



Artículo original

La actividad lúdica mediante las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la asignatura Derecho Agrario

The playful activity through Information and Communication Technologies in the subject Agrarian Law

A atividade lúdica através das Tecnologias de Informação e Comunicação na disciplina de Direito Agrário

Jorge Gual¹



<http://orcid.org/0000-0002-8500-4144>

¹Universidad de Sancti Spíritus "José Martí Pérez". Cuba



jfgual@uniss.edu.cu

Recibido: 2022-05-11

Aceptado: 2022-09-23

RESUMEN

Los profesores de la Universidad de Sancti Spíritus "José Martí Pérez" pasan por un proceso de modernización y perfeccionamiento de sus métodos de formación en la carrera Licenciatura en

Derecho. Los profesores del Departamento de Derecho de esa propia universidad han determinado carencia en la asignatura Derecho Agrario, al ser escasa la información que buscan los estudiantes relacionados con el contenido de la asignatura, mediante el uso eficiente de las tecnologías. El objetivo de este artículo es presentar la actividad lúdica mediante las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones como herramienta didáctica que permita que los estudiantes desarrollen habilidades en la búsqueda de información relacionada con el contenido de la asignatura Derecho Agrario. El modelo utilizado es el estudio de casos, puesto que se analiza una muestra concreta en la Licenciatura en Derecho. Esta es una investigación sustentada en el análisis de los datos cualitativos y cuantitativos. Los cualitativos en forma de observaciones participativas y los cuantitativos obtenidos a partir de entrevistas semiestructuradas, su estudio y descripción de la documentación. El resultado es un sistema de tareas como actividad lúdica mediante las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la asignatura Derecho Agrario. Como principal conclusión a la que se puede arribar, es que la actividad lúdica mediante el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, son de máxima importancia para desarrollar la sociedad y, en particular, para perfeccionar la formación del profesional del Licenciado en Derecho.

Palabras claves: actividad lúdica; enseñanza-aprendizaje; tecnologías.

ABSTRACT

The professors of the University of Sancti Spíritus "José Martí Pérez", go through a process of modernization and improvement of their training methods in the Law Degree career. The professors of the Department of Law of that same university, have determined a lack in the subject Agrarian Law, as there is little information sought by students related to the content of the

subject, through the efficient use of technologies. The objective of this article is to present the playful activity through Information and Communication Technologies as a didactic tool that allows students to develop skills in the search for information related to the content of the Agrarian Law subject. The model used is the case study since a specific sample is analyzed in the Law Degree. This is a research based on the analysis of qualitative and quantitative data. The qualitative ones in the form of participatory observations, and the quantitative ones obtained from semi-structured interviews, their study and description of the documentation. The result is a system of tasks as a recreational activity through Information and Communication Technologies in the subject Agrarian Law. The main conclusion that can be reached is that recreational activities through the use of Information and Communication Technologies are of the utmost importance to develop society and in particular to improve the training of the Law Degree professional.

Keywords: ludic activity; teaching-learning; technologies.

RESUMO

Os professores da Universidade de Sancti Spíritus "José Martí Pérez" passam por um processo de modernização e aprimoramento de seus métodos de formação na carreira de Licenciatura em Direito. Os professores do Departamento de Direito dessa mesma universidade constataram uma carência na disciplina de Direito Agrário, pois são poucas as informações buscadas pelos alunos relacionadas ao conteúdo da disciplina, por meio do uso eficiente de tecnologias. O objetivo deste artigo é apresentar a atividade lúdica por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação como uma ferramenta didática que permite aos alunos desenvolver habilidades na busca de informações relacionadas ao conteúdo da disciplina de Direito Agrário. O modelo

utilizado é o estudo de caso, uma vez que uma amostra específica é analisada na Licenciatura em Direito. Trata-se de uma pesquisa baseada na análise de dados qualitativos e quantitativos. As qualitativas na forma de observações participativas e as quantitativas obtidas a partir de entrevistas semiestruturadas, seu estudo e descrição da documentação. O resultado é um sistema de tarefas como atividade lúdica por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação na disciplina de Direito Agrário. Como principal conclusão a la que se puede arribar, es que la actividad lúdica mediante el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, son de máxima importancia para desarrollar la sociedad y, en particular, para perfeccionar la formación del profesional del Licenciado en Derecho.

Palavras-chave: atividade lúdica; ensino-aprendizagem; tecnologias.

INTRODUCCIÓN

En el 8^{vo} congreso del Partido Comunista de Cuba, así como en los documentos aprobados en las comisiones de trabajo que funcionaron en dicho suceso, fue analizada la amplia aplicación del contenido del Derecho Agrario en la producción de alimentos, así como su implicación en el desarrollo económico del país, asociando los contenidos de esta materia a los asuntos específicos de la producción agropecuaria y al papel social de los juristas en la toma de decisiones en la gestión empresarial y agraria en particular.

Como resultado de una investigación realizada por profesores del departamento de Derecho de la Universidad de Sancti Spíritus "José Martí Pérez", se ha determinado que es insuficiente la realización de actividades lúdicas mediante las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en la asignatura

Derecho Agrario; esas carencias dan la brecha para trabajarlo en función de la formación profesional de la Licenciatura en Derecho. Las carencias más significativas están enfocadas en:

- Escasa articulación entre la actividad lúdica y las de tareas orientadas por el profesor en la asignatura Derecho Agrario.
- La actividad lúdica que se orienta en la asignatura Derecho Agrario no es realizada por los estudiantes mediante las TIC.
- No es frecuente el uso de la actividad lúdica en la Licenciatura en Derecho.
- La información con la que interactúa el estudiante para realizar la actividad lúdica no siempre es la deseada para los fines de su formación profesional.

Es en este sentido que la Universidad de Sancti Spíritus "José Martí Pérez" y todas las universidades de Cuba donde se imparte la asignatura Derecho Agrario deben actualizar los paradigmas de formación, empleando para ello las tres dimensiones descritas en la literatura científica: la instructiva, la educativa y la desarrolladora.

Es por esa razón que, para la asignatura Derecho Agrario, se hace necesaria una adecuada instrucción, lo cual supone dotar al estudiante de los conocimientos teóricos y las habilidades prácticas esenciales de su profesión y prepararlo para emplearlas al desempeñarse como tal, para ello la realización por los estudiantes de actividades lúdicas mediante las TIC, constituyen una herramienta didáctica fundamental para adquirir los conocimientos relacionados con el contenido de la asignatura.

Sobre actividad lúdica, fueron estudiados diferentes investigadores como Ramírez Sánchez *et al.* (2011); Candela Borja & Benavides Bailón (2020); Villalva Cevallos & Copo Castro (2020) y Rodríguez Carrión & Gutiérrez Cruz (2021).

Ramírez Sánchez *et al.* (2011) plantea que la educación lúdica tiene como objetivos la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica y creativa... (p. 26). En este artículo se coincide con lo planteado por este investigador y se pondera la lúdica para lograr esa estimulación cognoscitiva dentro de la asignatura Derecho Agrario.

Continúa explicando Ramírez Sánchez *et al.* (2011):

los conocimientos, informaciones y actitudes en salud dependen mucho menos de la sofisticación de los métodos de comunicación o de la complejidad de las técnicas pedagógicas y mucho más de la participación directa de la población en la definición de sus necesidades y en la selección de los caminos más adecuados a su proyecto de vida (p. 26).

Ramírez Sánchez *et al.* (2011) expone que la educación en la escuela mediante actividades lúdicas:

es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (...) que se producen cuando interactuamos sin más

recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 26).

Lo expresado por este investigador resalta la importancia para los profesores de escoger de forma apropiada las TIC como medio de comunicación con los estudiantes, sobre todo para ser utilizada en el escenario agrario; la actividad lúdica puede contribuir a estimular esta forma de adquirir conocimientos del Derecho Agrario.

Ramírez Sánchez *et al.* (2011) explica que el juego, el disfrute, como parte de la lúdica constituyen una forma agradable de obtener una mayor participación de la gente porque jugando los niños y adultos toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios (...). Marginalizar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo pues, a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses, sus motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etcétera. En este artículo se pondera realizar el juego mediante las TIC.

Candela Borja & Benavides Bailón (2020) exponen que:

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo. En este tipo de actividades se encuentran innumerables beneficios ya que mediante ellas, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales, logra control de la inhibición voluntaria y de la

respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para reconocer en el estudiante en sus diferentes etapas del desarrollo (p. 79). En la asignatura Derecho Agrario puede ayudar a fijar el contenido.

Según las investigadoras Villalva Cevallos & Copo Castro (2020), la lúdica:

es una acción inherente al ser humano que se vincula al gozo, placer y diversión siendo de importancia en el transcurso de la enseñanza-aprendizaje, pues se piensa que encuadrado en una actividad pedagógica potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo desde la niñez (p. 325).

Sobre la introducción de las TIC en la educación, fueron estudiados algunos referentes como: Amador Morán & Labrada Despaigne (2020); Albornoz Jiménez *et al.* (2022); Díaz Lozada & Rúa Batistapau (2022); Valdés-Valdés *et al.* (2022) y Nápoles Díaz *et al.* (2022). Se coincide en este artículo con estos investigadores, los cuales le atribuyen una gran importancia al uso de las tecnologías en las universidades para el desarrollo social.

El empleo de las TIC en la Educación Superior implica grandes cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas

modificaciones se ven reflejadas en el tiempo, el espacio y los roles, lo que lleva a rediseñar el contexto educativo, donde considero que el profesor es el principal protagonista en la asignatura Derecho Agrario, al convertirse en su guía conductor.

Este autor considera que las TIC, para la actividad lúdica en la asignatura Derecho Agrario, estimula al estudiante, favorece la solución de dudas, facilita la expresión de ideas y opiniones sobre temas de actualidad relacionados con el contenido de la asignatura, fomenta la participación y promueve el pensamiento crítico entre ellos.

El investigador Gual Ramos (2022) define las TIC como el conjunto de instrumentos y procedimientos que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética (p. 526).

Gual Ramos (2022) expone que el uso de las TIC en la realización de la actividad lúdica por los estudiantes promueve el pensamiento creativo, facilita el contacto y colaboración con el profesor, facilita la información entre los estudiantes y contribuye a establecer relaciones personales con los compañeros en la asignatura Derecho Agrario.

Sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje se asume el concepto de Valdivia Cachón *et al.* (2019), quienes manifiestan que es un sistema donde la enseñanza y el aprendizaje se dan en unidad y se evidencia como lo instructivo, lo educativo y lo desarrollador; resulta la unión de lo cognitivo y lo afectivo para la formación del estudiante y en particular la formación del Licenciado en Derecho.

Los investigadores Ortíz Guerra *et al.* (2020) refieren que el proceso de enseñanza-aprendizaje es el eslabón fundamental en la formación de profesionales y en especial en

la formación de los licenciados en Derecho, donde a través de la interacción de los sujetos involucrados en un espacio de construcción de significados, desarrollan la actividad formativa y con ello su capacidad transformadora.

El proceso de enseñanza-aprendizaje que se asume en este artículo es de interacción social y armónico de la universidad como institución con su entorno y en especial con el entorno agrario, para que el estudiante se eleve mediante la colaboración sistemática del profesor, asistido de las TIC en la realización de la actividad lúdica en el contexto áulico y fuera de este y adquiera de forma más responsable el contenido de la asignatura Derecho Agrario.

Valdivia Cachón *et al.* (2019) explican que la tarea docente se constituye en una situación de aprendizaje, a través de la cual, bajo la dirección y orientación del profesor, el estudiante se apropia de conocimientos, desarrolla habilidades y se educa en valores. Estas habilidades pueden ser alcanzadas con la realización de la actividad lúdica mediante las TIC.

Pérez Cordovez & Acosta Iglesias (2020, p. 495) refieren que la habilidad es el dominio de un sistema complejo de acciones necesarias para la regulación conveniente de la actividad. El conocimiento solo no es lo más importante, resulta aún más valioso que sepa demostrar a través de habilidades.

Los investigadores Gual Ramos *et al.* (2021) exponen que:

En el ámbito profesional la habilidad se concibe como una combinación de conocimientos de materiales y procesos con destrezas manuales requeridas para llevar a cabo una actividad productiva. Es decir, la habilidad representa una propiedad particular, una

destreza física y mental para realizar una tarea en el proceso del trabajo o en cualquier actividad (p. 720).

Por lo antes expuesto, se hace necesario continuar perfeccionando la asignatura Derecho Agrario, resultando el objetivo de este artículo presentar la actividad lúdica mediante las TIC, como herramienta didáctica que permita que los estudiantes desarrollen habilidades en la búsqueda de información relacionada con el contenido de la asignatura Derecho Agrario.

MATERIALES Y MÉTODOS

Población y Muestra

La población es de 72 estudiantes de segundo, tercero y cuarto año de la Licenciatura de Derecho, de la Universidad de Sancti Spíritus "José Martí Pérez", que recibieron la asignatura Derecho Agrario. La muestra es de 35 estudiantes y en cuanto a los profesores fueron 10 de esa misma institución docente, del curso 2020.

Métodos utilizados

El análisis documental: el programa de la asignatura Derecho Agrario, así como las formas de organización de la Educación Superior; el plan del proceso docente de la Licenciatura en Derecho; la estrategia educativa de la Licenciatura en Derecho y las orientaciones metodológicas que se elaboraron para las disciplinas Civil y Familia.

La encuesta: para diagnosticar la utilización por parte de la actividad lúdica mediante el uso de las TIC en la asignatura Derecho Agrario y para recoger la opinión de los especialistas sobre la propuesta.

La observación: para obtener información primaria sobre la muestra investigada y en el proceso de aplicación de la propuesta.

Estadístico-matemático: en el análisis porcentual en el procesamiento de los resultados del diagnóstico y en la validación de la propuesta.

Técnicas que se emplearon para recopilar los datos durante la investigación

- Recopilación bibliográfica y procesamiento documental de la información en libros, revistas e internet, relacionados sobre todo con la asignatura Derecho Agrario, mediante el motor de búsqueda Gopher.
- Fichas bibliográficas y de resumen: se utilizaron para sintetizar el contenido y registrar los datos del material bibliográfico consultado (libros, tesis y páginas web).

RESULTADOS

El objetivo de esta investigación estuvo dirigido a presentar la actividad lúdica mediante las TIC como herramientas didácticas que permitan que los estudiantes desarrollen habilidades en la búsqueda de información relacionada con el contenido de la asignatura Derecho Agrario.

De los 10 profesores entrevistados, que representan el 100 %, ocho profesores, que representa el 80 %, expresaron que los estudiantes alcanzaron nota de 5 puntos después de realizar la actividad lúdica mediante las TIC; dos profesores, que representa un 20 %, manifestaron que los estudiantes alcanzaron notas de 4 puntos, permitiéndonos asegurar que la utilización de la actividad lúdica mediante las TIC en la asignatura Derecho Agrario permite que los

estudiantes desarrollen habilidades en la búsqueda de información relacionada con el contenido de la asignatura.

En la encuesta a los 35 estudiantes, que representan el 100 %, 27 estudiantes que representa 77.14 % de los estudiantes encuestados, obtuvieron notas de 5 puntos; ocho estudiantes, que representan un 22.85 %, obtuvieron notas de 4 puntos después de realizar la actividad lúdica mediante las TIC como herramienta didáctica en la asignatura Derecho Agrario.

En la tabla 1 se presenta el cuestionario realizado a los estudiantes de la Licenciatura de Derecho en la Universidad de Sancti Spíritus "José Martí Pérez". De los 35 estudiantes, que representan el 100 %, 31 que representan un 88.57 % consideran que la realización de la actividad lúdica mediante las TIC en la asignatura Derecho Agrario contribuyó correctamente a obtener mejor información relacionada con el contenido de la asignatura. De este resultado se desprende la importancia que el profesor debe brindar a este momento, con el objetivo que los estudiantes estén correctamente orientados en la búsqueda del contenido impartido en clase.

Además, fue demostrado que 29 estudiantes, que representan 82.85 % consideran que han desarrollado habilidades en la búsqueda de información relacionadas con el contenido de la asignatura Derecho Agrario, después del desarrollo sistemático de la actividad lúdica mediante las TIC.

Tabla 1- Cuestionario realizado a los estudiantes de la Licenciatura en Derecho de la Universidad de Sancti Spíritus "José Martí Pérez"

No	Cuestionario de 10 preguntas cerradas para los 35 estudiantes	Criterio de los estudiantes			
		5	4	3	2
1	¿Considera usted que la orientación por el profesor contribuyó correctamente a utilizar las TIC?	28	4	3	
2	¿Considera usted suficiente el material bibliográfico consultado para desarrollar la actividad lúdica?	21	4	10	
3	¿Considera usted que tuvo acceso a toda la legislación a utilizar en cada escenario para desarrollar la actividad lúdica?	32	2	1	
4	¿Considera usted que la legislación consultada está debidamente actualizada?	34	1	0	
5	¿Considera usted que fueron escogidos correctamente los materiales para dar solución a cada interrogante que se presentó?	29	6	0	
6	¿Considera usted que es suficiente el tiempo de utilización de las TIC para dar solución a cada inconveniente que se presentó?	18	13	4	
7	¿Considera usted que las soluciones que brindaron las TIC cumplieron las expectativas?	34	0	1	
8	¿Considera usted que es suficiente la realización de la actividad lúdica	29	5	1	

	mediante las TIC para fortalecer habilidades en la búsqueda de información?				
9	¿Considera usted que sus habilidades se han fortalecido después de haber realizado la actividad lúdica mediante las TIC?	31	2	2	
10	¿Considera usted que el uso sistemático la actividad lúdica mediante las TIC contribuye a fortalecer sus habilidades en la búsqueda de información?	29	4	2	

- | | | | |
|---------------------------|---------------|-----------------|---------------|
| 1. Tribunales de Justicia | 2. Monetaria | 3. Desastres | 4. Inspección |
| 5. Confiscación | 6. Multa | 7. Fiscal | 8. Terceros |
| 9. Múltiple | 10. Anulación | 11. Acumulación | 12. Audiencia |
| 13. Desistir | 14. Acto | 15. Forzosa | 16. Fianza |
| 17. Fallo | 18. Acta | 19. No | 20. Pago |
| 21. Días | 22. Vía | | |

F N O I C A L U M U C A
 A T C A I C N E I D U A
 L A N O I C C E P S N I
 L N S E R T S A S E D Ñ
 O U W V O T C A T L U M
 E L P I T L U M P A G O
 F A F A I R A T E N O M
 I C I A I C I T S U J N
 S I A S O Z R O F B Y O
 C O N F I S C A C I O N
 A N Z X S O R E C R E T
 L S A I D E S I S T I R

1. Artículo 5. Sistema al que compete exclusivamente el conocimiento en materia administrativa.

2. Artículo 8, inciso d). Política excluida de la jurisdicción administrativa.

3. Artículo 8, inciso b). Cuestión también excluida de la jurisdicción administrativa.

4. Artículo 12.1, inciso d). Tipo de demanda administrativa interpuesta ante el tribunal municipal cuando el morador de un inmueble se niega a ello.

5. Artículo 13.1, inciso f). Demanda interpuesta ante el tribunal provincial cuando una autoridad estatal desposee, en la titularidad y la posesión del bien, a una persona.

6. Artículo 22, inciso a). Imposición del tribunal garantizadora del cumplimiento de sus resoluciones.

7. Artículo 23.3. Funcionario legitimado por la ley para establecer demandas administrativas.

8. Artículo 31.1. Denominación de los intervinientes en el proceso administrativo que muestran tener un interés legítimo.

Actividad Lúdica

La Ley No. 142 "Del Proceso Administrativo", de fecha 28 de octubre de 2021, emitido por Juan Esteban Lazo Hernández, Presidente de la Asamblea Nacional del Poder Popular, irrumpe en la actividad judicial como mecanismo idóneo al tutelar eficazmente el derecho de las personas frente al funcionamiento administrativo y, a la vez, en defensa del interés público y garantía del ejercicio prudente de la administración pública.

De la norma referida anteriormente, busque las siguientes palabras en la sopa de letras que muestro en la presente actividad.

9. Artículo 32.3. Tipo de representación de parte asumida por varios abogados.

10. Artículo 35, incisos a) y b). Tipo de pretensión deducida en el proceso administrativo.

11. Artículo 57. Facultad judicial desestimada por el tribunal para unificar y ejercitar simultáneamente acciones cuando la causa de pedir no sea la misma.

12. Artículo 93. Acto judicial mediante el cual el tribunal convoca a las partes, una vez contestada la demanda o vencido el plazo para hacerlo.

13. Artículo 131. Abandono del demandante en el proceso iniciado.

14. Artículo 23.2, inciso a). Tipo de pronunciamiento firme y lesivo, dictado por la propia entidad administrativa que la impulsa a demandar contra sí misma.

15. Artículo 23.2, inciso b). Tipo de expropiación demandada por una entidad administrativa en razón de utilidad pública.

16. Artículo 70.2. Denominación de medida cautelar englobada como caución.

17. Artículo 118.1. Parte dispositiva de la sentencia que estima la demanda cuando el acto impugnado es contrario a derecho.

18. Artículo 98.2. Documento que extiende el tribunal para dejar constancia del uso del recurso de súplica establecido oralmente.

19. Artículo 26.1. Monosílabo que denota negación.

20. Artículo 45. Tipo de cumplimiento de una obligación.

21. Artículo 61.2. Lapso múltiple de 24 horas cuyo plazo no excede de cinco.

22. Artículo 140.1. Tránsito judicial en proceso contencioso-administrativo (monosílabo).

DISCUSIÓN

Los resultados demuestran lo expresado por los investigadores Rodríguez Carrión & Gutiérrez Cruz (2021, p.145): "la lúdica es una conducta de juego, que se mantiene activada y va adquiriendo la forma de una oposición y el valor de un rechazo, esta se manifiesta únicamente en circunstancias de tiempo y de lugar socialmente admitidas". Lo expresado por estos investigadores demuestra la importancia del desarrollo de la lúdica en la carrera Licenciatura en Derecho, donde los juristas poseen un compromiso, no solo en la actividad agraria, sino también un papel preponderante en la agricultura para la vida económica del país y donde la trascendencia política nacional e internacional ha adicionado nuevas expectativas al sector agropecuario, oponiéndose activamente a las malas prácticas agrarias y asesorando oportunamente todo el proceso agropecuario.

Además, los resultados obtenidos concuerdan con los investigadores Arriaga Delgado *et al.* (2021), los cuales plantean que las TIC están conformadas por materiales como laptops, tabletas digitales, celulares, plataformas virtuales, plataformas de videoconferencia, aplicaciones, etcétera, que se utilizan en cualquier nivel y modalidad educativa; se puede adicionar que para desarrollar la actividad lúdica en la asignatura Derecho Agrario, es la universidad la responsable de dotar a sus estudiantes y profesores de las tecnologías necesarias para el cumplimiento del objetivo deseado.

Se coincide con lo expresado por los investigadores Díaz Lozada & Rúa Batistapau

(2022) los que manifestaron que el desarrollo de las TIC se ha extendido por el mundo de forma desigual y ha provocado cambios sustanciales. Este autor considera que el profesor debe estar atento a este desarrollo desigual en el aula, evitando la discriminación entre los estudiantes por el uso de tecnología de última generación, en detrimento de aquellos que sus recursos económicos no lo permitan para la realización de la actividad lúdica.

Los resultados demuestran lo expuesto por los investigadores Alborno Jiméñez *et al.* (2022), los cuales plantearon que la COVID-19 es un virus mortal que se ha propagado a nivel mundial; además, el autor proporciona las herramientas didácticas necesarias para renovar la enseñanza presencial, mediante un sistema de tareas como actividad lúdica con el uso de las TIC, proporcionando el desarrollo en los estudiantes de habilidades en la búsqueda de información sobre el Derecho Agrario.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Amador Morán R, Labrada Despaigne A. Las tecnologías de la información y las comunicaciones como medios de enseñanza en la formación médica. *Arch Univ "Gen Calixto García"*, 8(2):251-266. Acceso: 00/mes/2020. <http://www.revcalixto.sld.cu/index.php/ahcg/article/view/494>

Alborno Jiméñez, C., Silarayan Ruiz, L., & Hidalgo Tupia, M. (2022). Estilos de aprendizaje en la enseñanza virtual en estudiantes universitarios. *Mendive. Revista de Educación*, 20(1), 83-92. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2592>

Arriaga Delgado, W., Bautista Gonzales, J. K., & Montenegro Camacho, L. (2021). Las TIC y su apoyo en la educación universitaria en tiempo de pandemia: una fundamentación facta - teórica. *Revista Conrado*, 17(78), 201-206. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1665/1644>

Borja, Y. M. C. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), https://redib.org/Record/oai_articulo3114079-actividades-l%C3%BAdicas-en-el-proceso-de-ense%C3%B1anza-aprendizaje-de-los-estudiantes-de-la-b%C3%A1sica-superior

Díaz Lozada, J., & de la Rúa Batistapau, M. (2022). Uso de las TIC en la preparación docente de profesores en condiciones de distanciamiento social. *Mendive. Revista de Educación*, 20(1), 172-182. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2677>

Gual Ramos, J. F. (2022). Las TIC para el desarrollo autónomo de la enseñanza y aprendizaje del Derecho Agrario. *ROCA*, 18(2), 521-537. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8436937>

Gual Ramos, J., Fernández Escanaverino, E., & Román Cao, E. (2021). El trabajo independiente en la formación del Licenciado en Derecho. *Mendive. Revista de Educación*, 19(3), 715-731. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2338>

- Nápoles Díaz, H., Sobrino Pontigo, E., & Rodríguez Hidalgo, R. (2022). Los dispositivos móviles como escenario de aprendizaje en línea en condiciones de virtualidad. *Mendive. Revista de Educación*, 20(2), 569-582. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2885>
- Ortiz Guerra, J. G., Acosta Ávila, A., & Noguera Matos, J. L. (2020). Modelo didáctico de dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Física en la educación preuniversitaria. *Roca*, 16. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/1457/2571>
- Perez Cordovez, J., & Acosta Iglesias, A. (2020). La habilidad soldar en posición sobre cabeza: sistema de acciones para su desarrollo. *Mendive. Revista de Educación*, 18(3), 485-498. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1924>
- Ramírez Sánchez, N. A., Díaz Murillo, M. del P., Reyes Harker, P., & Cuenca Gonzales, O. (2011). Educación lúdica: Una opción dentro de la educación ambiental en salud. *Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelmintiasis. Revista Med*, 19(1), 23-36. <http://www.scielo.org.co/pdf/med/v19n1/v19n1a03.pdf>
- Rodríguez Carrión, A. E., & Gutiérrez Cruz, M. (2021). Actividades lúdicas para la enseñanza del rol de frente en gimnastas de categorías infantil. *Ciencia y Deporte*, 6(3), 142-160. <https://revistas.reduc.edu.cu/index.php/cienciaydeporte/article/view/3998>
- Valdivia Cachón, D., Montes de Oca Recio, N., & Amayuela Mora, G. (2019). Las tareas de aprendizaje contextualizadas y el desarrollo de la motivación. *Olimpia*, 16. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/717/1303>
- Villalva Cevallos, M. L., & Copo Castro, J. G. (2020). Estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa 19 de septiembre. *ROCA*, 16(1). <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/1483>

Conflicto de intereses:

El autor declara no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores:

El autor participó en el diseño y redacción del trabajo, y análisis de los documentos.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional

Copyright (c) Jorge Gual

Citar como

Gual, J. (2023). La actividad lúdica mediante las Tecnologías Información y las Comunicaciones en la asignatura Derecho Agrario. *Mendive. Revista de Educación*, 21(1), e3064.
<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3064>