionYSuAplicacionALaActivid-4213508.pdf>
- Arango Olarte, A. (2019). *Revisión bibliográfica del marketing y marketing deportivo*. Bogotá : Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales, 2019. <https://repository.udca.edu.co/bitstream/handle/11158/2574/Monografia%20Marketing%20deportivo%20Andres%20Arango%20Olarte.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arenas París, R. J. (2014). Modelo para la Motivación del Aprendizaje de la Programación utilizando Gamification. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/12632/ArenasParisRicaradoJose2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Barón, J. D., Bonilla, L., & Rodríguez, C. (2011). La calidad de los maestros en Colombia: Desempeño en el examen de Estado del ICFES y la probabilidad de graduarse en el área de educación. *Documentos de Trabajo sobre economía Regional*, 152.
<https://www.banrep.gov.co/sites/default/files/publicaciones/archivos/DTSER-152.pdf>
- Barrera Ramírez, R. E. (2018). Percepción por parte de estudiantes y docentes sobre administración deportiva.
<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/13037/BarreraRam%c3%adrezRogerEsteban2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- BENITEZ, Y., & Mora, C. (2013). Enseñanza tradicional vs aprendizaje activo para alumnos de ingeniería.
<https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/123456789/10702/1/RCF27-2A-2010-175.pdf>
- Camacho Gómez, M. (2015). El Método Del Caso Y La Enseñanza Del Marketing (The Case Method and Teaching Marketing). *Revista Global de Negocios*, 3(2), 61-70.
<https://deliverypdf.ssrn.com/delivery.php?ID=489024064102116111088067110097098064027075072041043035077073031004119000104120073072123098043034107058119100125065100088081066059012026078015003095113068127110078126065046021095074119085071121117127004085093023112021124064108026011092112068094001118082&EXT=pdf&INDEX=TRUE>
- Canals, P. C., Minguell, M. E., & Belmonte, D. B. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las ciencias de la tierra: Revista de la Asociación Española para la Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Castro Rodríguez, J. F., & Briones Rodríguez, E. C. (2018). *Desinterés escolar adolescente en el proceso de aprendizaje* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35400/1/BFILO-PMP-18P156.pdf>

Ce4UANDES. (2018). Aprendizaje Tradicional v/s Aprendizaje Activo. *Revista Digital El Recreo, de la Facultad de Educación de Toledo*.

<https://ce4.uandes.cl/estrategias-ensenanza/aprendizaje-tradicional-v-s-aprendizaje-activo/#:~:text=El%20Aprendizaje%20Tradicional%20es%20aquel,y%20no%20solicitadas%20al%20instructor>.

Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria.

<https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Delgado, P., Raúl, J., & Palos, P. A. (2007). Desempeño académico y conductas de riesgo en adolescentes. *Revista de educación y desarrollo*, 7(1), 5-16.

https://www.academia.edu/download/42826797/007_Palacios.pdf

Díez de Castro, E. P., Leal Millán, A. G., & Martín Jiménez, F. D. A. (1989). La enseñanza de Administración de Empresas. *Revista de economía y empresa*, 10 (24-25).

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/40324/la%20ensenanza%20de%20administracion%20de%20empresas.pdf?sequence=1>

Doubront, M. A., & Doubront, L. G. (2020). Impacto del contexto económico, social y político de Venezuela en el docente universitario. Análisis desde la Pirámide de Maslow. *Dissertare Revista De Investigación En Ciencias Sociales*, 5(2), 1-15.

<https://revistas.uclave.org/index.php/dissertare/article/view/2791/1749>

Espinosa, R. S. C. (2017). GAMIFICACION EN ESCENARIOS EDUCATIVOS.

REVISANDO LITERATURA PARA ACLARAR CONCEPTOS. *Experiencias de gamificación en aulas*, 15, 11-17.

https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25565w/L1TE105_S3_RUBIO.pdf#page=11

Gallardo Meléndez, Q. (2019). La desmotivación escolar.

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1798/QUETY%20GALLARDO%20MELENDEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Hänze, M., & Berger, R. (2007). Cooperative learning, motivational effects, and student characteristics: An experimental study comparing cooperative learning and direct instruction in 12th grade physics classes. *Learning and instruction*, 17(1), 29-41.
https://www.academia.edu/download/31933934/TUGAS_AHSI-SALMANIAH-JIG_SAW-KELAS_B-ARTIKEL_7.pdf
- Herrera, S. (18 de febrero de 2022). *Pruebas saber 11: cuáles han sido los resultados y por qué son preocupantes*. *Diario AS*.
https://colombia.as.com/colombia/2022/02/18/actualidad/1645202949_191743.html#:~:text=Los%20estudiantes%20de%20calendario%20A,calendario%20B%20consiguieron%20315%20puntos.&text=La%20directora%20del%20Instituto%20Colombiano.pruebas%20Saber%2011%20en%202021
- Hernández, D. R., & Rosell, Y. M. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565-576.
<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/265/549>
- Krishnamurti, J. (2019). *Sobre la educación*. Editorial Kairós.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=cHqzDwAAOBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=educaci%C3%B3n+&ots=vYuUxatu8O&sig=OmdJgJj5OISbEG6rqNkkCZOjPU#v=onepage&q=educaci%C3%B3n&f=false>
- Larrañaga, A. (2012). El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje (Master's thesis). *Universidad Nacional de la Rioja*.
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/614/Larra%C3%B1aga%20Ane.pdf?se>
- Lema, R. (2010). La recreación educativa como proyecto de formación. *Páginas de educación*, 3(1), 135-159.
<https://revistas.ucu.edu.uy/index.php/paginasdeeducacion/article/view/667/663>
- Lema Álvarez, R., & Machado Comba, L. A. (2013). *La recreación y el juego como intervención educativa*. IUACJ.
 chrome-extension://efaidnbmninnibpcapjpcglclefindmkaj/<http://www.accede.iuacj.ed>

u.uy/xmlui/bitstream/handle/20.500.12729/275/9789974759022.pdf?sequence=1

- Marins, D. & Costa, C. (2016). Recreación escolar: el juego y el juego en educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinaria Base de Conocimiento*.
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/recreacion-escolar>
- Martínez, B. H. (2015). Causas del bajo rendimiento escolar origina un alto nivel de deserción escolar y habilidades para estudiar ayudan a mejorar el rendimiento escolar. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo* ISSN: 2007-2619, (11).
<http://1-11.ride.org.mx/index.php/RIDESECUNDARIO/article/download/660/646>
- Martínez-Morales, L. (2014). La motivación a través de las artes.
https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1329/1/TFG_MartinezMorales%2CLaura.pdf
- Mendoza, M. C. (2015). Metodologías Lúdicas En La Planificación Educativa. *Sistematización De Práctica Profesional. Guatemala: Quetzaltenango*.
<https://recursosbiblio2.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Puentes-Maria.pdf>
- Mendoza, S. L. (2009). La recreación educativa en el tiempo libre. In *VIII Congreso Argentino y III Latinoamericano de Educación Física y Ciencias*.
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/16387/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendoza, M., Tijerino, M., & Espinoza, M. (2018). Metodologías lúdicas empleadas en el proceso enseñanza-Aprendizaje a los niños atendidos en el Ministerio Luz y Sal, ciudad Darío, Matagalpa, II semestre 2017. *Trabajo de Fin de Grado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua* <https://repositorio.unan.edu.ni/10153/1/6931.pdf>

- Ministerio de Cultura Instituto Colombiano del Deporte Coldeportes (2006). Beneficio de la recreación. Por una apropiación comunitaria, recreativa y participativa, de los juegos deportivos. *Beneficios para la vida Catálogo de Beneficios*.
<https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/Beneficios-de-la-Recreaci%C3%B3n.pdf>
- Murcia, J. A. M., & Gimeno, E. C. (2010). *Motivación en la actividad física y el deporte*. Wanceulen Editorial.
file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-LasTeoriasSobreLaMotivacionYSuAplicacionALaActividad-4213508.pdf
- Pedraz, P (15 de noviembre de 2016). ¿Por qué jugamos?
<https://www.alaluzdeunabombilla.com/2016/11/15/por-que-jugamos/>
- Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *Instituto de Investigación en Educación (IEDU)*.
chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Reina, M. Q. (2014). La recreación: un acto social para la construcción de lo humano. *Revista Ímpetus*, 8(1), 35-41.
<https://revistas.unillanos.edu.co/index.php/impetus/article/view/359>
- Reyes, A. S. C., Martínez, M. D. R. C., & Ponce, M. V. (2017). Bienestar psicológico, metas y rendimiento académico. *Vertientes Revista Especializada en Ciencias de la Salud*, 19(1), 29-34.
<https://www.medigraphic.com/pdfs/vertientes/vre-2016/vre161d.pdf>
- Salas, M. I. T. (2010). La enseñanza tradicional de las ciencias versus las nuevas tendencias educativas. *Revista Electrónica Educare*, 14(1), 131-142.
<https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114419012.pdf>

- Soriano, M. M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto social: Revista de relaciones laborales*, (9), 163-184.
file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-LaMotivacionPilarBasicoDeTodoTipoDeEs
fuerzo-209932.pdf
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19),
289-296. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Torrecilla, J. M. (2006). La entrevista. *Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid*,
1-20. http://www2.uca.edu/sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf?f
- Usán Supervía, P., & Salavera Bordás, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia
emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria
obligatoria. *Actualidades en psicología*, 32(125), 95-112.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/ap/v32n125/2215-3535-ap-32-125-95.pdf>
- Veiga, F. H., García, F., Reeve, J., Wentzel, K., & García, Ó. (2015). Cuando se pierde la
motivación escolar de los adolescentes con mejor autoconcepto. *Revista de
Psicodidáctica*.
[https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/168123/12671-5289
4-2-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/168123/12671-52894-2-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Villoria, C., González-Marqués, J., & Martínez-Arias, M. R. (2006). Un nuevo análisis
cognitivo del pensamiento del jugador: componentes motivacionales en los juegos
de azar con apuesta. *REME*, 9(22).
[http://reme.uji.es/articulos/numero22/article4/numero%2022%20article%204%20no
va.pdf](http://reme.uji.es/articulos/numero22/article4/numero%2022%20article%204%20no
va.pdf)