

LA LÚDICA DIGITAL COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA INTERCULTURALIDAD, EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

Autoras:

Nadia Katherine Narvárez Figueroa

Janeth Beatriz Torres Tamayo

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

RESUMEN

La era tecnológica, ha generado la utilización de recursos digitales en todas las áreas de la educación, por consiguiente en el área de las ciencias sociales, se considera importante enfatizar en la temática intercultural, y salvaguardar los procesos de identidad y fortalecimiento de las tradiciones y costumbres de los pueblos. La investigación prioriza un aprendizaje significativo sobre la interculturalidad, de forma activa y divertida, tomando como referencia las estrategias lúdicas y los recursos digitales.

El estudio realizado evidencia una metodología descriptiva, mediante el uso de técnicas de recolección de datos como lo es la encuesta, se debe señalar que la muestra corresponde a estudiantes de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Facultad de Educación, Arte y Comunicación de la Universidad Nacional de Loja; la propuesta de actividades lúdicas, incluyen las diferentes etnias, culturas y nacionalidades de los pueblos, además de contribuir a un aprendizaje basado en tradiciones, costumbres, gastronomía, entre otros, que emplea recursos digitales, propiciando una educación inclusiva. Se concluye que desde un enfoque digital de forma didáctica, lúdica y creativa se adquieren aprendizajes significativos, garantizando una educación de calidad en todos los ejes educativos, con buenas practicas docentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

Didáctica, Educación, Lúdica digital, Interculturalidad, Investigación.

ABSTRACT

The technological age has generated the use of digital resources in all areas of education, therefore in the area of social sciences, it is considered important to emphasize intercultural issues, and safeguard the processes of identity and strengthening of traditions and customs of the people. The research prioritizes meaningful learning about interculturality, in an active and fun way, taking as a reference the playful strategies and digital resources.

The study shows a descriptive methodology, through the use of data collection techniques such as the survey, it should be noted that the sample corresponds to students of the Pedagogy Race of Experimental Computer Science of the Faculty of Education, Art and Communication from the National University of Loja; The proposal of recreational activities, include the different ethnicities, cultures and nationalities of the peoples, in addition to contributing to learning based on traditions, customs, gastronomy, among others, which uses digital resources, promoting an inclusive education. It is concluded that from a digital approach in a didactic, playful and creative way, significant learning is acquired, guaranteeing a quality education in all educational axes, with good teaching practices in the teaching - learning process.

KEY WORDS

Didactic, Education, Digital Play, Interculturality, Research.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad no existe suficiente información en la red referente a temas de índole cultural y de la diversidad de los pueblos, a pesar de los notables avances tecnológicos es evidente la escasa disponibilidad de recursos digitales con contenido de

interculturalidad, lo que genera poco interés, por parte de los estudiantes en investigar y fortalecer conocimientos ancestrales, que identifiquen sus raíces.

La investigación propone utilizar estrategias lúdicas de enseñanza – aprendizaje en conjunto con el uso de la tecnología para erradicar el desconocimiento de interculturalidad de los pueblos, en la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, mediante estrategias dinámicas, donde los estudiantes interactúen y se sientan vinculados por esta rama propia de la sociedad, enfatizando en la formación de su criterio y personalidad.

En la investigación se determinó un instrumento, para determinar y analizar el grado de conocimiento de los estudiantes de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática sobre temas de interculturalidad, consecuentemente se utilizó el método de investigación aplicada y descriptiva donde se obtuvo como resultado el índice de interés por parte del alumnado acerca de interculturalidad mediante estrategias lúdicas digitales, puesto que su conocimiento cultural es muy bajo.

Estas estrategias lúdicas digitales, están encaminadas a solventar un aprendizaje significativo, apoyándose en la creación de recursos digitales culturales, se considera fundamental la integración de la diversidad cultural en el ámbito educativo para potenciar de forma directa la convivencia intercultural, fomentando una educación inclusiva ligada a la práctica de valores desde una perspectiva de integración cultural.

MARCO TÉORICO

La Interculturalidad en la educación

La interculturalidad en el proceso educativo, no solo guarda relación con la política y el conocimiento de la historia de los pueblos, se relaciona directamente con una educación que busca reconocer y proteger sus derechos y respetar sus diferencias al momento de coexistir.

Al hablar de una educación intercultural, se establece las diferencias culturales de individuos y grupos étnicos; su estudio se centra en dar respuesta a la diversidad cultural respetando el pluralismo cultural, como riqueza y recurso educativo, así mismo,

se hace referencia a una educación global, la educación antirracista, educación multicultural y en el caso que nos ocupa con la educación inclusiva. (González, 2013)

Actividades lúdicas en el ambiente del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo promueve la interacción directa de los estudiantes en su proceso de enseñanza – aprendizaje, se reflejan las experiencias educativas, y dependiendo de los casos relacionados y vinculados a la realidad se produce el conocimiento; los estudiantes cambian su rol pasivo a activo, convirtiéndose en diseñadores del conocimiento. (Educación, 2014)

Los estudiantes se sienten vinculados a las actividades lúdicas, es decir, a los juegos didácticos que motivan su aprendizaje, estas actividades fomentan un aprendizaje constructivo y significativo formando redes de conocimiento entre estudiantes y docentes; (Piaget, 1981) Señala que “El juego es una palanca de aprendizaje”, siempre se ha logrado de transformar el juego, la iniciación a la lectura, al cálculo matemático y la ortografía, se ha visto a los niños y niñas apasionarse por estas materias que en lo común son desagradables para ellos.

Recursos didácticos digitales

Los materiales didácticos, contribuyen a una educación de calidad, mediante saberes prácticos y el uso de diferentes recursos o herramientas tangibles y no tangibles; por otro lado el adelanto tecnológico involucra diferente software y su utilización es notable en el proceso educativo. Los recursos didácticos abordan contenidos teórico - prácticos enfatizando el análisis, selección y creación de recursos tecnológicos para su posterior aplicación en escenarios en los que interviene el educador social. (Cacheiro, 2016)

OBJETIVOS

Objetivo General

- Conocer la importancia de utilizar actividades lúdicas digitales, mediante una investigación descriptiva, para promover el aprendizaje significativo de la

interculturalidad, en los estudiantes de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Objetivos específicos

- Determinar el grado de conocimiento intercultural que tienen los estudiantes universitarios en los primeros ciclos.
- Fomentar el uso de herramientas digitales en el proceso educativo, para generar un aprendizaje significativo.
- Identificar el interés del estudiante hacia un aprendizaje dinámico e interactivo, mediante actividades lúdicas digitales, propuestas por el docente.

METODOLOGÍA/ MÉTODO

En la investigación se utilizaron métodos de análisis para identificar en el estudiante los conocimientos de la interculturalidad; se elaboró un instrumento con el objetivo de conocer y dar soluciones a las diferentes temáticas abordadas en las asignaturas de carácter cultural que presentan en su malla curricular los estudiantes y finalmente se utilizó método deductivo, mediante una investigación descriptiva.

Se seleccionó como población a los estudiantes universitarios de Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, la muestra concretamente se efectuó en los cuatro ciclos con los que actualmente cuenta la carrera, 120 estudiantes, la técnica de recolección de datos utilizada fue la encuesta, de esta forma, se creó un instrumento, que satisface los objetivos de la investigación.

RESULTADOS

Resultados de la encuesta de conocimientos de interculturalidad y uso de herramientas lúdicas digitales, aplicada a los estudiantes de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.

1. Según su criterio, indique el nivel de conocimiento que usted posee sobre temas correspondientes a la interculturalidad.

Tabla 1. Nivel de conocimiento intercultural

Opción	Frecuencia	%
Mucho	0	0%
Moderado	0	0%
Poco	102	85%
Ninguno	18	15%
Total	120	100%

Fuente: Encuesta de conocimientos de interculturalidad y uso de herramientas lúdicas digitales.

Elaborado por: Narváez, N. y Torres, J. (2019)

Interpretación. – Los resultados señalan que el 85% de los encuestados tienen poco conocimiento sobre la interculturalidad, mientras que el 15% indicó que no posee conocimiento sobre este tema.

2. ¿Seleccione las estrategias de aprendizaje o herramientas digitales que utilizan sus docentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Tabla 2. Estrategias de aprendizaje o herramientas digitales

Opción	Frecuencia	%
Trabajo Colaborativo	48	40%
Software educativo	9	7,5%
Entorno Virtual de Aprendizaje	12	10%
Actividades lúdicas	12	10%
Aprendizaje basado en proyectos	39	32,5%
Total	120	100%

Fuente: Encuesta de conocimientos de interculturalidad y uso de herramientas lúdicas digitales.

Elaborado por: Narváez, N. y Torres, J. (2019)

Interpretación. - Según los resultados arrojados por la encuesta, un buen número de encuestados pero no más de la mitad, mencionan que el 40% de los docentes utilizan trabajos colaborativos, seguidamente el 32,5% indica que utilizan un aprendizaje basado en proyectos, por otro lado, el 10% de encuestados indica que sus docentes manejan el

entorno virtual de aprendizaje, al igual que las actividades lúdicas, y finalmente el 7,5% indican que utilizan un software educativo.

3.- ¿Piensa usted que utilizar actividades lúdicas (juegos didácticos, dinámicas de aprendizaje) contribuyen a un aprendizaje significativo?

Tabla 3. Actividades lúdicas

Opción	Frecuencia	%
SI	120	100%
NO	0	0%
Total	120	100%

Fuente: Encuesta de conocimientos de interculturalidad y uso de herramientas lúdicas digitales.

Elaborado por: Narváez, N. y Torres, J. (2019)

Interpretación. - La encuesta realizada arroja como resultado que el 100% de estudiantes encuestados consideran que las actividades lúdicas contribuyen a un aprendizaje significativo.

4.- ¿Es de su interés interactuar con herramientas digitales lúdicas para aprender contenidos relacionados con la interculturalidad?

Tabla 4. Interés de uso de herramientas digitales lúdicas

Opción	Frecuencia	%
SI	93	77,5%
NO	27	22,5%
Total	120	100%

Fuente: Encuesta de conocimientos de interculturalidad y uso de herramientas lúdicas digitales.

Elaborado por: Narváez, N. y Torres, J. (2019)

Interpretación. - Mediante los resultados obtenidos al realizar la encuesta podemos afirmar que el 77,5% de los estudiantes manifestaron que les interesa aprender la interculturalidad, mediante el uso de herramientas digitales lúdicas, a diferencia de un 22,5%, que menciona que no les interesa o no comprenden el tema.

5.- Seleccione las estrategias de enseñanza aprendizaje, que considera usted más importantes para su calidad educativa y profesionalismo.

Tabla 5. Estrategias para mejorar la calidad educativa

Opción	Frecuencia	%
Actividad lúdica	33	27,5%
Aula invertida	18	15%
Material didáctico digital	42	35%
Utilizar TIC	27	22,5%
Total	120	100%

Fuente: Encuesta de conocimientos de interculturalidad y uso de herramientas lúdicas digitales.

Elaborado por: Narváez, N. y Torres, J. (2019)

Interpretación. - Un 35% de los estudiantes encuestados considera que se debe promover el material didáctico digital en el proceso de enseñanza – aprendizaje, por otro lado el 27,5% de estudiantes señala que se debe propiciar las actividades lúdicas; el 22,5% indica que la mejor opción sería utilizar las TIC y finalmente el 15% proponen el aula invertida para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje por parte de los docentes.

CONCLUSIONES

- Se pretende generar estrategias de aprendizaje innovadoras en el ámbito cultural, puesto que, los estudiantes de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática tienen poco conocimiento intercultural, el 85%, mientras que el 15% indicó que no posee ningún conocimiento, lo que genera una pérdida de la identidad de los pueblos y por tanto de sus raíces ancestrales.
- Las estrategias docentes en el proceso de enseñanza - aprendizaje reflejan la práctica de trabajos colaborativos con un 40% y aprendizaje basado en proyectos con un 32,5% de la mayoría de los estudiantes, despreocupando de cierto modo el uso de las TIC (EVA y actividades lúdicas 10%, 7,5% software educativo) y de un modelo pedagógico, basado en un aprendizaje significativo; se debe considerar, que los estudiantes de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias experimentales Informática, actualmente se encuentran ofertando hasta el cuarto ciclo de su carrera, consecuentemente, tres de los cuatro ciclos corresponden a la unidad básica y solo

un ciclo a la unidad profesionalizante, por consiguiente el uso de las TIC y de las diferentes herramientas tecnológicas se evidenciarían en el transcurso de los ciclos superiores.

- Con la investigación se pudo evidenciar el interés por parte de los estudiantes, de aprender temas relacionados a la interculturalidad; la mayoría de los estudiantes correspondientes al 77,5% indican que les gustaría profundizar de esta temática, a través de actividades lúdicas vinculadas al uso de material didáctico digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cacheiro, M. (2016). *Recursos tecnológicos en contextos educativos*. Madrid: Uned.

Educación, M. d. (2014). *Ministerio de Educación* . Obtenido de https://www.google.com.ec/search?ei=AOrIW8O4DKS9ggevkozgDg&q=texto+de+informatica+de+primero+de+bachillerato+MINEDU&oq=texto+de+informatica+de+primero+de+bachillerato+MINEDU&gs_l=psy-ab.3..33i160k1.2836.6859.0.7160.13.12.0.0.0.0.669.2594.0j1j3j1j0j2.7.0..

González, M. J. (2013). La Educación Intercultural: un camino hacia la inclusión educativa. *Revista de Educación Inclusiva*, 159.

Maldonado, N. (2011). *Informatica Aplicada a la Educación*. Quito- Ecuador: Educate+.

Piaget, J. (1981). El enfoque constructivista de Jean Piaget. *Perspectiva constructivista de Jean Piaget*, 262 - 305.