

## **Las actividades lúdicas como impulsores de los procesos creativos y de Diseño**

Rincón Avila David, Castillo Niño Rosa Iridia, Jasso Villegas Dulce Marcela, Lanzagorta Ortiz Camila, Márquez

Hernández Jennifer Alexly, Salazar Moreno Victoria, Viera Pescina Elidet.

Doctor en Administración, Universidad de Celaya; Maestro en Administración de Personal y Maestro en Desarrollo Organizacional, Universidad de Guanajuato, Profesor – Investigador Tiempo Completo División de Arquitectura, Arte y Diseño, Departamento de Diseño, rincond@ugto.mx.

Estudiantes del Programa Académico en Diseño de Interiores, Universidad de Guanajuato, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Departamento de Diseño ri.castillonino@ugto.mx, dm.jassovillegas@ugto.mx, c.lanzagortaortiz@ugto.mx, ja.marquezhernandez@ugto.mx, v.salazar.moreno@ugto.mx, e.vierapescina@ugto.mx.

### **Resumen**

Los procesos de Diseño y la conceptualización de diferentes situaciones, necesidades y problemáticas requieren respuestas diferentes, innovadoras, creativas, funcionales y relajadas que permitan al diseñador desarrollar propuestas de diseño e intervenciones con un sentido distinto, dejando a un lado bloqueos mentales y facilitando en todo momento la creatividad e imaginación de las posibles soluciones, a partir de la activación, elaboración y ejecución de actividades lúdicas la intención es, crear líneas de acción sencillas para trabajar en armonía con ideas, conceptos, tendencias y materiales. Tratar de mejorar los ambientes creativos y a partir de la imaginación proponer soluciones integrales con un sentido espacial, estético y de seguridad como principios rectores de cada respuesta (tiempo, espacio).

**Palabras clave:** Actividades lúdicas, proceso creativo, creatividad diseño, innovación.

### **Problemática.**

Las carreras que se desempeñan en este Departamento de Diseño de la Universidad de Guanajuato (UG) parten de brindar soluciones y alternativas creativas a distintas problemáticas desde la creatividad, especialmente en Diseño

de Interiores, los procesos de creativos, de conceptualización y Diseño deben ser ágiles, fluidos, enfocados y preferentemente innovadores.

Resolver problemáticas de los espacios deben estar direccionada en primer momento a lo funcional y una consecuencia de esto será la estética brindando una identidad a lo propuesto y generado, por lo que cada idea debe estar constante evolución y aprendizaje.

Por anterior, es necesario implementar herramientas que nos faciliten estos procesos, desarrollando claridad de ideas para evitar de manera rápida los bloqueos en los procesos, así como el cansancio mental que impida culminar una consigna, trabajo o proyecto; una herramienta que se utiliza para facilitar los procesos y evitar los bloqueos creativos son las actividades lúdicas.

### **Límite teórico**

En opinión de Montagud (2019), para el desarrollo e implementación de estrategias lúdicas es importante conocer el grupo al cual se va aplicar, ya que tendrá características, niveles de conocimiento y necesidades diversas que deberán ser atendidas y definidas por los objetivos de cada actividad diseñada, ya que es importante la efectividad y el impacto que va a tener en los integrantes de un grupo.

Las actividades que se seleccionen para cada grupo deberán tener un efecto inclusivo e incluyente, ya que cada uno de los integrantes deberá tener la oportunidad de participar de manera activa para lograr de manera integral los objetivos del grupo.

Según Regader (2016), en la actualidad se habla del concepto de creatividad como uno de los aspectos más importantes influir de manera determinante en el desarrollo de capacidades actitudes y habilidades pero sobre todo para la creación de competencias que nos permitan ejecutar nuestros trabajos de una manera profesional y calificada siempre buscando alternativas a distintas problemáticas con un sentido innovador, propositivo y social, es una buena manera de dejar fluir la mente, algo que potencia tu versión creativa e imaginativa.

La creatividad y las ideas dando respuestas a la realidad serán el motor que privilegiará el desarrollo de nuestro proceso creador, lo anterior tendrá que estar acompañado de una libertad de expresión y de pensamiento que nos dará la posibilidad de materializar los conceptos en propuestas reales.

Entramos en este estado mental cuando estamos tan sumamente inmersos e interesados en la tarea que tenemos entre manos que perdemos la noción del tiempo y estamos motivados al cien por cien. El estado de flow nos sobreviene cuando nos apasiona aquello que hacemos. En consecuencia, nuestra creatividad tendrá un potencial mucho mayor si dedicamos esfuerzos a aquello que realmente nos motiva. Disfruta del proceso y el flow jugará a tu favor (Regader, 2016, par.14).

### **Límite espacial**

Universidad de Guanajuato División de Arquitectura, Arte y Diseño, Departamento de Diseño.

### **Límite temporal**

Semestre marzo – junio 2024

Antecedentes

### **Marco Teórico**

Desde el punto de vista de Lozada y Betancur (2016), la educación ha empleado distintas herramientas y estrategias con la intención de incentivar y despertar el interés de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje,

lo cual les permitirá generar y aplicar los conocimientos, competencias y aptitudes de una manera innovadora a distintas situaciones.

Es importante resaltar que cada área de conocimiento tiene saberes que le permiten responder a las problemáticas propias de la sociedad, con la intención de lograr el desarrollo integral de las personas en un ambiente motivador, retador, colaborativo, participativo y amigable, además de incluyente e inclusivo.

Las actividades lúdicas en un enfoque educativo suelen ser una estrategia de aprendizaje bastante fructífera, ya que fomentan la participación y el desarrollo de los estudiantes dentro y fuera de su entorno, además, facilita la comunicación, la formación de ideas claras, les motiva a crear competencias, transmite confianza en sí mismos, por consecuencia construyen un punto de vista más crítico, analítico, estratégico y metodológico.

Ávila y Hernández (2023), mencionan que la creación de espacios lúdicos en la educación se ha ido incrementando a mediados del siglo XX, reconociendo su importancia como herramienta que mejora el compromiso de los estudiantes con su proceso de creación, lo cual ha permitido el incremento de habilidades sociales, críticas y complejas que son demandadas hoy en día para realizar un trabajo profesional.

Desde la perspectiva de Ávila et. al. (2023), las actividades lúdicas pueden definirse como estrategias de juego que fomentan y promueven el aprendizaje, la motivación y la participación de todas las personas dentro y fuera de un contexto.

Hoy en día la tecnología y el apropiamiento del aprendizaje en línea han sido claves para incorporar las actividades lúdicas en la educación superior desarrollando una extensa oferta de espacios virtuales con juegos educativos virtuales, experiencias presenciales de aprendizaje activo y el uso de cada día más frecuente del concepto de gamificación, o la aplicación de elementos de juego en situaciones diversas.

Complementando lo anterior se puede mencionar que el uso de las actividades lúdicas impactan de manera considerable en el proceso de aprendizaje en tres aspectos: a) Se relaciona con una mejoría en la motivación para el aprendizaje y el compromiso de las personas estudiantes a través de la

participación en las actividades lúdicas, ajusta actividades de aprendizaje a las características de las personas estudiantes, se identifica y promueve una disposición para explorar conceptos y adquirir conocimientos de manera más activa; b) Desarrollo de habilidades cognitivas y sociales a través a través de la formación en valores, experiencias significativas, resolución de distintas situaciones y participación en dinámicas, lo que favorece la formación de identidad y el trabajo en equipo a partir de soluciones y alternativas creativas; c) Mejora la retención de conocimientos y experiencias, favorece la construcción conjunta de conceptos y contenidos al desarrollo un proceso de experiencia vital en el aprendizaje.

### **Método.**

Para Hernández, Méndez, Mendoza y Cuevas (2017), el método nos direcciona y guía es la forma en la que se abordará la investigación, enteste caso, se abordará esta investigación de manera Inductiva llamada también cualitativa, porque se parte de las experiencias, opiniones, reflexiones para formular conclusiones, además nos permite explorar y describir el tema abordado de una manera narrativa.

El diseño de la investigación se da en una situación, momento y contexto particular, atiende una problemática (incorporación de actividades lúdicas para eliminar los bloqueos en el proceso creativo y de diseño).

### **Enfoque de la investigación.**

De acuerdo a Hernández et. al. (2017), el enfoque cualitativo nos permite analizar información subjetiva a partir de ideas y opiniones, además de tomar en cuenta sobre las experiencias generadas en el uso de actividades lúdicas durante las actividades escolares.

Este enfoque favorece la interpretación de datos y su planteamiento es más general se evalúa emociones, sensaciones y vivencias (Explorativo descriptivo).

### **Alcances población**

Se aplicaron dos instrumentos a una población de 60 estudiantes del Programa Académico de Diseño de Interiores, el cual se imparte en la Universidad de Guanajuato, DAAD, Departamento de Diseño, los cuales en el periodo Enero – Junio 2024 cursaron el segundo semestre en Taller de Diseño II.

### **Muestra**

La población de investigación está formada por 60 estudiantes los cuales se encuentran entre 18-19 años y la mayoría son de sexo femenino; todos los anteriores cursan el programa académico de diseño de interiores.

Con un nivel de confianza de un 90% y un margen de error de 10% el tamaño de la muestra ideal es de 38. Por lo que considerando lo anterior y las respuestas obtenidas se puede decir que tenemos una muestra representativa.

### **Análisis de Datos**

Se desarrollaron dos instrumentos que nos permitieron identificar el conocimiento de las actividades lúdicas y sus beneficios para los estudiantes de la clase de Taller de Diseño II, además de la utilidad para el desarrollo de los procesos creativos y de Diseño; el primero, se compone de 6 preguntas las cuales evalúan acercamiento y el uso de las actividades lúdicas (respuestas obtenidas 41), el segundo, es integrado por 8 cuestionamientos, orientados a la experiencia generada por las actividades realizadas y el interés despertado por su uso de manera frecuente con impacto positivo (respuestas obtenidas 35).

### **Tabla 1. Resumen resultados del primer instrumento.**

Items aplicados	Si	No	No teng o idea
¿Sabes qué son las actividades lúdicas?	78%	22%	
¿Conoces alguna actividad lúdica?	63.41%	36.58%	
Las actividades lúdicas, son actividades que se relacionan con el juego, la recreación, el ocio, el entretenimiento y la diversión. ¿Te interesaría implementarlas en tus procesos creativos?	100%		
¿Cuáles crees que son los beneficios de estas actividades en los procesos creativos?	Las respuestas más comunes fueron: Liberación, recreación, diversión, mayor retención, otra perspectiva, interés, conocimiento.		
¿Te gustaría desarrollar o practicar una actividad lúdica?	100%		
Programa académico	100%		
	Diseño de Interiores		

Fuente: elaboración propia, 2024.

**Tabla 1. Resumen resultados del primer instrumento.  
 (continuación...)**

¿Qué semestre cursas?

● Segundo semestre	22
● Cuarto semestre	5
● Sexto semestre	13
● Octavo semestre	0
● otro	1

Fuente: Elaboración propia, 2024.

**Imagen 1. Actividades lúdicas Jenga**



Fuente: Elaboración Propia, 2024.

**Imagen 2. Actividades lúdicas rompecabezas**



Fuente: Elaboración propia, 2024.

**Imagen 3. Actividad Lúdica Jenga Grupo 2.**



**Fuente: Elaboración propia, 2024.**

**Tabla 2. Resumen resultados del segundo instrumento (experiencias e interés en las actividades lúdicas).**

Ítems aplicados	Si	No	Me hubiera gustado participar
¿Participaste en las actividades lúdicas que se realizaron la semana pasada? (jenga, memorama o rompecabezas)	77.14%	8.57%	14.28%
En caso de haber participado, las actividades lúdicas (Jenga, rompecabezas, memorama) realizadas antes o durante la clase tuvieron un efecto al ejecutar la clase en comparación con las clases tradicionales?	Las respuestas más frecuentes fueron: motivación, relajación, diversión y alegría.		

**Fuente: Elaboración propia, 2024.**

**Tabla 2. Resumen resultados del segundo instrumento (experiencias e interés en las actividades lúdicas)  
 (continuación...)**

¿Qué diferencias percibiste entre la clase en la que pudiste realizar estás actividades a las que no?	Se identificaron las siguientes diferencias como las más significativas: Actitud positiva, mejor concentración, mi proceso creativo fue más fluido y percibí un mejor ambiente		
En tu experiencia, ¿crees que el realizar estas actividades antes de entregas de proyectos o exámenes finales te ayudó a obtener mejores resultados o a sentirte más creativo?	100% Si ayudo Mejóro Otra perspectiva y mejor concentración		
¿Te gustaría que al inicio de las clases se hicieran este tipo de actividades?	Si me gustaría, 100% de los encuestados		
Te gustaría participar en actividades lúdicas en un futuro	Si me gustaría, 100% de los encuestados		
¿A parte de las actividades lúdicas realizadas en la escuela por parte de esta investigación participaste en alguna otra?	Si 34.28%	No 65.71	
¿Qué otras actividades te gustaría realizar con la intención de favorecer el proceso creativo o atención de las distintas materias que se imparten en el Programa Académico de Diseño de Interiores?	Las actividades preferidas son: Relajación, dibujo rápido, creatividad, juegos creativos, rompecabezas, cerámica, lotería, más juegos.		

**Fuente: Elaboración propia, 2024.**

### **Análisis descriptivo**

Se percibió una gran participación de los estudiantes, mostraron interés, disposición y participación para realizar las actividades lúdicas seleccionadas (rompecabezas, jenga, memorama y lotería), la mayoría de estos se involucró durante la clase de Taller de Diseño II, se destino un tiempo de 20 minutos para elegir realizar alguna de manera individual o en pareja las dinámicas, pasado el tiempo regresaron a sus actividades de diseño y mostraron resultados positivos en el aspecto emocional y de ejecución de tareas, además de sentir cambios en la convivencia, los efectos identificados fueron motivación, relajación, diversión y alegría.

Los estudiantes percibieron una diferencia en actitud (positiva) y mejor disposición al trabajo, su proceso creativo se vio beneficiado con concentración, identificaron otras alternativas, mejoro su concentración y mencionaron que el proceso creativo después de las actividades fue más fluido y ágil, además de que se generó un mejor ambiente de trabajo en el salón de clases.

Todos los estudiantes mostraron interés por la ejecución de estas actividades, entre las preferidas fueron dibujo rápido, rompecabezas, cerámica, lotería y juegos en general que les permitiera relajarse para lograr tener mayor enfoque en sus actividades.

“Para mí como estudiante de diseño de interiores, realizar la investigación y las actividades a los grupos me pareció divertido e interesante, son actividades que me hubiera interesado hacer desde mis primeros semestres para desempeñar mejor mis trabajos en los finales. trabajar en esta investigación me ayudó a saber más sobre las actividades lúdicas y el cómo ayudan a desestresarse y a que fluyan las ideas” (Lanzagorta Camila, estudiante de sexto semestre, programa académico diseño de interiores).

“Las actividades lúdicas fueron una gran herramienta para los estudiantes, sobre todo en periodo de proyectos finales, ya que la mayoría mostraron cierto interés y bajaron los niveles de estrés o frustración, lo que aligeró su estado de

ánimo para poder terminar sus trabajos” (Castillo Rosa, estudiante de cuarto semestre, programa académico diseño de interiores).

## **Conclusión**

1. Las actividades lúdicas contribuyeron de manera significativa a los procesos de conceptualización y diseño lo que permitió a los estudiantes el desarrollo de mejores propuestas.
2. Los estudiantes percibieron una mejora en el ambiente (liberación, diversión y convivencia) además de una mayor retención de cierta información para aplicar a sus proyectos.
3. Los estudiantes después de las actividades lúdicas mostraron una mayor disposición hacia los proyectos que estaban realizando.
4. La totalidad de los estudiantes mostro interés en realizar estas actividades con mayor frecuencia en la escuela y eso les daría la posibilidad de desarrollar mejores estrategias de trabajo y de eliminar los bloqueos creativos.

## **Referencias**

- Avila, K. y Hernández, A. (2023). Actividades lúdicas en la educación superior: un estudio de caso en cursos generales el campus Librería, Universidad Nacional. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. Mayo – Junio, 2023, volumen 7, número 3, [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i3.6774](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6774).
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR. *Universidad Técnica de Manabí Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, vol. 5, núm. 3, septiembrediciembre, 2020, pp. 78-86.

- Hernández, R., Méndez, S., Mendoza, C. y Cuevas, A. (2017). Fundamentos de investigación (1 Edición). México, D.F. México: Mac Graw – Hill Interamericana.
- Lozada, C. y Betancur, S. (2016). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. Universidad de Medellín. DOI: 10.22395/riumv16n31a5.
- Montagud, N. (2019). 15 dinámicas de grupo para adolescentes y jóvenes. Psicología y Mente. Recuperado [15 Dinámicas de Grupo para adolescentes y jóvenes \(psicologiymente.com\)](#), Junio 2024.
- Regader, B. (2016). Las 14 claves para potenciar la creatividad. Psicología y Mente. Recuperado [Las 14 claves para potenciar la creatividad \(psicologiymente.com\)](#), Junio 2024.