



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Estrategias lúdicas y la desmotivación en niños de preparatoria de la Escuela
Bolivia Benítez en la modalidad virtual.**

**SERRANO ORDOÑEZ KERLLY MISHHELL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**ENCALADA CASTRO ANGIE VANESSA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Estrategias lúdicas y la desmotivación en niños de preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez en la modalidad virtual.

**SERRANO ORDOÑEZ KERLLY MISHHELL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**ENCALADA CASTRO ANGIE VANESSA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O INTERVENCIÓN

Estrategias lúdicas y la desmotivación en niños de preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez en la modalidad virtual.

**SERRANO ORDOÑEZ KERLLY MISHHELL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**ENCALADA CASTRO ANGIE VANESSA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

LEMA RUIZ RUBEN ARTURO

**MACHALA
2021**

Estrategias lúdicas y la desmotivación en niños de Preparatoria de la Escuela Bolívia Benitez en la modalidad virtual

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Técnica de Machala Trabajo del estudiante	1%
2	docplayer.es Fuente de Internet	1%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 1%

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

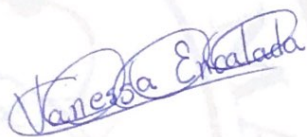
Las que suscriben, ENCALADA CASTRO ANGIE VANESSA y SERRANO ORDOÑEZ KERLLY MISHELL, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado Estrategias lúdicas y la desmotivación en niños de preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez en la modalidad virtual., otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



ENCALADA CASTRO ANGIE VANESSA

0706049103



SERRANO ORDOÑEZ KERLLY MISHELL

0706929148

DEDICATORIA

Durante este viaje, lleno de experiencias y vicisitudes que dejan huella profunda en mi crecimiento personal y profesional, a mi Dios Jehová quien ha hecho posible que pueda culminar esta meta importante, quiero dedicar este trabajo a mi apreciada madre, quien ha sido un pilar fundamental en mi proceso de superación día tras día, también dedico este logro a mis familiares, amigos, profesores y en especial a mí por seguir ahí firme y constante durante todo el proceso, las victorias llegan con las derrotas por eso quiero auto felicitarme por no soltar la toalla y haber culminado esta aventura con éxito.

Kerlly Mishell Serrano Ordoñez.

A Dios por iluminarme con su bendición y sabiduría en este largo proceso, a mi madre por ser una de las personas más importantes de mi vida, quien me ha formado con valores y principios, ella que desde niña me motivo a seguir mis sueños sin importar los obstáculos que se presenten en el camino, a mis hermanos, porque me brindan su cariño y soporte, a mi tía Antonieta que siempre me ha demostrado su ayuda cuando más lo he necesitado, a mi esposo por su amor y apoyo en cada meta que me propongo, a demás familiares, docentes y amigos, a mi Papito, que sé que estará orgulloso de la mujer que soy ahora, pero sobre todo a mí por nunca darme por vencida.

Angie Vanessa Encalada Castro

AGRADECIMIENTO

De todo corazón quiero agradecer a todos mis maestros quienes forjaron las bases que hoy por hoy contribuyen en mi formación personal y profesional sin sus maravillosas enseñanzas nada hubiera sido posible, de manera especial agradezco a mis padres por ser una fuente inagotable de luz y guía en este caminar, su amor y buenos consejos lograron convertirme en una persona de bien que aspira a ser mejor cada día, a mis queridas hermanas las cuales han sido mi conejillo de indias, en quienes he depositado mis conocimientos y me han permitido fortalecer mi aprendizaje, a fin de culminar de manera exitosa este proceso formativo.

Kerlly Mishell Serrano Ordoñez.

Mis sinceros agradecimientos a la Universidad Técnica de Machala por abrirme sus puertas para iniciar mis estudios en el nivel superior, a los docentes de la Carrera de Educación Inicial por sus enseñanzas, a mi tutor Dr. Rubén Lema por ser el guía de este proceso, quien con su orientación y colaboración permitió el desarrollo del presente trabajo, a Dios por permitirme culminar esta etapa tan importante de mi vida, a mi madre por ser ejemplo de lucha constante para lograr mis metas, hermanos, familiares y amigos por su apoyo desinteresado.

Angie Vanessa Encalada Castro

INDICE DE CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	14
1. CAPÍTULO I. PROBLEMA	16
Contexto del objeto de estudio	16
1.2 Delimitación del problema	17
1.2.1 <i>Formulación del problema</i>	17
1.2.2 <i>Problemas específicos</i>	18
1.3 Objetivos de la investigación	18
1.3.1 <i>General</i>	18
1.3.2 <i>Específicos</i>	18
1.4. Justificación	19
2. CAPÍTULO II. DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO	20
2.1 Enfoques diagnósticos	20
2.1.1 <i>Antecedentes de la investigación</i>	20
2.1.1.1 <i>Antecedentes Internacionales</i>	20
2.1.1.2 <i>Antecedentes Nacionales</i>	21
2.2 Análisis del problema	23
2.2.1 <i>Matriz de operacionalización de las variables</i>	23
2.2.2 <i>Matriz de consistencia</i>	24
2.3 Antecedentes teóricos	25
2.3.1 <i>Estrategias lúdicas</i>	25
2.3.1.1 <i>Metodología Juego-Trabajo</i>	27
2.3.1.2 <i>Actividades lúdicas de aprendizaje (juegos)</i>	35
Juegos de reglas.....	38
2.3.2 <i>Desmotivación</i>	39
2.3.2.1 <i>Causas de la desmotivación</i>	40
2.3.2.2 <i>Tipos de Motivación</i>	42
2.3.3 <i>Modalidad virtual</i>	45
2.4 Descripción del proceso diagnóstico	46
2.4.1 <i>Nivel de Investigación</i>	47
2.4.2 <i>Diseño de investigación</i>	47
2.4.3 <i>Población y Muestra</i>	47
2.4.4 <i>Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos</i>	48
3. CAPÍTULO III. PROPUESTA INTEGRADORA	50

3.1 Introducción.	50
3.2. Procesamiento y análisis de Datos	50
3.2.1 <i>Análisis de los resultados obtenidos de la entrevista para los docentes.</i>	51
3.2.1.1 <i>Tabulación y análisis de los resultados recogidos en la entrevista aplicada a las docentes del subnivel de preparatoria</i>	51
3.2.2 <i>Análisis de los resultados obtenidos de la entrevista para los padres de familia.</i>	56
3.2.2.1 <i>Tabulación y Análisis de los resultados obtenidos de la entrevista aplicada a los padres de familia</i>	57
3.2.3 <i>Análisis de los resultados obtenidos de la guía de observación.</i>	60
3.2.3.1 <i>Tabulación y Análisis de los resultados obtenidos de la guía de observación</i>	61
3.3 Descripción de la propuesta.	64
3.3.1 <i>Estrategias lúdicas motivadoras.</i>	65
3.3.2 <i>Herramientas o plataformas digitales educativas.</i>	65
3.3.2.1 <i>Quizz.</i>	66
3.3.2.2 <i>Canva.</i>	66
3.3.2.3 <i>Kahoot.</i>	66
3.3.2.4 <i>Inshot.</i>	66
3.3.3 <i>Gamificación.</i>	66
3.3.4 <i>E learning.</i>	67
3.3.5 <i>Subnivel Preparatoria.</i>	67
3.3.6 <i>Ejes de desarrollo y aprendizaje.</i>	67
3.3.6.1 <i>Eje de desarrollo personal y social.</i>	67
3.3.6.2 <i>Eje de descubrimiento del medio natural y cultural.</i>	68
3.3.6.3 <i>Eje de expresión y comunicación.</i>	68
3.3.7 <i>Ámbitos de desarrollo y aprendizaje.</i>	68
3.3.7.1 <i>Identidad y autonomía.</i>	68
3.3.7.2 <i>Convivencia.</i>	69
3.3.7.3 <i>Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.</i>	69
3.3.7.4 <i>Relaciones lógico-matemáticas.</i>	69
3.3.7.5 <i>Comprensión y expresión oral y escrita.</i>	69
3.3.7.6 <i>Comprensión y expresión artística.</i>	70
3.3.7.7 <i>Expresión corporal.</i>	70
3.4 Objetivos de la propuesta	70
3.4.1 <i>Objetivo general.</i>	70
3.4.2 <i>Objetivos Específicos</i>	70
3.5 Fase de implementación	71
3.5.1 <i>Fase de construcción.</i>	71

3.5.2. Fase de socialización	72
3.5 Recursos logísticos.....	72
4. CAPÍTULO IV. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD.....	73
4.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.....	73
4.2. Análisis de la dimensión Económica de implementación de la propuesta....	74
4.3. Análisis de la dimensión Social de implementación de la propuesta	74
4.4. Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta	75
CONCLUSIONES	76
RECOMENDACIONES	78
ANEXOS.....	88

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	pág.
Gráfico 1. Recurso didáctico que más utiliza durante la clase.....	52
Gráfico 2. Motivación que se produce tras una regulación externa y surge cuando el estudiante anhela un premio o no desea recibir un castigo.....	53
Gráfico 3. Causas de la desmotivación de sus estudiantes.	54
Gráfico 4. Material didáctico para enviar a los padres de familia.....	55
Gráfico 5. Medios electrónicos que los estudiantes utilizan más para conectarse a clases	55
Gráfico 6. Ayuda de un adulto, para el manejo oportuno del medio tecnológico que utiliza para las clases (encender y apagar micrófono).....	57
Gráfico 7. Atención a lo que dice el docente.	57
Gráfico 8. Interés en las actividades durante la clase	58
Gráfico 9. Deseo que las clases terminen	58
Gráfico 10. Participación interactiva en actividades durante la clase	59
Gráfico 11. Distracción durante la clase.....	59
Gráfico 12. Sentirse a gusto en clase	60

INDICE DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Técnica AQP Y CCA _____	88
Anexo B. Captura de portada de 25 artículos científicos _____	89
Anexo C. Entrevista estructurada para docentes de preparatoria _____	102
Anexo D. Entrevista estructurada para padres de familia de preparatoria _____	105
Anexo E. Guía de Observación para el subnivel preparatoria _____	107
Anexo F. Matriz de requerimientos _____	108
Anexo G. Oficio para valoración de propuesta. _____	109
Anexo H. Oficio para solicitar permiso para la aplicación de instrumentos de investigación _____	110
Anexo I. Respuesta de Valoración de propuesta _____	111
Anexo J. Guía de actividades lúdicas motivadoras para la virtualidad y presencialidad. _____	112

INDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Matriz de Operacionalización de las Variables	23
Cuadro 2 Matriz de Consistencia	24

RESUMEN

El presente proyecto integrador abordó el tema “las estrategias lúdicas y la desmotivación en niños de 5 a 6 años de la Escuela Bolivia Benítez en la modalidad virtual”, una vez que se realizó la observación pertinente se evidenció que las docentes aún presentan dificultades para adaptarse a la nueva modalidad, en cuanto al manejo de las TIC, por lo mismo no fomentan actividades dentro de plataformas virtuales, dándose un desinterés por parte de los educandos durante las jornadas académicas, lo que dificulta el proceso de enseñanza aprendizaje, de este modo se pretendió determinar cuál es la relación entre estrategias lúdicas y desmotivación en infantes de preparatoria, y a su vez encontrar la manera de despertar la motivación en los pequeños de modo que aprender sea una acción satisfactoria para ellos y no una camisa de fuerza u obligación.

Se planteó una metodología con enfoque cuantitativo con un estudio descriptivo-correlacional, bajo un nivel observacional, prospectivo, transversal y descriptivo, además se recurrió a la revisión bibliográfica para solventar el contenido del documento, se trabajó con una muestra de 30% de población para la oportuna aplicación de los instrumentos de investigación como la guía de observación y entrevistas, que arrojaron resultados que permitieron contrastar la realidad educativa con las hipótesis planteadas y del mismo modo un apego directo a los objetivos propuestos, tal información facultó el diseño de soluciones eficaces con la finalidad de optimizar el aprendizaje en los docentes en esta era educativa que básicamente se da mediante la tecnología, específicamente mediante la implementación de herramientas digitales, por lo que es muy importante que el personal docente las conozca y maneje adecuadamente.

Palabras Claves: Estrategias lúdicas, desmotivación, preparatoria, modalidad online

ABSTRACT

This integrating project is about "playful strategies and demotivation in children aged 5 to 6 at the Bolivia Benítez school in the online mode". After the pertinent observation was made, it was evidenced that the teachers still have difficulties in adapting to the new modality, specifically in using the TIC. For this reason, teachers do not promote activities within virtual platforms, causing disinterest on the part of students during academic sessions, this hinders the teaching-learning process, in this way, it was possible to determine the relationship between playful strategies and demotivation in first grade infants, also find a way to awaken the motivation of young children so that learning is a satisfactory action for them and not an obligation.

We propose a methodology with a quantitative approach with a descriptive-correlational study under an observational, prospective, transversal and descriptive, then we resorted to the bibliographic review to solve the content of the document. We worked with a sample of 30% of the population to apply the research instruments as an observation and interview guide, this application of these instruments yielded results that allowed us to contrast the educational reality with the hypotheses raised and in the same way a direct attachment to the proposed objectives, such information enabled the design of effective solutions to improve the quality of learning of the students in this educational age that basically occurs through technology specifically through the implementation of digital tools, and it is very important that the teaching staff know and handle them properly.

Keywords: Playful strategies, desmotivation, first grade, online mode

INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdicas tienen alta incidencia en el plano educativo, su correcta aplicación influirá de manera positiva o negativa en cuanto a la motivación de los infantes de preparatoria se refiere, ahora es más relevante por darse de forma virtual, siendo indispensable la valoración del proceso de adquisición de conocimientos, pues si no se aplican de manera adecuada difícilmente se obtendrá la motivación necesaria para guiar los aprendizajes significativos.

Con el objetivo planteado se logró determinar la relación estrecha entre las estrategias lúdicas y la desmotivación, teniendo en claro que la desmotivación se deriva de la motivación siendo todo lo contrario a esta que busca siempre la disposición de realizar alguna actividad por placer o disfrute, sin tener que exigir o imponer, así mismo que las estrategias son una muy buena herramienta dentro del quehacer educativo, pues generan expectativa en los discentes y juntas trabajan en complemento, dando vida a una educación basada en las necesidades de los educandos, beneficiando su crecimiento personal pues esto sienta las bases de su futuro.

Así mismo se corrobora la relación entre las actividades lúdicas y las causas de desmotivación, estipulando que incide mucho qué tipo de actividades propone la docente para mantener a los niños motivados, pues estos pueden no interesarse o simplemente no cuentan con el apoyo de su familia para lograr elaborar aquello desde casa.

También se estipula la correspondencia entre la metodología juego trabajo y los tipos de motivación, concertando que trabajar mediante el juego es súper positivo, sin embargo, se torna dificultoso cuando existe una motivación extrínseca mal dirigida, entonces solo unos cuantos podrán motivarse y el resto tal vez no, de ahí que sea tarea de la docente suministrar metodologías más convenientes, evitando este tipo de situaciones.

En cuanto a su estructura, está constituido por cuatro secciones que se detallan a continuación, el primer apartado trata sobre el objeto de estudio planteándose la posible problemática, se fijan los objetivos y se justifica la importancia de abordar esta temática.

En el segundo capítulo se contempló el diagnóstico del objeto de estudio, en el que netamente se detalla los antecedentes del tema a nivel internacional como nacional y posteriormente las bases teóricas que sustentan el tema de investigación en relación a la matriz de operacionalización de variables que surgió a partir de la matriz de consistencia plasmadas en la presente, además se determinó el diseño y nivel de investigación, técnicas e instrumentos, así como la población y muestra.

Para la siguiente división se analizó los datos adquiridos de los tres instrumentos de investigación, tanto para docentes, padres de familia y estudiantes, se describe la propuesta integradora en función de concepciones teóricas para darle solvencia a la misma, también se planteó sus objetivos y sus fases de implementación.

En el último capítulo se valoró la factibilidad de la propuesta, analizando las dimensiones técnica, social, económica y ambiental. Adicionalmente se especifican las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

1. CAPÍTULO I. PROBLEMA

Contexto del objeto de estudio

La Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez, inicia su actividad por los años de 1934 y 1935 debido al gran crecimiento demográfico infantil en la ciudad de Machala, sólo contaban con dos instituciones y preocupados por la presencia de infantes que no asistían a la escuela, una mujer altruista como lo fue la señorita Bolivia Benítez Valarezo, en ese entonces hace frente a dicha situación, siendo la pionera en incitar y tramitar ante las autoridades concernientes la creación de una entidad educativa, siendo este solicitado y aprobado empieza sus funciones, reconocida por ser una escuela de niñas, pasa a restablecerse como mixta pues se incluyen varones, posicionándose como una Escuela Fiscal Mixta.

Actualmente la institución, por disposición del Ministerio de Educación 07D02 Machala; se fusionó con el Centro de Educación Inicial “Celia Ernestina Mora Sares” y comenzó a laborar desde el año lectivo escolar 2016- 2017, en jornada matutina y vespertina con un edificio propio y funcional, dirigido por la Mgs. Alicia Huarqila, en 2 niveles de educación, con 32 docentes para atender a más de 980 estudiantes, en los niveles de educación: Inicial I – II y E.G.B. (preparatoria, básica elemental y media), cuenta con 1 psicólogo educativo, 2 docentes de lengua extranjera, 1 de Educación Cultural y Artística, 1 de Educación Física y 2 auxiliares de servicios.

Considerando el diagnóstico del problema, se permitió analizar que las clases tienden a ser monótonas y rutinarias pues se rigen a la mera explicación, enviar el trabajo, sobre todo no aplican estrategias lúdicas o si lo hacen estas carecen de creatividad y no despierta el interés de los pequeños, se siguen aplicando metodologías tradicionalistas de enseñanza, que provoca desmotivación, fomenta la monotonía, genera experiencias aisladas en los infantes del nivel preescolar, así como la deficiente adquisición de competencias para su desarrollo integral.

Los docentes desconocen los tipos de motivación que existen o más bien no lo tienen claro, y por ende no aplican las estrategias lúdicas adecuadas para solventar esta situación que por mucho tiempo ha afectado negativamente el desempeño escolar de los estudiantes, el hecho de haber cambiado de modalidad presencial a lo virtual, lo hace mayor, esto demuestra que no todos los docentes han desarrollado competencias en el manejo de las nuevas tecnologías, lo que dificulta aún más el proceso de enseñanza y aprendizaje.

1.2 Delimitación del problema.

¿Cuál es la relación entre la aplicación de estrategias lúdicas y la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez?

1.2.1 Formulación del problema.

Día a día nos encontramos en diferentes situaciones a las cuales toca hacerles frente, actualmente nos encontramos bajo esta nueva manera de vivir, debido a una crisis sanitaria en donde dejamos atrás el contacto físico. Tejedor et al (2020) enfatiza: “La COVID-19 ha evidenciado la urgente transformación que demandan los sistemas educativos tradicionales y la importancia de poseer una estrategia educativa virtual” Para poder comunicarnos los unos con los otros es necesario estar tras una pantalla y para que los aprendizajes fluyan es necesario cambiar lo presencial a lo virtual, mediante las prácticas pre profesionales se ha logrado evidenciar que las clases tienden a ser monótonas y rutinarias pues se rigen a la mera explicación, enviar el trabajo, dejando de lado la interacción con sus pares.

Esta misma hace posible el aprendizaje pues al interactuar con los demás los niños crean nuevas experiencias y es justamente esto lo que no vimos, pues no aplican estrategias lúdicas o si lo hacen estas carecen de creatividad y no despierta el interés de los pequeños, se siguen aplicando metodologías tradicionalistas de enseñanza, que provoca desmotivación, fomenta la monotonía, genera experiencias aisladas en los infantes del nivel preescolar, así como la deficiente adquisición de competencias necesarios para su desarrollo integral.

Bajo la técnica del AQP (A donde, Quienes y Problema-) y CCA (Causas, Consecuencias y aporte), se ha considerado como problema el uso de estrategias lúdicas anticuadas y poco motivadoras, que traen consigo a la desmotivación por tal motivo se ha visto la necesidad de proponer un tema de investigación que contribuya al conocimiento de diversas estrategias lúdicas motivadoras, que inviten a las docentes a llevarlas a poner en práctica, nuestra problemática se ha elaborado siguiendo las técnicas antes mencionadas, mediante la fórmula (P y CCA en Q de A) se definió el título: “Estrategias lúdicas y la desmotivación en niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez en la modalidad virtual”

1.2.2 Problemas específicos.

- ¿Cuál es la relación entre la metodología juego trabajo y las causas de la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez?
- ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas de aprendizaje (Juegos) y las causas de la desmotivación en niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez?
- ¿Cuál es la relación entre la metodología juego trabajo y los tipos de motivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez?
- ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas de aprendizaje (Juegos) y los tipos de motivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez?

1.3 Objetivos de la investigación.

1.3.1 General

- Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez

1.3.2 Específicos

- Determinar la relación entre la metodología juego trabajo y las causas de la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez

- Determinar la relación entre las actividades lúdicas de aprendizaje (Juegos) y las causas de la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez.
- Determinar la relación entre la metodología juego trabajo y los tipos de motivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez.
- Determinar la relación entre las actividades lúdicas de aprendizaje (Juegos) y los tipos de motivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez.

1.4. Justificación

Posterior al análisis de la problemática, se llega a contextualizar la realidad institucional, reconociendo la vasta experiencia de las docentes de preparatoria debido a sus años de labor profesional, sin embargo se observa como esta modalidad ha traído cambios significativos, aun no poseen un control total de las Tics, por lo cual promover la motivación estudiantil también requiere mayor esfuerzo, se constató que a pesar de la nueva modalidad virtual en la que se ha venido trabajando durante este periodo de pandemia, su metodología se ha adaptado en presentaciones a través de PowerPoint y actividades en hojas a través de documentos de Word, lo cual podría generar a la larga estudiantes poco motivados durante el proceso enseñanza aprendizaje.

Lo que conlleva a deducir que hay necesidad de fortalecer con capacitaciones de forma periódica, así las docentes lograrán optimizar el proceso educativo, afianzar sus conocimientos sobre aspectos esenciales para la labor docente, puntualizando su importancia en el desarrollo integral del niño, incentivando a la utilización de nuevas herramientas que garanticen jornadas académicas creativas e interactivas.

La presente investigación contribuirá positivamente a optimizar la labor educativa, pues se analizarán variables críticas que se enmarcan dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, se abordarán los puntos más débiles, para generar propuestas innovadoras que brinden una resolución oportuna y pertinente, fortaleciendo el desarrollo integral de los niños. Se hace necesario implementar una guía que permita a las docentes tener varias opciones, dejando de lado lo mecánico y rutinario, haciendo de las clases un espacio de goce y disfrute.

2. CAPÍTULO II. DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

2.1 Enfoques diagnósticos.

2.1.1 Antecedentes de la investigación.

Para el desarrollo de este proyecto, se enfatizó en la necesidad del reconocimiento de otros trabajos investigativos, los cuales sostienen en gran medida el predominio de la lúdica en el proceso formativo de los niños en sus primeros años, pero también de la desmotivación generada en muchos casos en el salón de clase, en tal virtud se revisó algunos trabajos investigativos, a nivel internacional y nacional, con menos de 5 años de realización, con el fin de asentar conocimientos sobre las variables en cuestión en donde radica el problema de investigación.

2.1.1.1 Antecedentes Internacionales.

Lara et al. (2017) en el proyecto “Estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del grado jardín del Instituto Bolívar de Cartagena” tienen como fin emplear estrategias lúdicas y pedagógicas para lograr captar el interés en los educandos del grado jardín del Instituto Bolívar de Cartagena. Esta investigación es corte cualitativo, y así se reconoció la falta de atención en las actividades académicas, se utilizó la acción participativa mediante de la observación, entrevistas, entre otros. Los autores se apoyaron en investigaciones y aportes a la educación como: Gross, Piaget, Montessori, Vygotsky, la población de estudio fueron 11 estudiantes del grado jardín, como resultado final de esta investigación, se señaló un cambio significativo en la atención y motivación del aprendizaje en el aula de clases y el compromiso de los padres de familia en el acompañamiento de sus hijos en la institución educativa y en el hogar.

Tufinio León (2020) en “Actividades lúdicas en la educación inicial” tiene como objetivo analizar el desenvolvimiento de las acciones relacionadas con el juego en el sistema educativo y cómo éstas forman parte de la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. Siguiendo métodos cuantitativos, se recogió los datos de 30 estudiantes de Huanchaco, que tienen entre 3 a 5 años. La investigación encontró que las estrategias lúdicas como juegos influyen en el aprendizaje; los niños que juegan con dados, aprenden a contar y

combinan los números los que juegan con objetos de diversos tamaños aprenden a diferenciar y comparar objetos, del mismo modo aprenden a describir características, hacer analogías y diferencias, desarrollan habilidades de aprendizaje a medida que se implementan las actividades lúdicas.

Por su parte, Herrera (2017) en “La motivación y desmotivación en las aulas de primaria”, cuyo objetivo es exponer la percepción existente en la actualidad sobre la desmotivación, poniendo de relieve las grietas del entorno docente. Este trabajo parte de una metodología cualitativa, usando la observación de experiencia vivida, se fundamenta en las diferentes teorías de la desmotivación y motivación, se evidencian causas y orígenes, formas de manifestación, se mostraron diversas técnicas para facultar la motivación. Por último, se concluye con diferentes opciones para adentrarse en el campo pedagógico.

Hernández (2017), en la tesis “Estudio de la desmotivación de los alumnos de primaria y propuestas de mejora”, pretende reconocer las condiciones encontradas en los estudiantes por sus maestros, se sondea la manera de motivar de los educadores. Además, se identifican sus fortalezas y dificultades para proponer mejoras. En el estudio han participado un total de 18 profesores de educación primaria, usando una metodología cualitativa-descriptiva a través de encuestas con resultados de éxito y fracaso. Siendo los comités y rotación del profesorado junto a talleres para padres, las propuestas plasmadas para solventar las deficiencias detectadas.

2.1.1.2 Antecedentes Nacionales.

El trabajo de Hernández y Lino (2017), titulado “La motivación y su incidencia en el rendimiento escolar”, tuvo por objetivo, indagar su relevancia en relación a los beneficios dentro del sistema educativo, favoreciendo con una guía de tácticas motivadoras especialmente para los profesores, la delimitación de su proyecto basa su metodología en un paradigma cualitativo, cuantitativo, con un método científico inductivo-deductivo y analítico, sintético, estableciendo las herramientas de recepción de datos como la entrevista, encuesta y observación, para una población estudiantil de 344 estudiantes y 16 docentes, los resultados exponen que la gran mayoría de docentes no relacionan la motivación con educación y no aplican estrategias motivacionales, esto dificulta la comprensión de los estudiantes. El autor señaló, la importancia de analizar las

estrategias de motivación e implementarlas, para un aprendizaje eficiente, dinámico y significativo, promuevan construcción autónoma de conocimientos.

Piguave y Castillo (2017), en su tesis “La motivación y su incidencia en la calidad del desempeño escolar”, determinó como objetivo la identificación de factores motivacionales en su repercusión en el desempeño escolar, en la Unidad Educativa Los Vergeles, mediante el diseño de una Guía de estrategias Motivacionales, la metodología del trabajo se estableció, por la investigación descriptiva-explorativa, además de la investigación de campo y bibliográfica, bajo el método empírico y estadístico, con una muestra de 102 individuos(1 directivo-14 docentes-86 estudiantes), se aplicó instrumentos, tales como la encuesta y entrevista, los resultados sintetizaron la necesidad de estrategias motivacionales; para originar un excelente clima áulico, es apropiado el uso de una guía con estrategias claves que mejoren las interrelaciones personales en el aula, procurando un excelente desempeño escolar con altos estándares de calidad, resaltando la importancia de la capacitación constante del docente.

Mientras Coello (2018), en la tesis “Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo”, proponiendo a dichas estrategias como su medio favorecedor, realizó revisión bibliográfica, investigación estadística y de campo para crear una guía de actividades lúdicas, se empleó una metodología exploratoria , con enfoque cuantitativo, y método inductivo, las técnicas e instrumentos de investigación usados fueron encuestas, observación, entrevistas, entre otros; para una muestra de 128 miembros de la Escuela de Educación Básica “María Solís de Salazar”, entre los entes de la comunidad educativa, así la lúdica demostró su poder en la educación de los niños , siendo una actividad innata del humano, y de fácil adaptación en las áreas del conocimiento.

Cumbe (2020), en “Estrategias lúdicas y colaborativas para fomentar la educación inclusiva en los grupos preescolares del Centro Infantil “Nene’s Club”, con el fin de diseñar estrategias lúdicas y colaborativas para fomentar la educación inclusiva, este proyecto se realizó desde la perspectiva Investigación-Acción, en la recogida de información se utilizaron técnicas, según tres fases: en la de diagnóstico, observación directa y participante, en el diseño de la propuesta de intervención, revisión y análisis de documentos oficiales y literatura específica; en la intervención, observación

participantes , en el análisis de datos y se utilizó triangulación; los instrumentos fueron, diario de campo, registro videográfico, fotográfico y lista de cotejo, la muestra en el trabajo fue, una docente y 42 infantes, entre 3 a 5 años (19 niñas y 23 niños), se logró determinar la importancia de aplicar de estrategias colaborativas y lúdicas para el proceso inclusivo, y promoverlo desde edades tempranas para el bienestar escolar y el mejorar el desempeño académico del Centro.

2.2 Análisis del problema

2.2.1 Matriz de operacionalización de las variables.

Cuadro 1 Matriz de Operacionalización de las Variables

VARIABLES		DIMENSIONES		INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Variable independiente	Actividades lúdicas llevadas al aula que se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes en ambientes agradables en relación con la metodología de juego-trabajo.	Metodología juego trabajo	Organización de rincones de aprendizaje, las actividades se dan a través del juego.	-Rincón de construcción -Rincón de Lectura -Rincón de arte -Rincón de hogar	Entrevista estructurada Guía de observación
Estrategias lúdicas		Actividades lúdicas de aprendizaje (Juegos)	Actividades con intencionalidad pedagógica para promover el aprendizaje mediante el juego.	-Juegos simbólicos -Juegos de reglas -Juegos motores	
Variable dependiente	Falta o pérdida de interés hacia alguna acción que realizaba de manera habitual, básicamente consiste en un estado desanimado que se revela al no darse el logro de objetivos propuestos, ya en el ámbito educativo este término se puede arraigar a un fracaso escolar.	Causas de la desmotivación	Situaciones que surgen desde la cotidianidad, debido a las deficiencias en el área educativa.	- Metodología inadecuada -Influencia Familiar	Entrevista estructurada Guía de observación
Desmotivación		Tipos de Motivación	Clasificación de la motivación del ser humano que puede darse por el ambiente externo o interno.	-Motivación extrínseca -Motivación intrínseca	

Fuente: Investigación

Autoras: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano.

2.2.2 Matriz de consistencia

Cuadro 2 Matriz de Consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTÉISIS	VARIABLES
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable Independiente
¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez?	Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez	Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez	Estrategias lúdicas
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable dependiente
¿Cuál es la relación entre la metodología juego trabajo y las causas de la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez?	Determinar la relación entre la metodología juego trabajo y las causas de la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez	Existe una relación significativa entre los tipos de estrategias lúdicas y las causas de la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez	Desmotivación
¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas de aprendizaje (Juegos) y las causas de la desmotivación en niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez?	Determinar la relación entre las actividades lúdicas de aprendizaje (Juegos) y las causas de la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez	Existe una relación significativa entre las actividades lúdicas de aprendizaje (Juegos) y las causas de la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez	
¿Cuál es la relación entre la metodología juego trabajo y los tipos de motivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez?	Determinar la relación entre la metodología juego trabajo y los tipos de motivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez	Existe una relación significativa entre la metodología juego trabajo y los tipos de motivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez	
¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas de aprendizaje (Juegos) y los tipos de motivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez?	Determinar la relación entre las actividades lúdicas de aprendizaje (Juegos) y los tipos de motivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez	Existe una relación significativa entre las actividades lúdicas de aprendizaje (Juegos) y los tipos de motivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez	

Fuente: Investigación

Autoras: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano.

2.3 Antecedentes teóricos

A continuación, se analizará las estrategias lúdicas usadas por las docentes para mejorar la forma de enseñanza y aprendizaje de los infantes adaptándolas en función a su edad y gustos, además a sus necesidades recreativas, con el propósito de adquirir conocimientos, habilidades y favorezcan la comunicación. El elemento principal del aprendizaje lúdico es el juego, este tipo de estrategias proporcionan alegría, placer, gozo y satisfacción para el infante. Por otro lado, también hablamos de la desmotivación en los niños de 5 a 6 años, se puede definir como la ausencia de motivación que consiste en un estado de desánimo del estudiante y se convierte en unos de los problemas del aprendizaje provocando también deterioro y fracaso escolar.

2.3.1 Estrategias lúdicas.

Según Monereo et al.(1999, cómo se citó en Pimentel, 2019) una estrategia lúdica, se concibe como el conjunto de decisiones tomadas por el docente, frente a la forma de enseñar y desarrollar aprendizajes en los educandos, cuyo propósito se enmarca a la adaptación de sus metodologías a las características del contexto donde se desenvuelve y a la edad y gustos de los niños, incluso sus necesidades recreativas; en este sentido, se puede precisar como un elemento base que el educador debe poseer durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues el docente aplicará la más adecuada en función de la edad de los infantes, y a su vez involucra la optimización de dicho proceso.

Hernández (2014), sustenta a las estrategias lúdicas como herramientas para la solución de problemas en el aprendizaje, al utilizarlos en el salón de clase en proceso educativo, se fomenta un ambiente favorable, a su vez faculta al estudiante, a la toma de interés en aquellos temas y contenidos de áreas posiblemente difíciles de procesar. Estas son utilizadas para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, además de permitir la adquisición de conocimientos y habilidades también favorece la comunicación, motiva a la toma de decisiones y resuelve dificultades presentadas al interactuar con sus pares.

Si bien es cierto estas estrategias pueden ser aprovechadas por los profesores, con el fin de realizar actividades que fomenten la aprehensión de valores, fortalecimiento de

aprendizajes y estimular la cooperación entre estudiantes, pero también “Son recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares, como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas” González y Rodríguez (2018), Se caracterizan por la libertad, permite la organización propia específica de acciones, abre una brecha hacia el conocimiento de la realidad, posibilita la afirmación del niño, potencia la sociabilidad, y es integradora, rehabilitadora pero también desigual.

En cambio, Martínez (2008, como se citó en Córdoba et al., 2017), plantea: “las estrategias lúdicas combinan lo cognoscitivo, afectivo y emocional del alumno, son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad, creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social”. En efecto el juego es el principal elemento de aprendizaje lúdico enriquecedor del proceso de enseñanza-aprendizaje y puede ser usado en cualquier nivel educativo, puede implementarse mediante una planificación, pues es un método eficaz al permitir desarrollar aprendizajes significativos, además es necesario entender que no solo debe de incluirse en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente, pues es instructivo, y gracias a ello el empieza a accionar y pensar en situaciones determinadas semejantes a la realidad.

Así como estas proporcionan alegría, placer, gozo, satisfacción para el infante, también se menciona:

“Las estrategias lúdicas pueden motivar a los estudiantes a integrarse en actividades educativas, sociales y culturales; además, permiten tener un acercamiento con el educando, con la intención de fomentar prácticas que le generen seguridad, confianza personal, compañerismo y respeto por los demás.”

(Córdoba et al. 2017)

Por consiguiente, la actividad lúdica es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano, es una experiencia educativa, para los estudiantes y profesores, se trabaja en virtud de las necesidades de cada estudiante y los momentos de la clase.

Entonces, las estrategias lúdicas son aquellas herramientas empleadas por el docente, mediante una organización previa, con los recursos adecuados, para implementar actividades, en concordancia con el nivel, edad y necesidades de los infantes, y determinados límites de tiempo y espacio, permite desarrollar habilidades destrezas competencias, valores, comportamientos, aprendizajes, creatividad, imaginación, innovación, sociabilidad, cooperación, compañerismo, etc. Y se puede aplicar tanto en la escuela como en otros lugares donde el niño se encuentre constantemente como la casa, el parque, entre otros. Luego de haber analizado las definiciones propuestas por los autores citados se concuerda con Córdoba et al. (2017), pues las estrategias lúdicas, definitivamente motivan a los alumnos a ser parte de diversas actividades, sobre todo las educativas, fomentando su desarrollo integral.

2.3.1.1 Metodología Juego-Trabajo.

Respecto a la Metodología juego trabajo se menciona que su significación en el nivel de educación inicial, pues:

“Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten a los niños aprender de forma espontánea y según sus necesidades”. (Currículo de Educación Inicial, 2014)

Ayuda a la sociabilidad, lenguaje, creatividad, entre otras capacidades y habilidades, los rincones son la parte representativa de la aplicación de esta metodología en el aula de clase, para trabajar en los rincones es importante una previa planificación, para una ejecución apropiada de las actividades a impartir a los educandos, estas van desde los valores, juegos hasta los hábitos de orden, en la evaluación, se consideran las experiencias adquiridas por los infantes durante el proceso de enseñanza, la socialización será la clave, para verificar si el proceso va acorde a lo esperado o se necesita alguna mejora.

Se señala que, la metodología juego trabajo en rincones, proporciona el florecimiento del aprendizaje mediante el juego, se concibe como una actividad que se ejecuta con la intención de diversión y entretenimiento, ejercitando a su vez sus destrezas, por ello se requiere reconocer al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana, pues no se puede negar su relevancia en el bienestar emocional, social, físico y cognitivo.

A propósito, García y Vegas (2019) los docentes “Deben asegurar que los alumnos puedan explorar, experimentar, inventar, construir, simular y realizar actividades que les permitan aprender mientras están jugando” siendo su tarea crear y ofrecer un ambiente propicio para instruir, organizar los rincones para transformarlos en espacios seguros y estimulantes para jugar libremente y fomentar la creatividad, aquellas funciones esenciales que el maestro debe cumplir y puede hacerlo involucrando a los niños en sus decisiones, son la selección, mantenimiento y variación de materiales, dentro de estos espacios, deben estar ubicados dentro y fuera del aula de clase, donde se puede aprovechar de materiales estimulantes con el fin de lograr el interés de los niños.

Se pueden estructurar rincones de lectura, construcción, hogar, arte, ciencias, agua, arena, entre otros. En este sentido el docente debe presenciar continuamente el accionar de los educandos a la hora de realizar determinada actividad en los rincones, dada su responsabilidad de prevenir la seguridad e integridad física de ellos, pues los accidentes ocurren sin avisar, y además a temprana edad los pequeños intentan explorar y conocer el material concreto a través de su boca, aunque aún no conocen el peligro, es su medio más significativo para reconocer las cosas, además debe asegurarse de que logren resolver sus dificultades, mantener el comportamiento adecuado e incluso puede ser parte de sus juegos, interactuando de distintas formas.

Ciertamente el juego trabajo ofrece al niño la oportunidad de experimentar, dialogar e interactuar con sus compañeros, pero no se puede negar el requerimiento de una planificación de variadas actividades de aprendizaje adaptadas a sus conocimientos previos, recordando a David Ausubel con su teoría de aprendizaje significativo, se hace hincapié en la relación entre los conocimientos previos y los nuevos, para garantizar la obtención de aprendizajes significativos.

Por otro lado Eguizabal y Larrea (2017) plantea a la metodología juego trabajo, como un espacio favorable, el juego proporciona un goce y placer, pero además intenta lograr cierta intencionalidad educativa, por consiguiente, verdaderamente los niños al jugar se divierten y disfrutan, y paralelamente están escalando hacia la construcción de sus propios conocimientos, durante la etapa de educación inicial, mediante las actividades participativas, en cada rincón ellos tienen la oportunidad de interactuar con un sinnúmero de materiales, todo esto dentro de un ambiente flexible, libre y ordenado.

En definitiva, el juego trabajo es una metodología activa, donde el docente organiza diversos sectores dentro y fuera del aula, se caracterizan por su flexibilidad permitiendo atender las necesidades educativas del grupo, por ende, potencia sus capacidades, aptitudes e intereses. Se refleja una sintonía con Eguizabal y Larrea (2017), quien menciona que se debe contar con materiales propicios lograr interacción y aprendizajes en los niños, considerando sus edades, el papel del docente es fundamental porque es quién guía el proceso, mediante momentos (planificación, desarrollo, orden, socialización) y vela por su seguridad.

Rincón de construcción. Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial (2018) alude a que es el rincón de construcción es aquel espacio lúdico, donde los infantes utilizan diversos materiales para armar y construir, mientras se disponen a hacerlo exploran nociones de espacio, forma, tamaño, longitud, altura, peso, volumen, resistencia y otras, adicionalmente estimulan sus habilidades motrices finas, le atribuye el desarrollo de su imaginación y creatividad, entre los materiales, se puede usar se encuentran los bloques de construcción, multiusos de esponja o caucho, carros y trenes desarmables, bloques magnéticos, pistas o carreteras desarmables con trenes, aviones o coches, envases diversos, juguetes de encajar y embonar, muñecos desarmables de piezas grandes, etc.

Además de los juguetes objetos para emplear en este rincón, existen muchas actividades que se pueden ejecutar con ellos como, armar figuras con los recortes de madera, introducir y sacar cubos de colores y clasificarlos, armar figuras geométricas con paletas, introducir cuerdas en botellas, identificando nociones de cantidad, ensartar cuerdas en un hilo identificando, armar diferentes figuras utilizando tapas de refrescos,

armar y desarmar rompecabezas de varias piezas, introducir y sacar canicas de una botella de plástico. Separar los cubos por su tamaño, encajar recortes de madera en un tablero, armar figuras geométricas con cajas de cartón, las actividades varían en función de los objetivos y contenidos a enseñar.

Es un área, donde es necesario considerar el uso bloques esponjosos o de madera liviana, para los infantes más pequeños, en el caso de los materiales plásticos, verificar que nos sean tóxicos, evitar piezas muy pequeñas, preferible sean grandes o medianas, priorizar el uso de bloques de distintas formas e incluir material voluble para otras actividades.

Es propicio para desarrollar actividades sensoriales, se despliega la inteligencia espacial, impulsa el lenguaje, motricidad fina, su raciocinio, creatividad, fomentar nociones básicas, encontrar paz interior, conocer ideas, interés, preferencias y el espacio de sus pare, pueden acudir al rincón para cumplir con los contenidos curriculares, pero también en su tiempo libre, es importante contar con una superficie suave, como una alfombra, un armario donde se pueda guardar los materiales, se debe establecer reglas sobre el uso de los materiales, su cuidado y el orden al terminar una actividad.

Básicamente este rincón, según la Federación de Enseñanza CC. OO. de Andalucía (2010), se encuentran piezas de construcción, los niños mientras juegan en grupo se insertan en el entorno, explorando el área potenciando sus habilidades lingüísticas, matemáticas, sociales para lo cual es sumamente importante que se cuente con los medios que propicien aquello, los llamados espacios lúdicos deben estar abastecidos con material didáctico concreto que permita la interacción, el simple hecho de palpar los rompecabezas o disfrazarse de su personaje favorito creará en ellos esa fuente motivadora que provocará aprendizajes significativos.

Es un rincón complejo e importante para el desempeño escolar, sobre todo en el nivel inicial, pues en esta etapa pueden, aplicar el razonamiento, análisis y resolución de problemas, ellos tienen ideas y esquemas, sirve como base para el proceso de enseñanza aprendizaje, para el trabajo en este rincón se puede simular múltiples

situaciones, con ellas al poner en marcha la asociación, establece relaciones entre lo que sabe y los nuevos aprendizajes, genera experiencias significativas, fructíferas para su crecimiento integral. Se le da la razón a Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial (2018) respecto a las recomendaciones que detalla, para tomar en cuenta en este rincón.

Rincón de lectura. Los Lineamientos para organizar los ambientes de aprendizaje en Educación Inicial, (2016) lo señalan como aquel espacio, dónde los estudiantes puedan disfrutar de algunos libros que sus docentes les leen, interpretar imágenes, manipular, describir, conversar y podrán gozar de la lectura, a su vez poder implementar algunos elementos que puedan ayudar a acrecentar su amor por los libros.

El interés por leer no se genera de automáticamente, más bien es indispensable una motivación ambiental, para ello, un rincón de lectura, un área donde se puede gozar de esta, debe contar con óptimas condiciones, como temperatura, luz, comodidad y tranquilidad, pues se lo dota de un carácter específico y personalizado, conviene señalar que aumenta su concentración, mejora su expresión lingüística y estimula la imaginación.

Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial (2018), indica que en este rincón se pueden implementar libros para niños menores de 3 años, con lecturas apropiadas, es decir, debe contener letras e ilustraciones grandes, detalles acordes al texto, deben estar elaborados con materiales resistentes, de fácil limpieza y no se deterioren pronto, este rincón debe estar ubicado en un espacio acogedor y tranquilo.

Ripalda et al. (2020) por su parte definen al rincón, como un soporte para los infantes, en el cual puedan compartir ideas, reflexionar y construir conocimientos nuevos, con orientación de los maestros, aprender a leer es muy importante y que mejor mediante la utilización de rincón de lectura, favoreciendo así el desarrollo del lenguaje. Al contar con una planificación los docentes podrán establecer diversas actividades para cada quimestre e identificar las estrategias para direccionar al niño hacia el hábito lector.

En efecto, es un sitio dónde los infantes tienen a disposición cuentos y libros para tomarlos cuando ellos deseen y desde su comodidad poder disfrutarlos se debe tener en cuenta el grado de independencia de cada niño en concordancia con su etapa de desarrollo. Se otorga conveniencia a la apreciación de los Lineamientos para organizar los ambientes de aprendizaje en Educación Inicial (2016), pues sintetizan el ideal de niños capaces de llegar a enamorarse de la lectura, al tener esa interacción con los libros, al dialogar sobre ellos o describirlos.

Rincón de arte. Según Reyes (2018) el rincón de arte es un área especializada en dotar un rol libre y activo en los infantes, en donde no se enmarcan reglas o estatutos pues el niño va a ir explorando y expresando su sentir a través de dibujos, trazos, pintura etc. Por lo mismo esto fortalece su adelantamiento motriz fino que previamente se estimuló con actividades como el rasgado, entorchados, pinza digital entre otros. Los materiales en su mayoría son reciclables lo cual es beneficioso pues se pueden elaborar sin inconveniente alguno, es un ambiente propicio para insertar en el niño las distintas nociones de forma, espacio, volumen, el color, etc.

Luis D (2013, como se citó en García y Vega 2019), manifiesta que el rincón de arte es un área en la cual se implementa el uso de recursos de desarrollo personal y colectivo, con la finalidad de promover el aprendizaje y la creatividad, mediante incentivos. Dentro de este ámbito los infantes conectan sus sentidos con el autoconocimiento y la valoración de forma específica, desarrollando de esta manera un espacio propicio para poder observar lo que capta más la atención de los pequeños al igual de sus carencias y su adaptación con el entorno. Por último, los niños consiguen demostrar su estado de ánimo para lograr estimular sus capacidades y habilidades, mediante el arte.

Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial (2018), nombra al rincón de arte, como el área en donde se dibuja y pinta, siendo estos entornos elementos propicios para lograr libertar la capacidad creadora, creativa de nuestros niños. También resalta los verdaderos sentimientos y emociones de la realidad en la que estos se encuentran así mismo permite visualizar si el infante presenta algún problema o debilidad, contribuyendo al quehacer educativo para tomar las medidas necesarias y convenientes, contribuyendo a su desarrollo integral. Se debe sacar partido de estos elementos artísticos para despertar su gusto, estimulando a los infantes con

elementos manipulables como la plastilina, pasteles al óleo, crayones, pintura, temperas, etc. Estos materiales llamarán la atención y producirán goce, disfrute, infundiendo en ellos el deseo de hacerlo por cuenta propia.

Se orienta en la capacidad creadora y libertad imaginativa del niño, se aconseja que se cuente con un lugar de aseo cerca para que sea más fácil el lavado de instrumentos tales como brochas, pinceles, temperas, arcilla, punzones, tizas, esponjas, pinturas, crayones, lápiz de colores, etc. (Lineamientos para organizar los ambientes de aprendizaje en Educación Inicial, 2016)

Es interesante proporcionar un ambiente rico en materiales para utilizar a su elección, sin necesidad de que las actividades sean guiadas por el educador, entonces se podría hacer más bien es invitarlos a potenciar su imaginación y su propia creación, los recursos empleados, estimulan sensorialmente a los infantes, como resultado se conectan todos sus sentidos con el autoconocimiento y valoración, de su capacidad de crear y plasmar aquello que están pensando e imaginando.

A este rincón se lo puede definir como aquel espacio motivador, facilita la ejecución de actividades dinámicas, y es esencial en la educación de los niños, el dibujo, la pintura o la construcción, edifican un proceso complicado, el niño con diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado, brinda una parte de sí mismo en sus creaciones, utiliza los recursos necesarios, con una planificación sobre los contenidos a impartir, para lograr assimilarlos con las habilidades, destrezas y aptitudes. Plenamente se concuerda Reyes (2018), cuando menciona que el rincón de arte brinda la oportunidad de aprender jugando, pues al ser parte de la metodología juego-trabajo, las actividades realizadas originan el disfrute en el niño.

Rincón del hogar. El rincón de hogar o también denominado la casita, es de actividad libre pero también se realiza en función de la guía docente:

“En este rincón los niños inician sus experiencias de juego simbólico al recrear las actividades e interacciones del hogar, desarrollan la imaginación, el lenguaje, la socialización, el esquema corporal, la percepción sensorial y la motricidad. Es

un rincón proyectivo, donde los educadores pueden conocer mejor a los niños porque ellos, de manera natural y espontánea, imitan lo que viven en su casa” (Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial, 2018)

Mediante la representación de roles diferenciados, puede simular diferentes situaciones de su vida, y comprender los aspectos de las mismas, con la intención de fortalecer los ejes de desarrollo contemplados en el Currículo de educación inicial, las actividades son puramente simbólicas. Los materiales a utilizar son: colchas, cojines, almohadas vestimenta para los muñecos, juguetes como: vajilla, muebles, electrodomésticos, alimentos de plástico, implementos de limpieza, espejos, incluso objetos de la comunidad local para que logren identificarlos y valor en su propia cultura, se recomienda cerciorarse por juguetes seguros y sin pinturas o barnices tóxicos.

Se convierte en algo primordial la implementación de este rincón en un salón de clases para poder representar situaciones de la vida diaria, como posibilidad de juego dónde los niños trabajen en diversas actividades, mismas que le permiten adquirir un aprendizaje significativo para su vida. Lineamientos para organizar los ambientes de aprendizaje en Educación Inicial (2016) afirman que el rincón de hogar proporciona al Infante un espacio real para aprender de sus propias acciones siguiendo pautas y normas además comprende aprende a expresar sus sentimientos, frustraciones, emociones, etc.

En cambio, Argudo (2017) en este rincón las actividades se centran en su propio cuerpo, luego incorpora implementos, para finalizar con la etapa sensoriomotor, cuando el niño se convierte en adulto y comienza a ser el centro de atención, gracias al reconocimiento de cada uno de los espacios integrantes de su hogar además se destacan algunos objetivos, como el reconocer el rol de los miembros de su familia y analizar las áreas de su casa con el fin de establecer diferencias.

La finalidad del rincón, busca desarrollar su inteligencia interpersonal, para la adquisición de conocimientos es muy indispensable el juego, se debe tener a disposición recursos didácticos de fácil uso, para acceder al desarrollo de múltiples habilidades y

destrezas a través de la manipulación de objetos que formen un hogar y estarán organizados adecuadamente en el espacio lúdico.

En concreto, el rincón de hogar es el sector en el que se realizan actividades netamente enfocadas en el juego simbólico, donde el infante imita situaciones de la vida real, utilizando materiales fáciles de usar, estos favorecen tanto el trabajo en equipo, como la autonomía del niño, pues contribuye al fortalecimiento de capacidades y competencias básicas para su desenvolvimiento social. Currículo de Educación Inicial (2014) acierta, al decir que gracias a este rincón los infantes viven sus primeras experiencias simbólicas, ellos juegan a la cocinita, a la familia, etc.

2.3.1.2 Actividades lúdicas de aprendizaje (juegos).

Las actividades lúdicas son un componente fundamental para el desarrollo de las potencialidades de cada individuo. Es algo imprescindible para fortalecer los sentidos: vista, olfato, tacto, oído, los cuales al recibir estimulación, motivación y adiestramiento correcto podrán ser de ayuda en el adelantamiento del infante.

“La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse, aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades”. (Wallon, 2000)

Las estrategias lúdicas son actividades previamente diseñadas para crear ambientes pedagógicos estimulantes que promuevan el aprendizaje activo, que por lo general se da mediante el juego, dando así el origen de la conocida frase “aprender jugando”, pero esto no quiere decir que se use solo para entretener, más bien debe ser organizado y con intencionalidad pedagógica.

Duarte (2003) afirma que. “La lúdica es una dimensión que cada día ha venido tomando mayor importancia en los ambientes educativos, particularmente porque parece escapar a la pretensión instrumentalista que caracteriza a la escuela”. Como destaca la autora, es de vital importancia permitir que el niño explore mediante el juego, pues esto abrirá

el camino a su formación debido a que se desarrolla de manera social y personal, por lo tanto, es algo indispensable en su vida porque además de producir el goce y disfrute, activa su creatividad y el desarrollo del conocimiento se va propiciando.

La recreación es un elemento fundamental en la vida humana, le propicia un respiro de sus actividades rutinarias, produciendo algo nuevo que genera satisfacción, por ser estas actividades del juego, tal y como lo señala Carrasco (2009), "Se torna como tema principal durante la primera infancia, pues permiten el desarrollo de distintas habilidades y destrezas, como parte de un proceso dinámico e interactivo". Su estimación radica en el adelantamiento físico (habilidades motoras), social (relacionamiento con sus pares), emocional y cultural, además estimula el pensamiento y la comunicación en ellos.

Los niños por naturaleza están siempre atentos con sus ojitos curiosos, siempre anhelantes por aprender del medio que les rodea, de hecho, durante sus años en inicial y preparatoria, gira en torno a la lúdica, como una rutina, pero es de mucho interés que los docentes apliquen actividades para estimularlos a descubrir y explorar su entorno sin limitar el uso de este instrumento y de su gran aporte pedagógica para instruir en las capacidades, favoreciendo su proceso madurativo.

Resultando así, que en la Educación Inicial y Preparatoria se establezca la necesidad de emplear el juego como herramienta lúdica para la educación, dado que permite al niño ser el protagonista de su aprendizaje, construir conceptos nuevos a partir de experiencias previas. A este respecto, Dávila (2003) expresa que: "Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; tiene derecho a vivir naturalmente". Se estima mucho el criterio de Carrasco quien destaca la importancia de la lúdica en los primeros años de vida, pues será la base que sostendrá los conocimientos futuros del infante.

Juego. En Educación el juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, puesto que tienen a la metodología juego-trabajo como medio indispensable dentro del proceso de enseñanza -aprendizaje tienen como base al juego, por eso es necesario conocer su origen, este se remonta desde tiempos arcaicos. A su vez, Cuellar (2017) menciona: "En las primeras etapas de la humanidad, durante la sociedad primitiva, los juegos con

juguetes primitivos, la imitación de las ocupaciones de los adultos era el recurso fundamental de preparación de los niños para la vida.” Como vemos el autor hace hincapié en la importancia que tiene el juego en la vida diaria, pues el juego como medio de aprendizaje es indiscutiblemente una de las mejores ayudas con las que puede contar el maestro.

Proviene de la raíz latina IOACAR, IOUCUS que significa divertirse, recrearse, entretenerse; es decir, toda actividad relativa al juego. Ya en la época de los romanos se describió a lo lúdico como lo plástico, animado y creativo, como la alegría y lo jolgorio, si nos fijamos ha estado presente desde el principio de la historia humana, pero en ese entonces, no tenían ningún fin pedagógico. Cuellar (2017) enfatiza: “Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a formar sus mentes para actividades futuras como adultos.” Sin duda, desde tiempos inmemorables hasta la actualidad sigue existiendo ese afán por crear, componer, armar y esto se acentúa con las nuevas reformas educativas que buscan el bienestar de los educandos.

Juego simbólico. El juego simbólico desde la perspectiva del epistemólogo Piaget. - Piaget (como se citó en Bofarull, 2014) “el juego simbólico señala el momento de mayor esplendor del juego infantil”, los infantes empiezan a desenvolverse en una dimensión desconocida por lo que el uso del juego como medio adaptativo contribuirá a darle realce a esos nuevos aprendizajes que va adquiriendo a medida que vaya explorando, experimentando en su mundo fantástico de disfrute y goce interpretando distintos roles o papeles que él ha evidenciado a su alrededor, convertirse en un bombero, policía, hasta un padre de familia o panadero, según como dicte su creatividad e imaginación.

Es permitido equivocarse y volver a intentar, esto le permitirá consolidar su resiliencia, además de su esquema corporal, coordinación e incluso sus habilidades sociales, al conectarse con los demás. Piaget (como se citó en Mateo, 2014) describe el crecimiento intelectual agrupándolo por estadios: El primero, pertenece al sensorio motor, el segundo al pre operacional, el tercero es el de operaciones concretas y el cuarto las operaciones formales o concretas. Jean Piaget destaca al segundo, como el juego

simbólico, mismo que “representa situaciones, objetos y personajes, reales o imaginarios, que no están presentes en el momento del juego”

Según el psicólogo ruso Vygotsky. - Vygotsky (como se citó en Alcocer, 2015) apunta al juego simbólico desde el enfoque socio cultural, considerándolo desde la perspectiva psicológica del niño, entendiéndose a este como el entorno natural y cultural que lo rodea. Es importante conocer esta realidad de ser aceptados dentro de la sociedad, pues la interacción con el medio es constante, desde las personas hasta los recursos que nos rodean serán la clave dentro del desarrollo personal integral.

Para Vygotsky, (como se citó en Muñoz, 2012) “Por medio del juego simbólico, el niño satisface imaginariamente los deseos insatisfechos mediante la representación o reproducción del mundo a su medida”. Es natural que los infantes expresen su sentir a través del juego, el dibujo, el papel de roles, por lo que una dramatización podrá ilustrar de mejor manera alguna actividad que se quiera impartir.

Vygotsky (como se citó en Mateo, 2014), establece al juego como una base para brindar enseñanzas, a partir de su zona proximal, es decir que la interacción con sus pares avivará todas esas habilidades innatas que el educando posee y se desenvolverá potencialmente al construir su conocimiento con el aprendizaje nuevo que se da al compartir con los demás.

Juegos de reglas. Los juegos de reglas reúnen actividades sensorio-motoras, intelectuales, creativas e imaginativas, pero añade un elemento nuevo, la presencia de pautas o normas necesarias para lograr un equilibrio en el desarrollo del juego. Surge a partir de los 4 a 7 años aproximadamente pues en estas edades su desarrollo madurativo va en aumento, además de que lo condiciona su medio, pues aprenden de la imitación, al observar a alguien más cumplir algún tipo de regla contribuirá a su inserción en la sociedad, preparándolo para su vida futura. López et al. (2020) “El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano afecta de manera diferente cada periodo de la vida: juego libre para el infante y juego sistematizado para el adolescente”. El autor menciona la importancia que posee el juego a lo largo de las vivencias diarias,

pues son un elemento clave para potenciar habilidades y destrezas tales como la escucha y el desenvolvimiento pleno en tareas que se le asignen.

Juegos motores. Los juegos motores contribuyen al fortalecimiento de las capacidades del infante en sus primeros años de vida, pues su cuerpo está en pleno desarrollo y los ejercicios que se le propicien serán relevantes para su adelantamiento motriz, pues su control muscular, equilibrio y percepción lo preparará para actividades más compleja. López et al. (2020) al respecto menciona “Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo”. No se trata solamente de una preparación física, va más allá pues dota al infante de enriquecedoras experiencias que lo favorecen física, mental y emocionalmente, es decir que le genera procesos positivos que lo harán sentir aceptado dentro de su entorno, al ser capaz de realizar lo que los demás hacen; Fernández et al. (2017) cabe señalar que el propósito de los juegos motores se enfoca en la ejecución de movimientos, es decir realizar el ejercicio o actividad física que implícitamente tiene el juego.

2.3.2 *Desmotivación.*

Para abordar esta temática es necesario partir del concepto de la motivación que se define por la actitud positiva para realizar alguna actividad mientras que, a la desmotivación como la falta o carencia de ánimo para realizar alguna tarea habitual, en otras palabras, es todo lo contrario a lo que es la motivación, es decir son polos opuestos que indiscutiblemente hacen parte del estado anímico del ser humano a lo largo de su vida. Al respecto García (2017) señala “La ausencia de motivación hace complicada la tarea del profesor. La falta de motivación por parte del alumno queda a veces fuera del alcance del profesor”. Como vemos el autor hace referencia a la importancia de conocer estas terminologías que se conectan en el proceso de enseñanza –aprendizaje, pues el docente debe estar preparado para afrontar alguna dificultad dentro de las aulas.

La RAE (Real Academia Española) define a este término como “falta o pérdida de motivación”; básicamente consiste en un estado de desánimo que se revela al no darse el logro de objetivos propuestos, ya en el ámbito educativo este término se puede arraigar a un fracaso escolar, pues al presentarse desmotivación en el educando, produce deficiente afán por aprender y lograr metas, García (2017) menciona “La falta

de motivación se señala como una de las causas primeras del deterioro y uno de los problemas más graves del aprendizaje”. El autor enfatiza las consecuencias negativas que pueden surgir al no prestar la debida atención ante esta amenaza que se suscita dentro del sistema educativo.

2.3.2.1 Causas de la desmotivación.

Varias son las causas que engloban este apartado, pues posee un panorama amplio de posibilidades que emergen desde su cotidianidad, sin embargo, se profundizará en dos de las causas que son más relevantes dentro del proceso educativo, al reconocer su importancia y definiciones, se podría tratar de manera más eficaz las distintas falencias que puedan surgir en el área de trabajo.

Metodología inadecuada. Un gran problema actual que interfiere en el proceso de enseñanza, es el uso de metodología inadecuada para transmitir los conocimientos esenciales, se debe tener muy claro que es una metodología, se define a este término como la forma o manera de llevar una clase, es decir todos los recursos y procedimientos que el docente aplique o que tenga a disposición. Paños (2017) exterioriza “Indiscutiblemente las metodologías son el vehículo para desarrollar las competencias”. La autora hace mención a la validez absoluta que tiene el aplicar apropiadamente una metodología según sea la necesidad del infante y es justamente esto un reto, debido a las nuevas disposiciones que emergen por la situación que atraviesa el mundo, una Pandemia que afecta en gran medida las expectativas que se tenían previstas, sin embargo, la lucha por cumplir con el deber, usando nuevas técnicas o aplicativos debe ir encaminada hacia una meta “Lograr formar seres integrales.”

El proceso de enseñanza aprendizaje, es una labor compleja, pues el docente se encarga de que los contenidos sean asimilados adecuadamente, y muchas veces se rigen de manera estandarizada en las entidades educativas, es decir no toman en cuenta la vasta diversidad que existe dentro de las aulas, que abarca todo aspecto que hacen único a una persona desde su nacionalidad, cultura, costumbres, hasta sus gustos y maneras distintas de aprender, por lo que actualmente se ha intentado regular o elaborar adaptaciones, pero para alcanzar aquello se debe considerar una metodología apropiada, de ahí que sea imprescindible la autoeducación, prepararse

sobre las nuevas tendencias que existen para aplicarse dentro de una clase logrando que esta sea dinámica, por ende será una ayuda para contrarrestar esta falencia que es común evidenciar.

Influencia familiar. Otra causa que genera un conflicto es la influencia que tiene la familia para afectar o favorecer en el desarrollo pleno del niño, su estado anímico va a depender en gran manera a la importancia que sus padres le den, pues este al sentirse seguro creará una base sólida que lo facultará con las habilidades necesarias para cumplir con sus actividades seculares, Bernal et al. (2020) alude “siendo el apoyo a la autonomía por parte de los padres un elemento necesario para el logro de esa autonomía”. El autor da a entender que la responsabilidad recae en la voluntad que tengan los padres de familia para ser parte del crecimiento completo de su hijo o hija.

En este sentido Bolaños y Stuart (2019) hace hincapié “En la familia se enseñan valores que van formando y fortaleciendo la identidad de los hijos frente a otros grupos sociales, lo que garantiza en gran medida una convivencia sana en todos sus procesos de socialización”. Sin lugar a dudas, se concuerda con esta perspectiva pues la familia es el ente formador en primera instancia que conduce al niño, lo dotan de valores fundamentales que fortalecerán sus lazos afectivos, sociales, que a futuro serán un pilar que les servirá a lo largo de su vida.

Por otro lado, si emocionalmente el infante se encuentra frágil, obviamente no producirá lo que se espera, esto puede verse en muchos casos cuando los padres están pasando por un divorcio, aunque es un problema de pareja indiscutiblemente afecta principalmente al menor, pues este siente que sus bases se vienen abajo y se encontrará vulnerable al desánimo, el cual produce insatisfacción para hacer lo que antes realizaba con normalidad como lo son las tareas escolares, trayendo desmotivación a su paso, afectando negativamente su desempeño escolar.

En todos lados podemos observar disfuncionalidad, y no hay nada de malo en esto, se debe tratar de conocer las particularidades de los educandos para tomar medidas apropiadas a sus intereses y necesidades, la buena comunicación es un marco referente y útil a la hora de llevar a cabo esta acción, para lograr el aprendizaje significativo debe

existir una predisposición y esto se alcanza cuando el educador motiva e invita al estudiante a ser el protagonista de su aprendizaje.

2.3.2.2 Tipos de Motivación.

La motivación se define como aquello que mueve, tiene eficacia o virtud para mover, es decir es el motor de la conducta humana y gracias a ella el interés por una actividad es “despertado” por una necesidad, esta a su vez se convierte en un mecanismo estimulante. Cuando emergen necesidades, se los intereses se desequilibran, ocurriendo así manifestaciones negativas que no favorecen a la estabilidad, facultando el desarrollo de un comportamiento o acción para descargar la tensión, una vez satisfecha la necesidad el organismo retorna a su estado de equilibrio anterior, en este sentido se diferencian dos tipos de motivación.

Motivación extrínseca. Múltiples autores han producido definiciones respecto a este tipo de motivación, importante dentro del proceso educativo, alude:

“La motivación extrínseca, es aquella provocada desde fuera del individuo por otras personas o por el ambiente, es decir, depende del exterior, de que se cumplan una serie de condiciones ambientales o haya alguien dispuesto y capacitado para generar esa motivación” (Soriano, 2001)

Proviene del medio externo y opera como un motor para poder realizar algo, los resultados de esta son las recompensas, porque si bien es cierto un estudiante motivado refleja una actitud positiva frente a una actividad; algunos factores externos que influyen son el ambiente áulico, los amigos, los profesores, influencia cultural y el factor socioeconómico y Llanga et al. (2019) dice: “muchas veces estos elementos hacen entrar en crisis a los estudiantes y esto se ve reflejado en sus calificaciones y su actitud frente al entorno educativo”, en virtud de ello, se puede resaltar al docente como un ente fundamental en la motivación del estudiante, pues al ser quien enseña, depende mucho como él lleve la clase.

Por su lado, Richard et al.(2000) rescata que la motivación extrínseca, se produce tras una regulación externa y surge cuando el estudiante anhela un premio o no desea recibir un castigo, dicho en otras palabras, el docente se esfuerza en la realización de su

actividad con el fin de recibir una recompensa o eludir una sanción, ambos se dan después de una conducta y aumentan o reducen la probabilidad de repetición, además se relaciona con dos procesos de aprendizaje, el condicionamiento clásico, mediante el cual aprenden aquellos que los estímulos ambientales pronostican ocurrirá en determinado momento y el condicionamiento operante, con ello aprenden las consecuencias de una conducta.

Este tipo de motivación según León (2010) “Cambia en relación a la autonomía que va teniendo el sujeto, categorizada de menos a más autodeterminada, permite hacer una distinción entre externa, introyectada, identificada e integrada”. Si el estudiante conoce el beneficio de una actividad, será motivado de manera extrínseca para la ejecución de la misma, esto se lo comprende como la causa para presentar un accionar, de alguna manera empujados por algún exterior que manipula al sujeto al sujeto al culminar la misión.

En compensación a la motivación extrínseca Rodríguez (2006) proclama: “es el efecto de acción o impulso que producen en las personas determinados hechos, objetos o eventos que las llevan a la realización de actividades”, originarias en los exteriores, por tal razón al ser incitado extrínsecamente acepta la enseñanza como fin para obtener ventaja y ahorrarse disgustos, se hace importante los resultados y consecuencias dentro del sistema educativo.

Es cuando el estudiante intenta aprender no por el gusto que se genera, sino más bien por los beneficios, puede estar regulado de manera externa (premios o castigos) o introyectada (consecuencias). Se coincide con el pensamiento de Soriano (2001), cuando menciona, que la motivación extrínseca proviene del ambiente en el que esté rodeado la persona, en el caso educativo del estudiante y como no mencionar la importancia del papel docente, al ser aquella entidad quien ejerce como guía y mediador del proceso enseñanza aprendizaje, pues la motivación del estudiantado obedece la manera en la que el maestro enseña.

Motivación intrínseca. Soriano (2001) dice “La motivación intrínseca es aquella que trae, pone, ejecuta, activa el individuo por sí mismo cuando lo desea, para aquello que

le apetece”, es decir, no depende de aportes o estímulos exteriores para ejecutar la tarea o actividad planificada para la clase, un ejemplo claro es el juego, donde el niño se enfrenta a diferentes retos y los supera , descubren cosas nuevas, mientras satisfacen necesidades psicológicas fundamentales, gracias a cada logro el estudiante es empujado a ser capaz de adaptarse a desafíos y curiosidades.

Richard et al. (2000) refiere a la motivación intrínseca, cuando la persona muestra curiosidad e interés; no son necesarios refuerzos externos o premios, un ejemplo claro es cuando el alumno menciona que desarrolla cierta actividad por que le gusta, más no por obligación, recompensa o evitar un castigo, o sea, el estudiante tiene un deleite por realizar la actividad y se siente bien al ejecutarla, de hecho, al estar motivado intrínsecamente tiene a tener más autoconfianza, también se hace mención a que los estudiantes con creencias de autoeficacia, suelen ser más activos en el aprendizaje y por ende rinden mejor.

Por ello, Wenger y Snyder (2000) apuntan a la motivación intrínseca, como una poderosa herramienta servible para superar algunas de las barreras que dificultan la transmisión de conocimiento entre los individuos. En sí, como expresa Kofman y Senge (1993), conseguir el equilibrio necesario del trabajo en equipo entre individuos, ayuda a una mejor transmisión de conocimientos, dejando de lado la competencia desmedida, la cual convierte el aprendizaje en una tarea complicada, faculta la comunicación en un ambiente adecuado, para un desarrollo de comportamientos que acomodan el aprendizaje.

Reeve (1994) los agentes internos tales como la curiosidad autodeterminación y esfuerzo surgen de manera natural. En consecuencia, Good y Brophy (1996) expone una disminución de la competencia y autodeterminación, esto conlleva a dos tipos de conducta, una de ellas ocurre cuando un individuo está comfortable pero desgastado, es decir, motivado a encontrar incitación y otra que implica dominar la reducción del anacronismo, por tanto, asumir retos.

En este sentido, Rodríguez (2006) dice que la motivación intrínseca procede cuando las personas están bajo su voluntad, su objetivo es la experimentación de logro de una

meta, animado por el interés de descubrir algo nuevo, de este modo los discentes consideran el aprendizaje como un propósito y los intereses por aprender se encuentran en sí mismo, de este modo su éxito depende solo de su competencia y esfuerzo.

Se comprende a este tipo de motivación, cuando el consolida su atención por estudiar, reflejando sus ganas por conseguir sus aspiraciones, también se conceptualiza como la realización de una acción por satisfacción mediante el aprendizaje, el alumno trata de entender algo nuevo relacionando elementos como la exploración, la curiosidad, los objetivos de aprendizaje, la intelectualidad intrínseca, etc. Se aprueba el punto de vista de Richard et al. (2000), pues el hacer una labor por gusto y placer, determina si el alumno está o no motivado intrínsecamente.

2.3.3 Modalidad virtual.

La educación ha sufrido grandes cambios a través de los años, y durante esta pandemia se vio la necesidad de utilizar recursos tecnológicos para continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje como lo afirma Sánchez et al. (2020), sin embargo, no tiene tanta eficacia como las clases presenciales, pues ese factor humano se encuentra distante, dejando de lado lo afectivo, fundamental en los primeros años de vida, por tal razón las Tecnológicas de la Información y la Comunicación (TICs) entran en vigor para afianzar los conocimientos necesarios durante esta etapa.

“Las nuevas tecnologías de información y comunicación han introducido una revolución para la enseñanza no presencial, donde los pedagogos deben abandonar viejas y constantes polémicas entre tradicionalistas y especialistas, en educación se debe utilizar la tecnología con todos sus avances y de la manera más eficaz” (Begoña, 2004)

En esta modalidad se incluyen diversas plataformas de videoconferencias como: teams, zoom, meet, entre otras para los momentos de interacción con el profesor y compañeros, además de manejar un sistema de atención por correos electrónico, redes sociales o mensajes de textos, al respecto García y Suárez (2019) menciona: “la incidencia de la incorporación de las redes sociales en procesos de aprendizaje y el desarrollo de herramientas para favorecer la colaboración”, estos se encuentran planteados en base a una previa planificación sobre lo que se debe hacer durante la jornada de clase, para ello es esencial una buena conexión y velocidad de Internet, pues

esto evitará interrupciones, problemas en un examen o dificultades para acceder a la plataforma, el uso de “los dispositivos móviles como los smartphones permiten romper las barreras espacio y tiempo y transportar a los usuarios a épocas anteriores o a cualquier lugar del mundo con la finalidad de desarrollar un aprendizaje significativo y experiencial” , como lo afirma Aznar et al. (2018).

2.4 Descripción del proceso diagnóstico.

La investigación requiere elementos diagnósticos, pues estos guían el objeto de estudio, al remitirnos a dichas bases se solidifica nuestra problemática, favoreciendo positivamente la recepción de los datos recogidos en los instrumentos previamente elaborados. A partir de estas premisas se pueden conseguir respuestas claras que se emplearán más adelante para su aprobación, siguiendo una rigurosidad y pertinencia durante todo el proceso investigativo. Es necesario tener un orden específico, para no perder el rumbo y centrarse en la realidad vivida que se relaciona con la educación y el conocimiento científico aplicado por las partes implicadas, que serán las docentes de Preparatoria y los infantes a su cargo.

En el diagnóstico de esta investigación se pretende determinar cuáles son las estrategias lúdicas que manejan los docentes ante la desmotivación en esta nueva modalidad virtual, conocer las posibles causas y la forma de evitar que esto se genere. Se hace urgente conocer las estrategias propuestas en cada clase para constatar si se emplean de manera efectiva o si de lo contrario generan procesos mecánicos y poco estimulantes que afectan el desarrollo de enseñanza y aprendizaje de los educandos.

Parte fundamental de dicho proceso es que las maestras se encuentren capacitadas para afrontar estos nuevos retos, la tecnología cada día evoluciona y nos permite asistir los aprendizajes si se aplican las medidas correctas de lo contrario pueden desfavorecer dicho proceso, llegando a generar desmotivación y posiblemente la deserción escolar, entendiéndose a este término como el abandono escolar de manera temporal o definitiva.

Por lo antes expuesto, es trascendental que los estudiantes de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez, cuenten con docentes competentes que motiven y colaboren en su desarrollo integral, es decir, que los orienten en un ambiente lleno de experiencias formativas, educativas y afectivas, que le faculte la adquisición de habilidades, hábitos, valores, entre otros aspectos; cabe mencionar que los medios visuales siempre serán una buena opción para captar la atención ahora es cuando se deben aprovechar.

2.4.1 Nivel de Investigación.

El tipo de estudio será observacional, dado que no se manipulará la variable; prospectivo, pues los datos para el estudio serán recogidos en una investigación primaria, es decir que los datos se recogen a medida que se van presentando; transversal, porque se aplicará el instrumento de investigación a la misma población en una sola ocasión Supo (2014) y descriptivo, porque exhibe el conocimiento de la realidad, tal como se presenta en una situación de espacio y tiempo dado. (Rojas, 2015)

2.4.2 Diseño de investigación.

La investigación se enmarca dentro del enfoque cuantitativo, en función del método descriptivo-correlacional, en virtud de ello, Hernández et al. (2014) señalan que el estudio descriptivo “pretende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren”, mientras que, el correlacional tiene como objetivo “conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular”

2.4.3 Población y Muestra.

Hernández et al. (2014) definen a la población o universo como el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones, en sí es la totalidad del fenómeno a estudiar, aquí los organismos de la población, a los cuales se estudia y da origen a los datos de la investigación, mientras que la muestra es conceptualizada como el subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de ésta.

En el presente trabajo, la población estará constituida por niños de entre 5 a 6 años, padres de familia y docentes de preparatoria, de la escuela “Bolivia Benítez”, en donde se realizaron las prácticas pre profesionales. Para la muestra nos centraremos en el 30% de la población, dado la situación que atraviesa el país, por consecuencia de la emergencia sanitaria por COVID 19.

2.4.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

En el presente estudio, la técnica con la que se recolectará los datos será la “observación” y la “entrevista”, que, según Hernández et al. (2014) la primera, supone profundizar en situaciones sociales, manteniendo un papel activo, es decir estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones en el proceso y la segunda, responde a una conversación, en la que se intercambia información (entrevistador y entrevistados). Para cumplir con tal finalidad, es necesario el uso de instrumentos apropiados, como la guía de observación que es como una brújula que dirige la investigación en busca de lo más relevante, Campos y Covarrubias (2012) “La observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real”.

Mientras que la entrevista estructurada regula dicho proceso pues plasma por escrito las incógnitas que se susciten, Troncoso y Amaya (2017) “Una entrevista bien formulada permite un acercamiento a poblaciones, mientras que otras técnicas dejarían contenido importante por fuera”. Es de mucho interés que el investigador sea muy sigiloso y oportuno al momento de elaborar las preguntas, pues deben estar acorde a lo previamente observado, todas estas herramientas serán aplicadas a la muestra y servirán de pauta para abordar el objeto de estudio establecido.

A continuación, se detallará el procedimiento que se llevó a cabo para compilar la información que sostiene nuestro trabajo de titulación. Para empezar, se vio necesario indagar sobre la desmotivación y su influencia en esta nueva modalidad de enseñanza y uso estrategias lúdicas apropiadas para sobrellevar este proceso. Luego de conocer las teorías, se procedió a elaborar un esquema de posibles preguntas para dar vida a los instrumentos. Cabe mencionar que, para la elaboración de ellos, se consideró todos los elementos de la matriz de operacionalización de variables, el logro de los objetivos

propuestos, dichos instrumentos se fueron perfeccionando mediante la guía del docente tutor, que finalmente serian aprobados para ejecutarlos en la Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez, de donde se obtuvo la problemática, a través de las practicas pre profesionales.

Esta institución cuenta con tres paralelos de preparatoria, área en la que se enfoca el presente trabajo, cada paralelo consta de aproximadamente 32 estudiantes, de los cuales se acogerá el 30% de la población como muestra para la aplicación de los instrumentos. En efecto se solicitó los permisos correspondientes a las autoridades pertinentes, los mismos que fueron remitidos desde la Coordinación de la Carrera de Educación Inicial, para poner en marcha la recolección de datos, durante varias sesiones de clase, se aplicó la guía de observación con el consentimiento de las docentes, posteriormente se elaboraron los instrumentos en formularios de Google, dichos enlace fueron compartidos mediante mensajes por WhatsApp a las docentes y padres de familia, con su ayuda se obtuvo información pertinente, para completar el análisis y tabulación de datos aportando significativamente a nuestro trabajo investigativo.

3. CAPÍTULO III. PROPUESTA INTEGRADORA

3.1 Introducción.

Una vez encontrado el problema de investigación, denominado como cuál es la relación existente entre la aplicación de estrategias lúdicas y la desmotivación en los niños de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez, en la modalidad virtual. A partir de aquello se aplican instrumentos de investigación como guías de observación y entrevistas estructuradas para ratificar la concordancia que estas dos variables tienen entre sí, pues a medida que se ejecuta una, la otra simultáneamente mejora y en caso de un accionar negativo ambas variables se afectarán. Se hace imprescindible encontrar información oportuna en fuentes confiables permitiendo una comprensión total de los conceptos referentes al tema y las variables.

Se realizan los objetivos que enmarcan el estudio, los cuales guían las etapas de implementación, mismas indispensables para el logro de los objetivos planteados, las dimensiones están regidas por las técnicas que describe las características de los actores involucrados en esta problemática, la económica menciona el presupuesto y el tiempo empleado en la construcción de la propuesta, la social indica los beneficios que tendrá la comunidad educativa y la ambiental destaca el impacto positivo en el entorno, pues se concientiza a la utilización de recursos reciclables.

3.2. Procesamiento y análisis de Datos

Prosiguiendo con el desarrollo del presente trabajo, los datos que se obtuvieron luego de aplicar los instrumentos, se involucran en un proceso de clasificación, organización, registro, codificación y tabulación, con el fin de alcanzar los objetivos propuestos. En este sentido, Balestrini (2006) señala que esta etapa de la investigación conlleva una secuencia lógica, que va desde la ordenación hasta la manipulación de los datos recogidos, para direccionar los avances investigativos y consecuentemente llegar a conclusiones pertinentes en relación al problema planteado.

3.2.1 Análisis de los resultados obtenidos de la entrevista para los docentes.

Luego de aplicar la entrevista a las tres docentes de preparatoria se puede concretar que poseen conocimientos generales sobre las estrategias lúdicas y las posibles causas de la desmotivación, pero en cierta medida, existe una debilidad en cuanto a definiciones sobre los tipos de motivación, también se percibe su adaptación ante esta nueva modalidad, sin embargo siguen utilizando herramientas tecnológicas tradicionales para preparar los contenidos para las clases, a pesar de que la gran mayoría de los niños cuentan con un medio tecnológico para conectarse a sus clases, aún existen infantes que no cuentan con ello y por ende no pueden acceder a la educación por completo, por esto se ha considerado necesario implementar los mensajes de texto como medio explicativo de las tareas para aquellos pequeños.

En vista de lo antes expuesto, es imprescindible trabajar en capacitaciones constantes con las docentes para obtener mejores resultados en su quehacer educativo, afianzar sus conocimientos mediante la retroalimentación de temas, tales como las estrategias lúdicas, motivación, desmotivación, puntualizando su importancia en el desarrollo integral del niño, incentivando a la utilización de nuevas herramientas que garanticen jornadas académicas creativas e interactivas, además de seguir reforzando el aprendizaje en casa, pese a la circunstancias que se presenten en el diario vivir.

3.2.1.1 Tabulación y análisis de los resultados recogidos en la entrevista aplicada a las docentes del subnivel de preparatoria

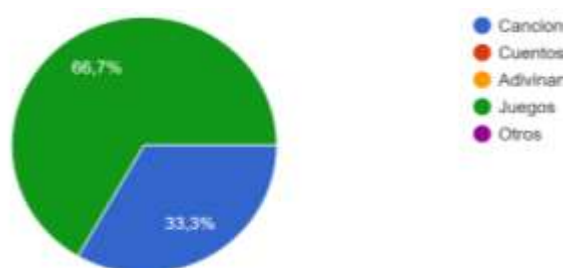
- **Conocimiento de las estrategias lúdico.** Se evidencia que todas las docentes conocen el significado de estrategias lúdicas puesto que coinciden con que, estas son herramientas útiles que fomentan la solución de problemas y desarrollo del aprendizaje.

- **El juego en el desarrollo del niño.** Para las tres docentes entrevistadas el juego es fundamental en el desarrollo del niño, pues todas están totalmente de acuerdo en que deben ser aplicadas en las jornadas académicas para llegar a potenciar sus aprendizajes.

➤ **Implementación de la metodología juego trabajo.** En consecuencia, con los resultados obtenidos se percibe que todas las docentes concuerdan en que se debe implementar la metodología juego-trabajo en las planificaciones, lo cual es muy bueno pues esto permitirá que mejoren sus encuentros académicos aplicando metodología acorde a las necesidades de sus educandos.

➤ **Importancia de la motivación en el desarrollo de la clase.** Considerando las respuestas que las docentes nos brindan, se manifiesta una total relevancia de la motivación a lo largo de la clase, es decir que también concuerdan con la opinión de García (2017), quien corrobora que al no darse la motivación la labor del profesor se ve amenazada, pues no se logra concretar el objetivo de brindar una educación de calidad.

Gráfico 1. Recurso didáctico que más utiliza durante la clase



Fuente: Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez
Elaborado: Vanessa Encalada y Kerly Serrano

El recurso didáctico más utilizado por las docentes durante la clase son los juegos, mientras que las canciones infantiles pasan a segundo plano, en tanto los cuentos, adivinanzas y otros recursos didácticos no son tan prioritarios como los antes mencionados, no obstante, se debe priorizar la existencia de un sin fin de juegos que contribuyen a la imaginación y creatividad, tales como los juegos simbólicos, motores y de reglas.

Gráfico 2. Motivación que se produce tras una regulación externa y surge cuando el estudiante anhela un premio o no desea recibir un castigo.



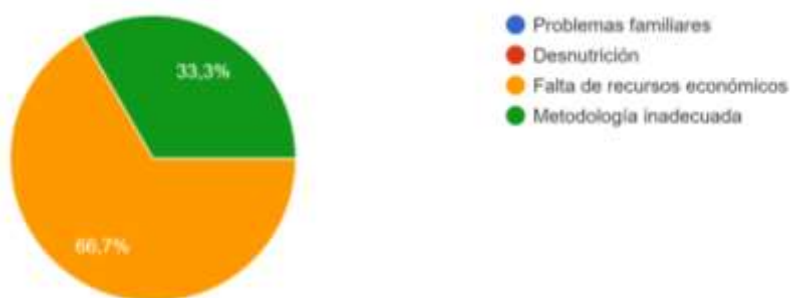
Fuente: Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez
Elaborado: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano

En el gráfico se percibe un desconocimiento ante la definición de la motivación extrínseca, pues en los datos arrojados ninguna acierta con la respuesta correcta. En este sentido, Soriano (2001) afirma que la motivación extrínseca, es causada desde el exterior del individuo, por personas capacitadas para generarla o de su entorno, concluyendo así que los docentes necesitan profundizar en aquellos términos que se involucren en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

➤ **Motivación que trae, pone, ejecuta, activa el individuo por sí mismo cuando lo desea para realizar una actividad.** Todas las docentes afirman que este tipo de motivación es positiva, pero en realidad la definición exacta es sobre la motivación intrínseca, por lo que se podría afirmar que no están familiarizadas con las terminologías respecto a los tipos de motivación, pues Soriano (2001) menciona que este motivación no depende de aportes o estímulos exteriores para ejecutar la tarea o actividad planificada para la clase, entonces se puede decir que las docentes deben asimilar y apropiarse de aquellos términos que se involucren en el canal educativo.

➤ **Adaptación de las clases durante la emergencia sanitaria.** Su adaptación frente a la nueva modalidad debido a la pandemia, ha sido enviar hojas de trabajo a casa para imprimir, dejando de lado el uso de actividades de movimiento corporal para realizar en casa, tampoco generan un enlace compartido para verificar los trabajos, esto resultará a la larga poco estimulante dado que no se sentirá parte del proceso formativo.

Gráfico 3. Causas de la desmotivación de sus estudiantes.

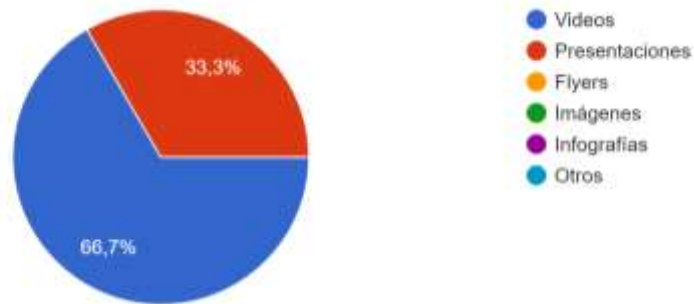


Fuente: Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez
Elaborado: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano

Dos de las docentes entrevistadas señalan como principal causa de la desmotivación a la falta de recursos económicos, al respecto Ruiz et al. (2014) manifiesta que la escasez económica, comúnmente se debe a los empleos inestables, resultando difícil para los padres de familia obtener una remuneración fija, la metodología inadecuada incide en menor proporción en la desmotivación de los pequeños, en este sentido Castro (2017) señala que para lograr el desarrollo de competencias es necesario implementar metodologías apropiadas.

- **Herramienta tecnológica para preparar el contenido para la clase en la modalidad virtual.** El PowerPoint es la principal herramienta tecnológica que utilizan las docentes para preparar el contenido de su clase en esta modalidad virtual, por lo que se puede asegurar que no están familiarizadas con otras herramientas, que garantizan su eficacia para hacer sus jornadas académicas más creativas e interactivas, tales como inshot, quizz, canva, entre otros. Se resalta el criterio de Ángel et al. (2017) pues es esencial que los educadores reflexionen sobre los desafíos y oportunidades en cuanto al manejo de la virtualidad con finalidad educacional.

Gráfico 4. Material didáctico para enviar a los padres de familia.

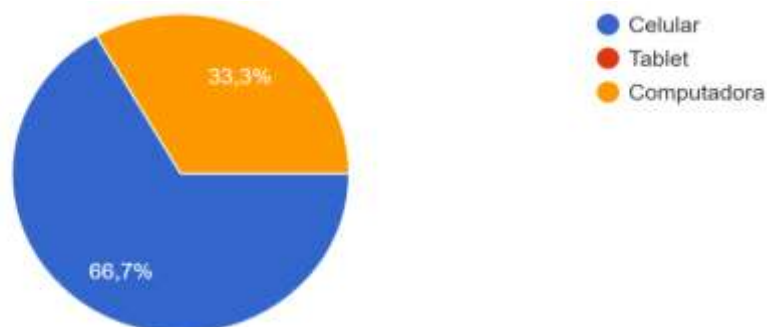


Fuente: Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez
Elaborado: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano

Hay un sinnúmero de materiales didácticos para trabajar las actividades escolares, no obstante, los vídeos y las presentaciones de PowerPoint se enmarcan como los principales materiales didácticos usados por las docentes para explicar a los padres de familia las actividades que se van a trabajar.

➤ **Reuniones de clase en las plataformas digitales.** Para las docentes de preparatoria es fundamental cumplir con el cronograma que establece el Ministerio de Educación, en consecuencia, mantienen reuniones de clase en las plataformas digitales 4 días a la semana, incluyendo actividades asincrónicas.

Gráfico 5. Medios electrónicos que los estudiantes utilizan más para conectarse a clases



Fuente: Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez
Elaborado: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano

Entre los dispositivos más usados está el celular, seguido por la computadora, a pesar que es muy fácil conectarse mediante un link, aún existen infantes que no pueden recibir una educación completa debido a situaciones impredecibles como problemas de conectividad, etc.

➤ **Medida que toma el docente cuando el educando no puede acceder a la educación.** Todas las docentes concuerdan en enviar la tarea explicada mediante un mensaje de texto, en caso de la inasistencia por parte del educando, pues lo consideran más factible que realizar una llamada, reunirse en la escuela o visitar al niño en su domicilio.

3.2.2 Análisis de los resultados obtenidos de la entrevista para los padres de familia.

Una vez leídos y revisados los datos arrojados, se puede aseverar que parcialmente se tiene el acompañamiento de estos en las jornadas de clase, pues el cien por ciento no asegura su colaboración total, sin embargo se nota que la atención del niño hacía las docentes si logra darse, pues se ve reflejado diariamente en las jornadas educativas, dado que los infantes no se encuentran ansiosos en que las clases terminen, se ven hasta cierto punto interesados en participar de las actividades propuestas por las docentes.

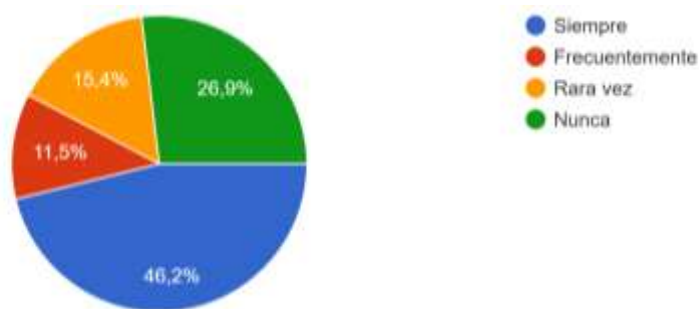
La gran mayoría de las docentes preparan los contenidos para sus clases, a través de herramientas básicas tradicionales como PowerPoint y Word, pues durante el tiempo que se llevó a cabo la observación, se constató que presentan diapositivas e imágenes, creadas en dichas herramientas, los infantes realizan sus actividades hojas de trabajo, previamente diseñadas y enviadas a los padres.

Contemplando lo previamente analizado, es necesario que las docentes dialoguen con los padres para llegar a acuerdos que fomenten el trabajo en equipo junto a sus hijos, dedicándose el tiempo oportuno, a fin de llevar a cabo las actividades propuestas, también es fundamental capacitar a las docentes en el uso de herramientas creativas, interactivas e interesantes, para lograr los infantes sientan más curiosidad e interés durante las clases, de tal manera que se evite distracciones, fortaleciendo la

participación, de modo que se contante y divertida, generando el goce y disfrute al educando dentro de los encuentros pedagógicos.

3.2.2.1 Tabulación y Análisis de los resultados obtenidos de la entrevista aplicada a los padres de familia

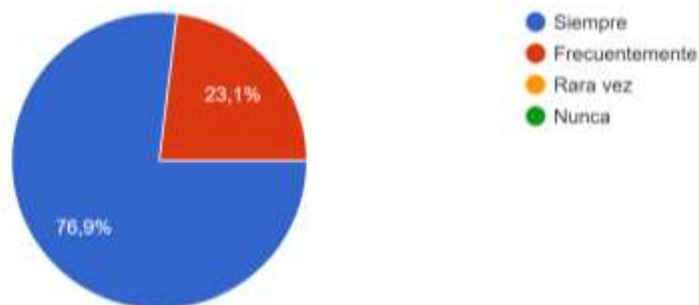
Gráfico 6. Ayuda de un adulto, para el manejo oportuno del medio tecnológico que utiliza para las clases (encender y apagar micrófono)



Fuente: Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez
Elaborado: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano

Se deduce que los infantes parcialmente cuentan con la guía de sus padres en el acompañamiento durante las jornadas de clase, lo que refleja un compromiso en el proceso formativo del infante, pues Hernández (2017) exterioriza como muy necesario tanto por el apoyo que transmiten y para evitar que el niño se sienta solo es este proceso crucial para su vida, cabe mencionar que los padres también deben sentirse parte de ello.

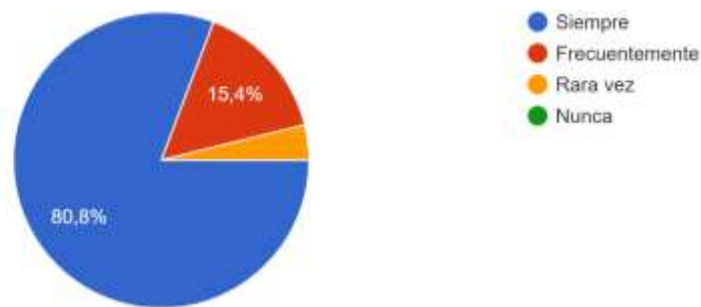
Gráfico 7. Atención a lo que dice el docente.



Fuente: Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez
Elaborado: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano

Según los padres de familia, sus hijos si están atentos a lo que la docente expresa, se puede inferir que ellas si cumplen las actividades programadas en la planificación, promueven la interacción y participación, el contenido o material que presenta si capta la atención, aunque hace falta que se promueva en mayor grado la metodología juego trabajo.

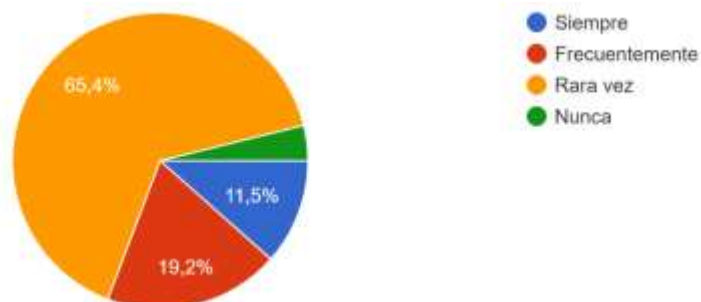
Gráfico 8. Interés en las actividades durante la clase



Fuente: Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez
Elaborado: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano

Los padres de familia en su gran mayoría afirman que sus hijos se sienten atraídos hacia las actividades propuestas por la docente, dado que no se percibe señales de desmotivación, se puede puntualizar así en la metodología, la cual debe ser implementada, atrayendo su concentración con elementos innovadores.

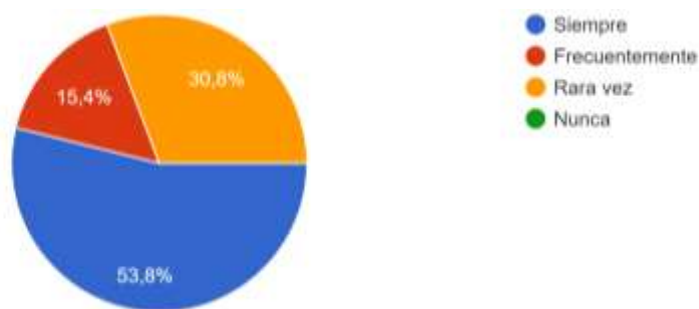
Gráfico 9. Deseo que las clases terminen



Fuente: Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez
Elaborado: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano

Según los padres, sus hijos se encuentran deseosos de recibir las clases, esto se debe al manejo apropiado del contenido por parte de la docente, haciéndolo llamativo para los niños, sin embargo, para aquellos que ansían la finalización de la clase, dependerá de las medidas que tome la docente, tomándose el tiempo oportuno para descubrir cuál es su ritmo y estilo de aprendizaje y hacer las adaptaciones pertinentes para lograr aprendizajes significativos en estos niños.

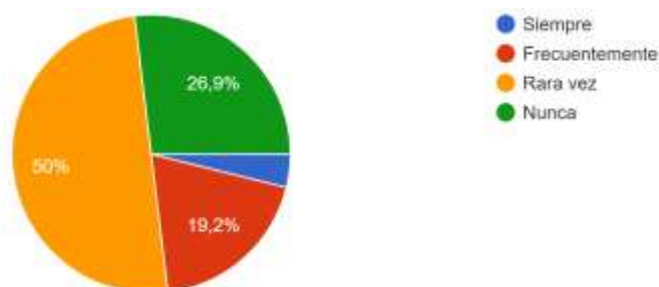
Gráfico 10. Participación interactiva en actividades durante la clase



Fuente: Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez
Elaborado: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano

Se podría asegurar que, si existe una interacción activa en el proceso de aprendizaje en la mayor parte de los niños, pues el hecho que estén tras una pantalla, no quiere decir que los niños deben solo enfocarse en observar, más bien en las docentes recae la responsabilidad de lograr dicha participación utilizando estrategias adecuadas.

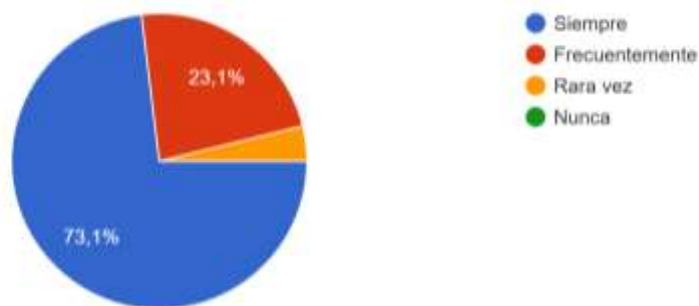
Gráfico 11. Distracción durante la clase



Fuente: Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez
Elaborado: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano

No existen distracciones mayores que los padres consideren que afecten el desarrollo integral de sus hijos, lo cual es positivo pues esto evidencia que las docentes están llevando su trabajo de la mejor manera posible.

Gráfico 12. Sentirse a gusto en clase



Fuente: Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez
Elaborado: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano

Según los entrevistados sus hijos se sienten a gusto durante las clases, lo cual refleja el empeño de las docentes por hacer sus encuentros pedagógicos dinámicos, a pesar de que no se llevan las clases de manera presencial, se nota el interés por mejorar, cumpliendo con el lema “aprendiendo juntos en casa”

3.2.3 Análisis de los resultados obtenidos de la guía de observación.

Posterior a la aplicación de la guía de observación en los tres paralelos de preparatoria, se procede a indagar los parámetros establecidos, los mismos que detallan, una frecuencia en la implementación de la metodología juego trabajo, uso de rincones en el hogar, interés de los niños durante la clase, conectividad estable de las docente y se proponen actividades que incluyen juegos de reglas; casi siempre se aplican estrategias lúdicas, estas generan confianza en los infantes y los niños están motivados de manera intrínseca; las docentes siempre demuestran dominio del contenido a impartir, proporcionan el enlace para las reuniones y presentan material audiovisual en las clases; rara vez, los niños presentan desconcentración; en cuanto a las Tics, se observó un conocimiento general, pues no existe un control o manejo total de las mismas,

además se evidenció que cada maestra trabaja de manera distinta, de ahí a que surja la motivación intrínseca o extrínseca.

En vista de lo antes mencionado, se considera oportuno, que las docentes sigan aplicando estrategias lúdicas de manera constante innovando cada día, implementando el juego como mecanismo para sus actividades diarias, es importante la participación de la familia en el proceso de educativo, pues su hogar se ha convertido en el espacio de adquisición de aprendizajes, se hace necesario que las educadoras propongan actividades que involucren juegos simbólicos, de reglas y motores, en consecuencia se aportará al desarrollo de diversas habilidades en los infantes, además deben mostrar un dominio total del contenido que se va impartir y de las tics, simultáneamente generar confianza en los infantes para influir de manera positiva en su motivación.

3.2.3.1 Tabulación y Análisis de los resultados obtenidos de la guía de observación

- **Aplicación de estrategias lúdicas.** Para las 3 maestras de preparatoria las estrategias lúdicas son fundamentales durante las jornadas académicas, estas permiten crear vínculos que generan confianza, fortaleciendo la instrucción de los pequeños, un claro ejemplo de esto, se lo observa cuando utilizan las canciones, adivinanzas, cuentos, juegos, entre otros

- **Utilización de la metodología juego trabajo.** El 66,7% de las docentes de preparatoria utilizan la metodología juego trabajo, es decir que se encuentra de manera frecuente en sus planificaciones, en consecuencia, aporta el desarrollo de habilidades y destrezas básicas mediante los rincones de aprendizaje, los mismos que deben ser tomados en cuenta en el hogar, pues favorecen la adquisición de experiencias enriquecedoras.

- **Fomenta el uso de rincones de aprendizaje en el hogar del educando.** Dado a la nueva modalidad de estudio, el uso de rincones de aprendizaje se ha visto minimizado en cierta medida, a pesar de que las educadoras incentivan su uso en el

hogar no todos los padres tienen el compromiso de organizar un espacio favorable para su hijo.

➤ **Propone actividades que involucren juegos: - Simbólicos.** En relación a este apartado los juegos simbólicos han quedado en segundo plano para algunos docentes, puesto que la mayoría de las tareas se envían en hojas para imprimir, sin embargo, es necesario complementar los aprendizajes con este tipo de juegos porque favorecen la creatividad, tal como lo menciona Piaget, al experimentar distintos roles su aprendizaje se irá enriqueciendo.

➤ **Propone actividades que involucren juegos: - Reglas.** Los juegos de reglas son usados la mayoría de las clases, pues constantemente los combinan con las actividades propuestas por la docente cuando solicitan la participación de los niños, los mismos respetan las normas o pautas que se establecen, fortaleciendo así su capacidad de retención y escucha.

➤ **Propone actividades que involucren juegos: - Motores.** Este indicador se evidenció rara vez, en consecuencia, de que la jornada académica se da a través de una pantalla, se debe considerar que estos juegos motores favorecen las habilidades motrices del niño, es decir su equilibrio, movimientos, control muscular, coordinación, por tal razón se hace necesario fomentar este tipo de actividades constantemente.

➤ **Mantiene el interés de los alumnos al inicio, desarrollo y cierre de la clase.** En cuanto al interés, se puede afirmar que se encuentra presente casi siempre durante la clase, las docentes deben procurar hacer partícipes a los niños a lo largo de la jornada, mencionando sus nombres para que estos se sientan parte del proceso enseñanza aprendizaje.

➤ **Genera confianza para que los alumnos participen activamente en clase.** Las tres docentes de preparatoria casi siempre generan confianza en sus educandos, pues se evidencia la participación de ellos durante las clases, sosteniendo la teoría de

Vigotsky quien menciona que los niños aprenden a partir de la interacción social, es decir que mientras esta exista, podrán adquirir conocimientos significativos.

- **Demuestra dominio del contenido a impartir.** Todas las docentes poseen dominio del contenido a impartir en sus clases, lo cual demuestra su previa preparación, al contar con una planificación guía, la labor docente marcha favorablemente, y en consecuencia se evita caer en la improvisación.

- **Los niños presentan desconcentración.** Todos los paralelos coinciden en que los niños rara vez pierden la concentración, esto refleja el esfuerzo de las docentes para preparar sus clases de manera interactiva, sin embargo, esto no quiere decir que jamás suceda por lo que se debe seguir innovando de acuerdo a las nuevas tendencias.

- **Los infantes están motivados de manera: -Intrínseca.** Podemos afirmar que la motivación intrínseca se ve reflejada en la gran mayoría, es decir los niños por su propia voluntad están atentos. En tanto Richard et al. (2000) señala a la motivación intrínseca, cuando el alumno desarrolla cierta actividad por gusto o placer y no por obligación.

- **Los infantes están motivados de manera: -Extrínseca.** Se infiere que la mayoría de niños de preparatoria casi siempre se encuentran motivados extrínsecamente, debido a los recursos implementados por la docente, coincidiendo con Soriano (2001) están motivados por el ambiente que los rodea, pues depende del medio, sean estos premios o castigos. Cabe mencionar que cada maestra tiene una forma distinta de trabajar con los niños, lo que influirá en su motivación.

- **Maneja correctamente las TIC's durante la clase.** Las tecnologías de la información y comunicación conllevan un reto para las docentes, a pesar de que han sido capacitadas en múltiples ocasiones, durante su formación profesional, algunas docentes aún no se acostumbran, por lo que el manejo y control total de las mismas es limitado.

- **El docente cuenta con una conectividad estable para cumplir con la jornada académica.** Las docentes de preparatoria cuentan con una conectividad estable para cumplir con la jornada académica, pero esto no quiere decir que no se pueden llegar a presentar problemas para compartir el contenido de la clase, por ello es necesario prever cualquier situación.

- **Proporciona el enlace para la reunión anticipadamente.** Todas las docentes comparten oportunamente el enlace para los encuentros académicos, detallando la hora y el tema a tratar, de este modo se refleja la existencia de una planificación, que regula el proceso de enseñanza aprendizaje.

- **Emplea la plataforma virtual establecida (Teams) de manera interactiva.** No todas las docentes emplean la plataforma establecida por el Ministerio de Educación, a su vez utilizan otras plataformas para llevar a cabo su labor, como zoom o sala Messenger, en cuanto a la interacción se notó que las docentes se esmeran por hacer sus clases dinámicas.

- **Presenta materiales audiovisuales durante la clase.** En relación a este indicador se constató el aspecto positivo de presentar material audiovisual dado que todas las docentes incluyen vídeos y presentaciones en sus clases, aunque algunos no son tan novedosos como para captar el interés del niño, por lo tanto, se debe priorizar la creación de materiales más atractivos y creativos.

3.3 Descripción de la propuesta.

La presente propuesta consiste en diseñar una guía de actividades lúdicas motivadoras para la virtualidad y presencialidad como apoyo pedagógico para docentes del nivel preparatoria dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, de tal manera que se genere interés en los niños durante la clase, para que a su vez puedan apropiarse de aprendizajes significativos.

El guía consta de varios ejemplos de estrategias lúdicas que las docentes podrán implementar en sus planificaciones y aplicarlas en sus jornadas pedagógicas con los infantes, estas estrategias podrán ser aplicadas tanto en la modalidad presencial como online; de fácil comprensión y aplicación, además de promover la motivación de los estudiantes de preparatoria, contribuye a fortalecer la práctica docente.

3.3.1 Estrategias lúdicas motivadoras.

Se entiende por estrategia a la acción de dirigir o encaminar una tarea o trabajo determinado, en este sentido cuando hablamos de estrategias lúdicas nos referimos a todos los medios que el docente puede disponer y hacer uso dentro de sus clases con el fin de llamar la atención de sus alumnos, implementando nuevas técnicas o juegos que permitan la interacción apropiada para que se logre alcanzar un aprendizaje significativo. Es importante destacar a Carrillo et al. (2017), cuando menciona que el juego es un medio por el cual el niño expresa sus emociones y a la vez se generan experiencias gratificantes, dotándolo de protagonismo, sintiéndose útil en las actividades cotidianas.

3.3.2 Herramientas o plataformas digitales educativas.

Son todos los instrumentos y programas de software desarrollados con el fin de llevar las clases virtuales de manera colaborativa con un aprendizaje activo, permitiendo al docente obtener una vasta información existente en la red, pudiendo preparar el material de manera rápida y efectiva, despertando el deseo de “descubrir cada vez algo nuevo en la interfaz induce constantemente a tratar de hacer algo para aprender” tal como lo argumentan Melo y Díaz (2017).

Gutiérrez y García (2016) enfatiza “La pedagogía virtual que promueve el trabajo colaborativo y la socialización del estudiante”, la misma se ha popularizado debido a la situación que enfrentamos actualmente, una Pandemia que nos colocó a todos tras una pantalla, pudiendo abastecer las demandas específicas varios desarrolladores han elaborado programas de paga como también los básicos que son gratuitos, entre esos tenemos a cuatro herramientas útiles para mantener a los infantes motivados y atentos a participar a continuación, los especificaremos.

3.3.2.1. *Quizz.*

Es una plataforma digital, que funciona como espacio de aprendizaje e intercambio de conocimientos, pues permite a los docentes crear cuestionarios, pruebas, exámenes en forma de juego, donde se refleja el progreso de cada participante.

3.3.2.2 *Canva.*

Herramienta ideal para hacer presentaciones en el ámbito educativo, permiten crear trabajos personalizados, gracias a su diversidad de plantillas y elementos gráficos, que puedes adaptar a tus necesidades.

3.3.2.3 *Kahoot.*

Plataforma interactiva que permite al docente crear concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje de los alumnos de manera divertida.

3.3.2.4 *Inshot.*

Es una aplicación que permite editar, dar una mejor presentación estética nuestras fotos y vídeos, pudiendo recortar, agregar gráficos, texto, música, filtro, fondo y otros elementos para personalizar el material audiovisual que se desea compartir.

3.3.3 *Gamificación.*

“La gamificación se presenta como alternativa a las estrategias tradicionales del aula, y cada vez es más utilizada en la educación” Lozada-Ávila (2017) La educación atraviesa una dura crisis pero gracias a las distintas TIC'S que tenemos al alcance, se puede contrarrestar progresivamente este gran problema, gracias a su evolución hoy por hoy podemos decir que cada persona goza al menos de contar con un aparato electrónico útil, como lo es un celular y de ahí que se generen programas, plataformas, aplicaciones que dan paso a una educación gamificada es decir seguir con el método juego-trabajo pero de manera virtual es aquí donde radica su gran diferencia, pues los juegos o test son creados por el docente con las distintas herramientas tecnológicas fortaleciendo así su proceso de enseñanza aprendizaje.

Para lo cual (Lozada-Ávila, 2017) reafirma “La gamificación como elemento motivador para el aprendizaje es un aliado de los procesos formativos, permitiendo romper barreras geográficas por la facilidad de virtualización”. Estas se crean para afianzar conocimientos despertando la participación y competitividad, además de ayudar con el trabajo en equipo de manera divertida.

3.3.4 E learning.

Este término actualmente muy utilizado por las nuevas generaciones se refiere básicamente a enseñar a través de la modalidad virtual, al igual que el teletrabajo, se ha convertido en nuestra rutina diaria, en esta se combina el acceso libre del internet adaptándonos con el tiempo y espacio pues solo basta con un clic para acceder rápidamente al curso o plataforma para propiciar los procesos de aprendizaje, además se puede mejorar la retención de los estudiantes, desempeño colaborativo y social, pensamiento crítico, etc.; claro está, que influye en gran medida las estrategias de autorregulación de aprendizaje del educando, así lo menciona Salvat (2018).

3.3.5 Subnivel Preparatoria.

Según el MINEDUC (2016) el subnivel preparatorio pertenece a la Educación General Básica, La LOEI lo establece como el grado de obligatoriedad primario, en relación al régimen educativo, que atiende a niños entre los 5 y 6 años de edad, cuenta con un currículo específico cuyos aprendizajes comprenden bloques curriculares.

3.3.6 Ejes de desarrollo y aprendizaje.

Son campos generales que alegan a la formación integral infantil, A partir de estos se construyen elementos curriculares de mayor especificidad Para orientar las oportunidades de aprendizaje tal y como lo señala el Currículo de Preparatoria.

3.3.6.1 Eje de desarrollo personal y social.

Busca la consolidación de procesos para que el niño construya su identidad, descubriendo sus atributos y características propias, así como su diferenciación con los demás, s a su vez potencia su autonomía, por medio de acciones estimulantes de su autoconfianza y de su entorno, favorece su autoestima, se reconoce como parte fundamental de una familia, país y cultura además se considera que el proceso de

adaptación y socialización del niño es paulatino, se trabaja en la empatía con los demás.

3.3.6.2 Eje de descubrimiento del medio natural y cultural.

Potencializar habilidades de pensamiento del niño que le permite construir sus conocimientos a partir de la interacción con su entorno para develar el mundo externo que lo rodea esto mediante la adquisición de experiencias y estrategias mediadoras posibilitando el entendimiento de las características de los elementos del medio natural y cultural considerando al niño y su contexto de este modo rescatar saberes ancestrales y generar en ellos la estimulación por buscar e indagar.

3.3.6.3 Eje de expresión y comunicación.

Se afianzan los procesos para llevar a cabo la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, con las exposiciones de varios lenguajes para exteriorizar los pensamientos, experiencias, actitudes y emociones, que faculta la interacción positiva con sus pares, también se estima los procesos que tienen que ver con las habilidades motrices, desde su autoconocimiento del cuerpo, para la comprensión interacción con su medio inmediato.

3.3.7 Ámbitos de desarrollo y aprendizaje.

Hacen referencia a aquellos espacios curriculares de mayor especificación se origina a partir de Los ejes de desarrollo y aprendizaje se constituyen por múltiples aspectos enlazados al proceso formativo de los niños su propósito es organizar e identificar las destrezas con criterio de desempeño del subnivel.

3.3.7.1 Identidad y autonomía.

Sostiene el proceso de construcción de la imagen y valoración que el niño tiene de sí mismo, su autoconocimiento y acciones y actitudes para llevar a cabo rutinas activas en donde sea el niño quien tenga el control, claro está el adulto guía estará presente e intervendrá en caso de ser necesario, facultando a su independencia y autonomía además de dotarlo de autoconfianza, autoestima, componentes claves dentro de la construcción esquemática de su identidad. Tener el sentido de pertenencia brindará en su relacionamiento con sus pares un plus, pues respetará la toma de turnos, socializará y sabrá trabajar en equipo

3.3.7.2 Convivencia.

Se consideran aspectos sociales del infante, nace desde el entorno familiar, las relaciones sociales son de vital interés, siendo necesario establecer diálogos, avivar su vocabulario al entonar canciones, rimas, retahílas, etc. Las mismas que introducirán al niño a la obtención de conciencia lingüística, es pertinente establecer espacios de sana convivencia en donde primen la empatía y los buenos tratos.

3.3.7.3 Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.

En este, se enfatiza la exploración del medio, propiciando la experimentación a través del uso de los sentidos para mejor aprehensión del contenido a impartir. Este ámbito no destaca la memorización, más bien se empeña en que se logre la identificación, distinción y relacionamiento en áreas verdes en donde se generen situaciones reflexivas, que inviten a la indagación científica con proyectos prácticos que den relieve el rol del educando, permitiéndole ser el protagonista.

3.3.7.4 Relaciones lógico-matemáticas.

Considera aquellos elementos básicos que son necesarios para la obtención lógica matemática que tienen que ver con las nociones de tiempo, espacio, tamaño, color, forma, etc. Los discentes logran identificarlos y describir sus particularidades, logrando realizar estimaciones y mediciones. Es un proceso continuo que va desde la enseñanza de cuerpos y figuras geométricas hasta lograr contar los números, esto sin duda optimiza a ser un ser pensante que resolverá problemas más complejos a futuro.

3.3.7.5 Comprensión y expresión oral y escrita.

En el presente ámbito Se plantea la utilización de elementos literarios tales como cuentos, fábulas, títeres, medios útiles que llevan al infante a un mundo mágico, dando rienda suelta a su imaginación, tienen el objetivo de captar la atención de los niños, hacer que se interesen y lleguen a sentir goce y disfrute por la lectura, no es algo que se impone, más bien de manera sutil dejarlos vivir nuevas aventuras cargadas de

habilidades lingüísticas, apropiándose de nuevas palabras, conceptos, usos y formas de la lengua.

3.3.7.6 Comprensión y expresión artística.

Encamina a la expresión de sus emociones sentimientos y vivencias mediante exposiciones artísticas la plástica visual música teatro se incentiva el desarrollo creativo a partir de la sensibilización expresión y apreciación desde una perspectiva realista y gusto individual mediante la manipulación de diversos materiales y tiempos para la creación.

3.3.7.7 Expresión corporal.

Brinda oportunidades de aprendizaje en las que los niños vivencien diferentes experiencias motrices, expresivas y creativas, desde su capacidad de movimiento e interacción vinculado a su contexto social y natural con el reconoce su intervención en distintas actividades corporales la esencialidad de construir y ejecutar hábitos de seguridad y salud direccionados al cuidado personal y de su entorno. Además, es necesario facilitar ambientes de aprendizaje donde los estudiantes construyan su autoconfianza y en las demás personas que se les se les facilite la expresión y comunicación de sus ideas y puntos de vista, así como el reconocimiento y respeto de la diversidad cultural.

3.4 Objetivos de la propuesta

3.4.1 Objetivo general.

- Diseñar una guía de actividades lúdicas para la presencialidad y virtualidad que favorezcan la motivación de los niños de preparatoria

3.4.2 Objetivos Específicos

- Indagar en varias fuentes ejemplos de estrategias lúdicas motivadoras para aplicar en las jornadas académicas con los infantes
- Plantear actividades en función de las estrategias lúdicas motivadoras por ámbitos de desarrollo y aprendizaje.

- Clasificar las actividades creadas para la modalidad presencial o virtual fortaleciendo así la práctica docente

3.5 Fase de implementación

En conformidad a lo previamente expuesto es necesario compartir con las educadoras herramientas digitales básicas para favorecer la participación de los estudiantes, procurando que estos se motiven con las nuevas estrategias y estén predispuestos a recibir las clases sin ningún tipo de imposición u obligación, es así que el guía constará de explicaciones pertinentes ejecutar posibles actividades que pueden ser presentadas en planificaciones según las necesidades de los infantes, para lograr se indagó en repositorios para obtener información relevante y tener en claro lo que se desea transmitir, hacer lecturas de proyectos, foros, además de volver a recordar pasadas capacitaciones para coordinar, ensayar y poner en marcha el plan.

3.5.1. Fase de construcción.

En este apartado detallaremos todas las acciones que se elaboraron para llevar a cabo esta propuesta, la preparación de cada guía, su proceso, la coordinación y trabajo en equipo, con el fin de producir ayudas prácticas para que sean utilizadas dentro de este entorno virtual pudiendo fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Paso 1. Realizar una reunión por la plataforma Meet para aportar con ideas sobre qué herramientas ingresar dentro del guía, para producir actividades en la modalidad virtual.

Paso 2. Seleccionar las herramientas más efectivas, de todas se eligieron 4.

Paso 3. Elaborar presentaciones con las cuales se explicaría el uso de las plataformas.

Paso 4. Elegir el medio por el cual grabar nuestro video tutorial, en donde se detalla el paso a paso, cómo ir editando los Quizz o materiales que estas herramientas brindan.

Paso 5. Verificar si el video se guarda sin inconvenientes, con audio y video.

Paso 6. Subirlo a YouTube, para generar un enlace que direcciona a las docentes a la observación del video tutorial.

Paso 7. Presentar el oficio para que una docente verifique y avale la propuesta.

Paso 8. Recibir el aval de la docente para proceder a la socialización.

3.5.2. Fase de socialización.

Esta fase va a permitir compartir con los directivos y docentes del subnivel preparatoria, una guía de actividades lúdicas, que detalla algunos ejemplos de actividades tanto para la modalidad virtual como para la presencialidad, que podrán tomar en cuenta dentro de sus encuentros, haciéndolos más interactivos y dinámicos manteniendo a los infantes en expectativa por aprender.

Paso 1. Elaborar y enviar convocatorias a los directivos y docentes para presentar la propuesta.

Paso 2. Reunión con los beneficiarios para dar a conocer las posibles plataformas y actividades que pueden implementar en sus clases.

Paso 3. Facilitar el documento: el guía de estrategias, para que puedan acceder a mayor información, junto a vídeos tutoriales sobre la elaboración de las actividades dentro de las herramientas digitales.

3.5 Recursos logísticos

En la elaboración de la propuesta del presente trabajo se emplearon diversos recursos logísticos con el fin de contribuir positivamente en la motivación de los infantes mediante la aplicación de estrategias lúdicas.

- Recursos humanos
- Internet
- Computadoras
- Materiales para las actividades
- Diapositivas

4. CAPÍTULO IV. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

Teniendo en cuenta la problemática y sus variables, se investiga en distintas fuentes, se toman medidas para llegar a una resolución, creando instrumentos de investigación que sirven de referente para armar la propuesta, la misma que debe orientarse a un logro exitoso, por tanto es necesario evaluar qué tan conveniente resulta ser, por ello en esta sección se describirán las distintas dimensiones las cuales son técnicas, económicas y socio-ambientales que juegan un papel trascendental para conseguir dicho objetivo. Es muy necesario analizar detenidamente cada dimensión pues según Echeverría (2017) de esta manera “se valora cualitativa y cuantitativamente las ventajas y desventajas de destinar recursos a una iniciativa específica” siendo este el caso de la propuesta integradora.

4.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

Culminadas las fases para lograr que la propuesta tome efectividad y tenga relevancia se hace necesario realizar varios estudios implementados a través de la guía de observación, entrevista estructurada los mismos que se realizan, para lo docentes y padres de familia, estas arrojan respuestas que nos permiten intervenir para plantear el guía de estrategias motivadoras.

Las docentes poseen una amplia trayectoria, sin embargo presentan dificultades para ejecutar actividades en herramientas digitales, lo cual impide interactuar de forma dinámica, fomentando la monotonía, que a la larga desmotiva, cansa y aburre, con la implementación de las plataformas digitales se puede salir de la rutina, creando actividades pensadas en las necesidades particulares de cada niño, convirtiéndose estas herramientas en un apoyo pedagógico súper útil y contribuye en el desarrollo progresivo en esta modalidad.

Se toma en cuenta las bases teóricas, que contienen a las variables que dirigen la problemática y muestra lo factible que es, proponer actividades dentro del guía, donde se explique y ejecute la parte teórica previamente analizada, con un interés estrictamente educativo que servirá en la formación de las docentes mediante videos tutoriales paso a paso permitiendo su efectividad, el guía describe las herramientas y las actividades, debajo de cada una de ellas están ubicados los videos para esto se utilizaron dos computadoras, una conexión estable a Internet, programas instalados como Zoom, Word, Power Point, correo electrónico para crear cuentas en las plataformas cumpliendo así con la parte técnica que impulsa la creación de la propuesta que cabe resaltar es totalmente factible.

4.2. Análisis de la dimensión Económica de implementación de la propuesta

Acogiéndose a lo antes mencionado el guía se lo creara de forma digital para lograr aquello, se invierte un tiempo tres semanas para editar los videos tutoriales, además de aquello se emplea un presupuesto, detallando los recursos utilizados tales como el Internet, con un valor de \$55,00 la compra de aros de luz para realizar las grabaciones, con un costo de \$50,00 en instalación y mantenimiento de programas como zoom con un precio de \$18,00. En consecuencia, vemos posible la materialización de la propuesta, con un costo absoluto de \$123,00 los mismos que serán financiados por las autoras de la propuesta. Esta dimensión es de suprema importancia, pues según Gómez et al. (2018) dado que no permite analizar diversos criterios de evaluación y por ende escoger las oportunidades más rentables.

4.3. Análisis de la dimensión Social de implementación de la propuesta

En la ejecución de la propuesta de este trabajo de titulación denominada “Guía de estrategias lúdicas” para el subnivel preparatoria, se abordan distintas actividades por ámbito de desarrollo y aprendizaje en relación al currículo, que permitirá elegir a las docentes aquellas que más se acoplen al tema o experiencia de aprendizaje que van a impartir en sus clases, podrán implementar las mismas actividades plantadas en el guía o modificarlas de acuerdo a las necesidades de los infantes, de este modo su labor será influenciada de manera positiva, pues la innovación se verá reflejada en sus planificaciones, además gracias a los videos tutoriales podrán crear muchos más ejercicios; esto a su vez favorecerá el desarrollo integral del infante, así como su

motivación, que en muchas ocasiones se ha visto afectada por diversos factores uno de ellos la metodología implementada por los maestros, pero eso será parte del pasado pues, de ahora en adelante los niños mantendrán una participación activa, debido a la atracción e interés que generan estas actividades, dando como resultado un proceso pedagógico de goce y disfrute. En sí la propuesta pretende llevar a cabo clases más interactivas y divertidas para los infantes, de modo que la adquisición de aprendizajes no sea un proceso de batalla y preocupación sino más bien algo que surja de manera natural, logrando aprendizajes significativos.

4.4. Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta

La propuesta aspira favorecer la motivación de los infantes de subnivel preparatoria mediante la implementación de estrategias lúdicas motivadoras en sus jornadas académicas, así mismo mejorar el quehacer pedagógico de los docentes dejando de lado las rutinas poco interactivas que dificultan el aprendizaje de los educandos. Su implementación beneficiará a la comunidad educativa, no afectará de ninguna manera al medio ambiente puesto que las actividades estarán direccionadas a la virtualidad y también a la presencialidad, solamente requerirá la utilización de recursos tecnológicos junto con materiales reciclables de fácil adquisición, estos pueden ser conseguidos sencillamente en el hogar, dando como consecuencia la viabilidad en la dimensión ambiental.

CONCLUSIONES

El presente trabajo determinó la relación existente entre las estrategias lúdicas y la desmotivación en esta modalidad virtual en niños de Preparatoria, dado que incide mucho la capacidad de atraer la atención a través de herramientas digitales que fomentan el aprendizaje significativo de los estudiantes, permitiendo la interacción dentro de las jornadas de clase de manera divertida y estimulante, proyectando la creatividad de las docentes en los discentes.

Se reconoció la importancia de comprender cada terminología que sustentaba el tema de investigación, además de la obtención de los resultados a través de los instrumentos, porque permitieron afirmar la estrecha relación entre las variables y por ende detectar la necesidad de capacitar a las docentes para el manejo apropiado de las distintas plataformas dentro del desarrollo de enseñanza-aprendizaje. Lo que ayudo a identificar este objetivo fue observar mediante las practicas pre profesionales la realidad que vivían los educandos durante sus jornadas académicas dado a las distintas circunstancias, la Pandemia, metodología de trabajo de las educadoras, influencia familiar, entre otros.

En esta investigación fue complicado hallar fuentes confiables de los últimos cinco años, pues se encontró mucha información que se creía conveniente, a pesar de no ubicarse en los lineamientos establecidos, se la considero para la elaboración de este trabajo.

Otra de las dificultades fue llevar a cabo la aplicación de instrumentos de investigación a la muestra escogida, en consecuencia a la limitación de tiempo de las profesoras y en vista de la escasa comunicación que se tenía con los padres de familia, para lo cual se recurrió a la mediación por parte de las maestras, creando un formulario de Google que permitió compartir la información pertinente para llevar a cabo el análisis de datos, mismos que conllevaron a formular una propuesta propicia ante este fenómeno, destacando las ventajas de implementar diversas actividades que involucran la utilización de la Gamificación.

Al encontrar la metodología juego trabajo y las actividades lúdicas de aprendizaje insertadas en el proceso educativo, se refleja la fusión junto a la motivación, pues se despierta el interés del infante a través de espacios condicionados para la ejecución de actividades y juegos en relación al perfil de salida que propone el currículo en sus elementos tales como la justicia, solidaridad e innovación.

Por tanto, luego de aplicar los instrumentos de investigación se pudo afirmar la problemática planteada en donde los resultados reflejaron ciertas falencias en relación al manejo de la tecnología por parte de las docentes y padres de familia que algunas veces dejaban solos a sus hijos durante las clases, lo cual abrió paso a la creación de la propuesta de emplear una guía de actividades lúdicas motivadora, para contrarrestar estas dificultades.

Todo lo antes expuesto se ha podido construir gracias a la formación científica, estrechamente vinculada a la metodología de la investigación, adquirida en los últimos 4 años, además de la guía que han brindado los docentes, rescatando la lectura crítica, debates constructivos, pérdida del miedo escénico, manejo de un léxico técnico, etc.; que asentarán las bases para un camino profesional hacia al éxito.

RECOMENDACIONES

Teniendo en cuenta la situación actual de la comunidad educativa es importante trabajar en función a las necesidades de esta, profundizando en la implementación de metodologías que contribuyan a su adelantamiento, por tanto, se sugiere usar herramientas digitales interactivas que cambien la rutina generando clases de goce y disfrute.

Se debe considerar que previamente las docentes investiguen la temática, descubriendo el significado de las terminologías que van a estar abordando de manera implícita, pues esto facilitara el manejo del guía didáctico de estrategias lúdicas motivadoras, dado que sabrán a que se refiere cada apartado y podrán plantear actividades similares a las ya propuestas.

Recalcando que las clases no deben caer en la improvisación, por lo mismo la elaboración de las planificaciones deben ser innovadoras e interactivas, que despierten el interés y el deseo por construir sus propios conocimientos, para ello también se exhorta contar con un buen servicio de internet, que permita ejecutar la labor docente de forma eficaz y efectiva.

Se aconseja que en lo posible se pueda usar información clave de años anteriores, pues al tomar en consideración dicho factor se beneficiará el proyecto de investigación que se esté realizando al tener bases de peso que sostengan su credibilidad.

Se orienta a que las docentes puedan establecer una comunicación continua con los padres de familia, compartiendo oportunamente el guía para que se exhorte el lema “aprendiendo juntos en casa”, de modo que se ponga en práctica las sugerencias que dicten en dicho encuentro.

Se propone dar realce a la metodología juego trabajo a través de la creación de ambientes de aprendizaje propicios en los hogares, las docentes fomentarán su uso en las planificaciones.

Se enfatiza la importancia de socializar la propuesta de este proyecto, con la finalidad de llegar a toda la comunidad educativa dentro y fuera de la institución, otorgando al docente la oportunidad de salir de su zona de confort, permitiéndole generar espacios productivos que estén a la vanguardia actual.

BIBLIOGRAFÍA

Ángel, C. J., Godínes, J. C., y Flores, T. G. (2017). Límites, desafíos y oportunidades para enseñar en los mundos virtuales. *Scielo*, 17(75), 1-20. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v17n75/1665-2673-ie-17-75-149.pdf>

Argudo, K. (2017). Estrategias metodológicas basadas en la motivación de rincones lúdicos para desarrollar la creatividad e imaginación en los niños del Centro De Desarrollo Infantil El Castillo. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15170/1/UPS-CT007491.pdf>

Aznar Díaz, I., Romero Rodríguez, J.M., y Rodríguez García, A.M. (2018). .La tecnología móvil de Realidad Virtual en educación: una. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC.*, 7(1), 1-19. Obtenido de <http://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/10139>

Bautista, G., Martínez, A. y Hiracheta, R. (2014). El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico. Facultad de Ingeniería Mecánica y Eléctrica de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), México. *Ciencia y Tecnología*, 14, 2014, pp. 183-194 ISSN 1850-0870 183. Obtenido de https://www.palermo.edu/ingenieria/pdf2014/14/CyT_14_11.pdf

Begoña Tellería, M. (2004). Educación y nuevas tecnologías. Educación a Distancia y Educación Virtual. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias*(9), 209-222. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/652/65200912.pdf>

Bernal Romero, T., Melendro Estefanía, M., Charry, C., & Goig Martínez, R. (2020). La influencia de la familia y la educación en la autonomía de los jóvenes: una revisión sistemática. *Bordón. Revista De Pedagogía*, 72(2), 29-44. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2020.76175>

Bolaños, D. y Stuart, A., (2019). La familia y su influencia en la convivencia escolar. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(5), 140-146. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202019000500140&lng=es&tlng=es.

Campos, G. y Covarrubias, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihma*, VII(13), .45-60. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>

Carrillo, M., García, D., Ávila, C. y Erazo, J., (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 19. Obtenido de [file:///C:/Users/Yessenia/Downloads/Dialnet-El JuegoComoMotivacionEnEl ProcesoDeEnsenanzaAprendi-7610739.pdf](file:///C:/Users/Yessenia/Downloads/Dialnet-El%20JuegoComoMotivacionEnEl%20ProcesoDeEnsenanzaAprendi-7610739.pdf)

Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Ensayos, Revista de la facultad de Educación de Albacete*, 32(1). Recuperado el 10 de Febrero de 2021, de <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346/pdf>

Cuellar Cartaya, M. E. (Octubre de 2017). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR. FUNDAMENTOS HISTÓRICOS. *Revista Conrado*, 14(62). Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n62/rc206218.pdf>

Coello Gina (2018). Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo. Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/29157>

Cumbe María (2020). ESTRATEGIAS LÚDICAS Y COLABORATIVAS PARA FOMENTAR LA EDUCACIÓN INCLUSIVA EN LOS GRUPOS PREESCOLARES DEL CENTRO INFANTIL "NENE'S CLUB. Azogues. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1608/1/TRABAJO%20DE%20TITULACION%20MAESTRIA.pdf>

Currículo de Educación Inicial. (2014). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-INICIAL.pdf>

Duarte D., J. (2003). AMBIENTES DE APRENDIZAJE: UNA APROXIMACION CONCEPTUAL. *Estudios Pedagógicos* (29), 18. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1735/173514130007.pdf>

Echeverría Ruíz, C., (2017). Metodología para determinar la factibilidad de un proyecto. *Revista publicando* 4 No 13. No. 2. Obtenido de <https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/836>

Eguizabal, Y.M. y Larrea, R.L. (2017). El método juego trabajo para desarrollar la noción de clasificación en infantes de cinco años. *Revista científica EDUSER*, 87-94. Obtenido de <https://1library.co/document/q06wwegq-metodo-juego-trabajo-desarrollar-nocion-clasificacion-infantes-cinco.html>

Federación de Enseñanza CC. OO. de Andalucía. (2010). *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 9.

Fernández, A., Castañeda, C., Ramírez, I. Castro, M. (2017). Reglas de los juegos motores y juego justo. *Reglas de los juegos motores y juego justo*, 3.0, (1(1)), 24-33. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/49796/SS3-002-Fernandez-Revelles-AB-2017-Reglas-de-Juegos-Motores.pdf?sequence=6>

García, A. P. (2017). Carrera de Medicina: Estudiantes desmotivados para estudiarla o profesores poco motivados para enseñarla. *Gaceta Médica Espirituana*, 19(2), 17-26. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1608-89212017000200004

García, M., y Suárez, C., (2019). Estado de la investigación sobre la colaboración en. *Píxel-BIT Revista de Medios y Educación*, 1-23. Obtenido de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/93973/9_Estado%20de%20la%20investigaci%c3%b3n-7-29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, M. & Vegas, H. (2019). Rincones pedagógicos. Nuevas estrategias para aprender y enseñar. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 1. Obtenido de <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/289/348>

Gómez, C.A., Sánchez, V., Fajardo,. (2018). Los proyectos y sus dimensiones: una aproximación conceptual. *Revista Contexto*, 7, 57-64. Obtenido de <https://revistas.ugca.edu.co/index.php/contexto/article/view/885>

Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NIÑO JESÚS DE PRAGA. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

González, M., y Rodríguez, M, (2018). LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN EDUCACIÓN INICIAL. Obtenido de <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>

Good, T. y Brophy, J. (1996). Psicología Educativa Contemporánea.

Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial. (2018). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf>

Gutiérrez, R. y García, A. (2016). ¿Cómo mejorar la calidad, la motivación y el compromiso estudiantil en la educación virtual? Campos Virtuales, 1-9. Obtenido de <http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/116/105>

Hernández Díaz, P. (2017). Estudio de la desmotivación de los alumnos de primaria y propuestas de mejora. Universidad de Jaume. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10234/169033>

Hernández, E. y Lino, E. (2017). La motivación y su incidencia en el rendimiento escolar. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/24904>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill. Obtenido de: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hernández, J. G. (2014). Estrategias Lúdicas: Herramienta De Innovación En El Desarrollo De Las Habilidades Numéricas. Revista Electrónica de Humanidades, Educación Y Comunicación Social, (5), 30–43.

Herrera, N. (2017). La motivación y desmotivación en las aulas de primaria. Facultad de Educación. Universidad de la Laguna. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6497/La%20motivacion%20y%20desmotivacion%20en%20las%20aulas%20de%20primaria.pdf?sequence=1>

Kofman, F. y Senge, P.M. (1993). "Communities of commitment: the heart of learning organizations". *Organizational Dynamics*, 5-23.

Lara, M., Ferringno, M. y Rodríguez, A. (2017). ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGÓGICAS PARA ESTIMULAR Y FORTALECER EL APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO JARDÍN DEL INSTITUTO BOLÍVAR DE CARTAGENA. Universidad de Cartagena Facultad de Ciencias Sociales y Educación Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil. Cartagena/Bolívar. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5140/ESTRATEGIAS%20L%C3%A9DICAS%20PEDAG%C3%93GICAS%20PARA%20ESTIMULAR%20Y%20FORTALECER%20EL%20APRENDIZAJE%20EN%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DEL%20G.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

León, J. (2010). *Inteligencia emocional y motivación en el deporte*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=92442>

Lineamientos para organizar los ambientes de aprendizaje en Educación Inicial. (2016). Obtenido de https://educarecuador.gob.ec/anexos/MARZO_PASA_LA_VOZ.pdf

Llanga Vargas, E., Silva Ocaña, M., y Vistin Remache, J., (2019): "Motivación extrínseca e intrínseca en el estudiante", *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (septiembre 2019) de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/09/motivacion-extrinseca-intrinseca.html>

López, J., Pozo, A., Boderó, Y. y Lóor, N. (2020). EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO. *UNIVERSIDAD, CIENCIA y TECNOLOGÍA*, 01, 97-106. Obtenido de <https://www.uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/577>

Lozada-Ávila, C. (2017). La gamificación en la educación superior. (R. I. Medellín, Ed.) 16(31), 97-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/750/75055115006/html/>

Luis D. (2013). Rincones de aprendizaje. Obtenido de <http://modalidadesdetrabajoenelpreescolar.blogspot.com/>

Martínez, L. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. Obtenido de <https://goo.gl/PMUtkl>

Melo Solarte, D. y Díaz, P., (2017). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de. *Scielo*, 29(3), 1-12. Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/infotec/v29n3/0718-0764-infotec-29-03-00237.pdf>

MINEDUC. (2016). *Currículo de Educación General Básica Preparatoria*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/PREPATORIO.pdf>

Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M., Palma, M. y Pérez, M. (1999). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje, formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Argentina, Grao. Obtenido de http://uiap.dgenp.unam.mx/apoyo_pedagogico/proforni/antologias/ESTRATEGIAS%20DE%20ENSENANZA%20Y%20APRENDIZAJE%20DE%20MONEREO.pdf

Ospina Rodríguez, J. (2006). LA MOTIVACIÓN, MOTOR DEL APRENDIZAJE Revista Ciencias de la Salud, octubre, año/vol. 4, número Especial. Universidad del Rosario. Bogotá, Colombia. pp. 158-160. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/562/56209917.pdf>

Paños Castro J. (2017). Educación emprendedora y metodologías activas para su fomento. *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*, 20(3), 33-48. Obtenido de <https://doi.org/10.6018/reifop.20.3.272221>

Pimentel, T. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicia Psico-Ica*. Perú, Trujillo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38349/rios_pt.pdf?sequence=1

Piguave, J. y Castillo, J. (2017). La motivación y su incidencia en la calidad del desempeño escolar. Guayaquil, Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/26457/1/BFILO-PMP-17P65.pdf>

Reeve, J. (1994). Motivación y Emoción. *McGraw-Hill*.

Reyes, G. H. (2018). *El rincón del arte y desarrollo de la creatividad en los niños de 2 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil WAIKIKIDS*. Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27210/1/1802532364%20Gabriela%20Holgu%C3%ADn%20Reyes.pdf>

Richard M. Ryan y Edward L. Deci. (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being* (Vol. Vol. 55). American Psychologist. Obtenido de https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf

Ripalda, V., Macías, J., y Sánchez, M. (2020). Rincón de lectura, estrategia en el desarrollo del lenguaje. *Horizontes*, 129. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v4n14/v4n14_a04.pdf

Rodríguez, J. O. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, Vol. 4, 158-160. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/562/56209917.pdf>

Rojas Cairampoma, M. (2015). Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente. *REDVET. Revista Electrónica de Veterinaria*, 16(1), 1-14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>

Salvat, B. G. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. (B. Asociación Iberoamericana de Educación Superior a Distancia, Ed.) *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2). Obtenido de : <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331455826005>

Slater, S.F. y Narver, J.C. (1995). "Market orientation and the learning organization". *Journal of Market*, 63-74.

Sánchez Encalada, E., Ávila Mediavilla, C., García Herrera, D. y Bravo Navarro., W. (2020). <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/esPol>. Con. (Edición núm. 52) Vol.

5, No 11 Noviembre 2020, pp. 4. El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en época de pandemia. *Polo del Conocimiento*, 5(11), 1-14. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1936/3823>

Tejedor, S., Cervi, L., Tusa, F. y Parola, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador. *Revista Latina de Comunicación Social* (78), 1-21. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7625686>

Soriano, M. (2001). *La motivación, pilar básico de todo esfuerzo*. Obtenido de file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-LaMotivacionPilarBasicoDeTodoTipoDeEsfuerzo-209932%20(1).pdf

Supo Condori, J. (2014). Seminarios de Investigación Científica. Recuperado de <http://seminariosdeinvestigacion.com/sinopsis>

Troncoso, C. y Amaya, A. (2017) Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Rev. Fac. Med.*, 65:329-32. Spanish. doi: <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>.

Tufinio León (2020) Actividades lúdicas en la educación inicial. Universidad Nacional de Tumbes, Facultad de Ciencias Sociales, Escuela Profesional de Educación. Piura, Perú. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/2002/TUFINIO%20LE%20E%20M%20MARILIZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

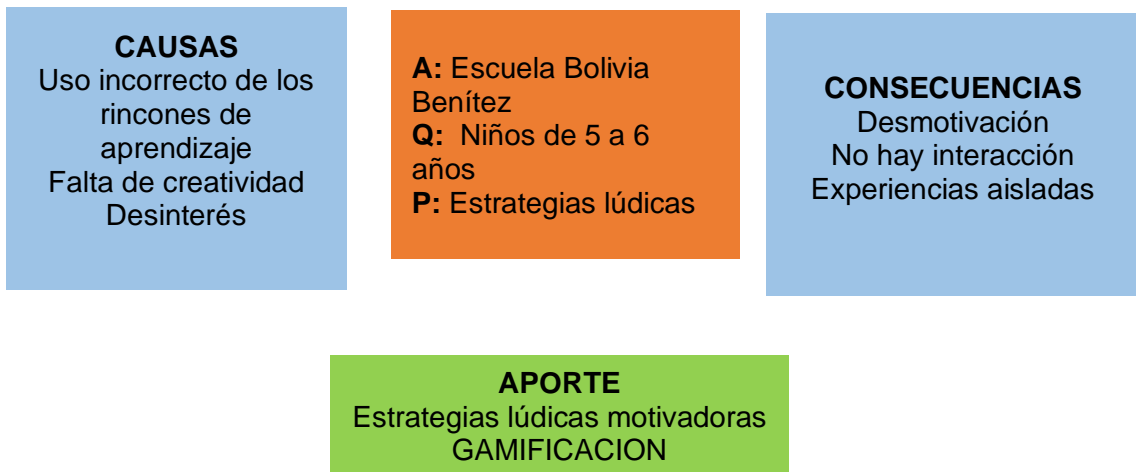
Wallon. (2000). Como la inducción del Acto por un Modelo Exterior. *Revista Internacional de la Infancia del Preescolar*.

Wenger, E.C. y Snyder, W.M. (2000). Communities of practice: The organizational frontier. *Harvard Business Review.*, 139-145. doi: file:///C:/Users/USUARIO/Documents/S%20C%20PTIMO%20P.A.O/Seminario%20de%20Titulaci%20n/17413043009.pdf

Woolfolk, A. (1999). Guía de Psicología y Desarrollo Educativo. México: Prentice Hall. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1629/1/76151.pdf>

ANEXOS

Anexo A. Técnica AQP Y CCA



Fuente: Investigación

Autoras: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano.

Anexo B. Captura de portada de 25 artículos científicos



autonomía si es posible definir y profundizar en su conocimiento, como se describe a continuación.

En el caso de la dimensión *autonomía* y *familia*, 15 investigaciones destacan la relación con los padres como categoría importante en los procesos de autonomía de los jóvenes (tabla 1, C1 y C2), incidiendo de forma diversa en función de la edad y **siendo el apoyo a la autonomía por parte de los padres un elemento necesario para el logro de esa autonomía** en jóvenes con especiales dificultades, como adolescentes con síntomas depresivos (Duineveld et al., 2017) o adolescentes con déficits auditivos (Garberoglio et al., 2017).



También se puede entender la familia como el primer ambiente social significativo que define y orienta pautas futuras en los esquemas de aprendizaje en general y en forma importante en los aprendizajes escolares (Bolaños & Olivares, 2005). Esta se encarga de enseñar los primeros saberes que el niño necesita para enfrentarse al mundo; se responden muchas inquietudes, dudas y curiosidades que despiertan en el niño el interés por conocer, vivenciar y explorar diversas situaciones que resultan atractivas a las necesidades del infante. **En la familia se enseñan valores que van formando y fortaleciendo la identidad de los hijos frente a otros grupos sociales, lo que garantiza en gran medida, una convivencia sana en todos sus procesos de socialización.** En este sentido, se debe consolidar la comunidad educativa (maestros, estudiantes, administrativos escolares y familia) alrededor de los intereses que los unen en relación con la formación integral de los educandos. Proceso en el cual se involucran sentimientos de afectividad y de confianza que mejoran la asimilación de esos saberes. En este sentido, **Hecoxe (1997)**, define las funciones de la familia que son: "la función económica, la biológica y la educativa, cultural y espiritual y es precisamente éste uno de los indicadores que se utilizan para valorar el funcionamiento familiar, o sea, que la familia sea capaz de satisfacer las necesidades básicas materiales y espirituales de sus miembros, actuando como sistema de apoyo".



Indiscutiblemente las metodologías son el vehículo para desarrollar las competencias. Independientemente de la competencia que se quiera trabajar, estas deberían ser activas, centradas en el estudiante, participativas, donde se les ofrezca a los alumnos múltiples situaciones contextualizadas, reales y variadas. Evidentemente, para adquirir las competencias el alumno tiene que experimentarlas en primera persona. Con todo ello, las instituciones educativas deberían ir ayudando en esta dirección y apuntar por el cambio metodológico activo y participativo en sus aulas.

Rev. Fac. Med. 2017 Vol. 47 No. 2: 329-32

329

ARTÍCULO DE REFLEXIÓN

DOI: <http://dx.doi.org/10.15446/rvfm.med.v47n2.48225>

Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud

Interview: a practical guide for qualitative data collection in health research

Recibido: 21/09/2016. Aceptado: 30/10/2016.

Cristina Troncoso-Pantoja^{1*} y Antonio Amaya-Placencia²

¹ Universidad Católica de la Santísima Concepción - Facultad de Medicina - Departamento de Ciencias Clínicas y Preclínicas - Concepción - Chile.

² Universidad Católica de la Santísima Concepción - Centro de Investigación en Educación y Desarrollo - Concepción - Chile.

³ Universidad Católica de la Santísima Concepción - Facultad de Medicina - Neumología y Diagnóstico - Concepción - Chile.

Correspondencia: Cristina Troncoso Pantoja, Departamento de Ciencias Clínicas y Preclínicas, Facultad de Medicina, Universidad Católica de la Santísima Concepción, Campus San Andrés, Alameda Ribera 2800, Teléfono: +56 941 2345421, Concepción, Chile. Correo electrónico: ctroncoso@uoc.cl.

Resumen

El paradigma cualitativo de investigación se presenta en la salud como una orientación que profundiza en la subjetividad de los individuos, con quienes interactúa para obtener mayor conocimiento de estos y de los fenómenos y conductas que los rodean.

La entrevista se erige dentro del quehacer cualitativo como una herramienta eficaz para desentrañar significaciones, las cuales

Troncoso-Pantoja C, Amaya-Placencia A. [The interview: a practical guide for qualitative data collection in health research]. Rev. Fac. Med. 2017;47: 329-32. Spanish doi: <http://dx.doi.org/10.15446/rvfm.med.v47n2.48225>.

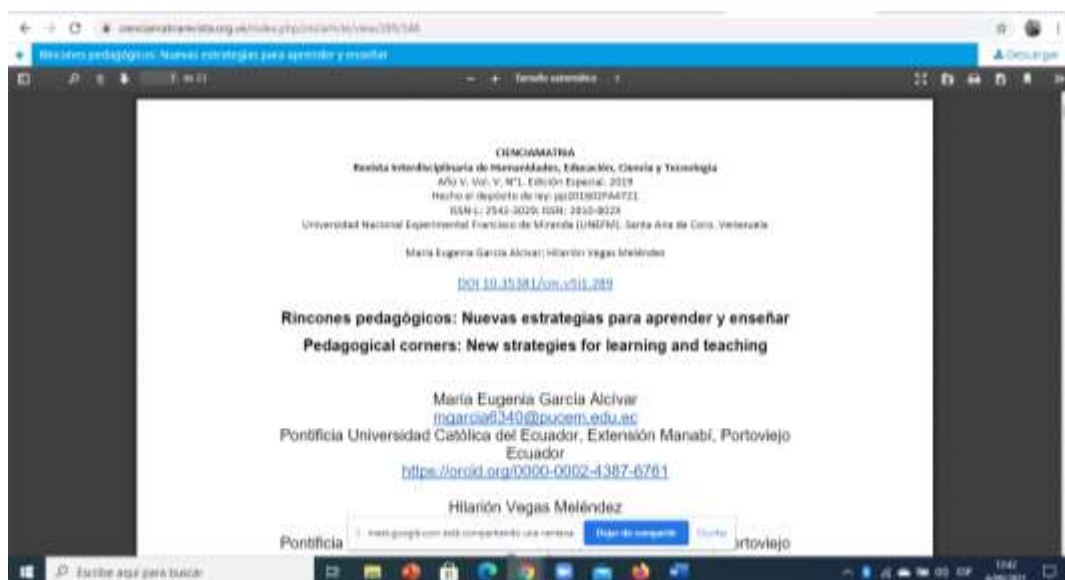
Introducción

La búsqueda del conocimiento a través de la investigación cualitativa

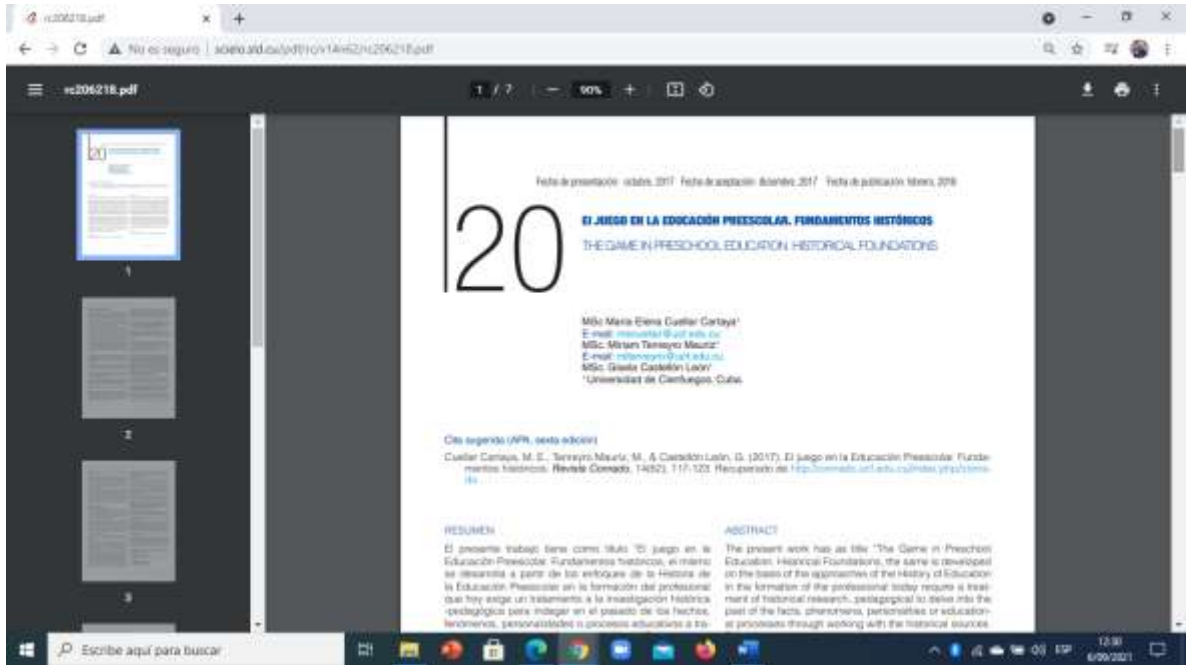
Una entrevista bien formulada permite un acercamiento a poblaciones, mientras que otras técnicas dejarían contenido importante por fuera, sobre todo en el estudio con grupos etarios específicos, como



Por otra parte, la actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones no puede ser aflorado directamente. “Al jugar, se exterioriza conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas” (Calle, y Bohórquez, 2010, p. 27). En resumen, **las estrategias lúdicas pueden motivar a los estudiantes a integrarse en actividades educativas, sociales y culturales; además, permiten tener un acercamiento con el educando, con la intención de fomentar prácticas que le generen seguridad, confianza personal, compañerismo y respeto por los demás.** Tanto Farías y Rojas (2010) como Botero et al. (2015) afirman que ésta se convierte en una actividad esencial en el proceso de educación y en la adquisición de conocimientos.



expresen creativamente de acuerdo a sus potencialidades. **Deben asegurar que los alumnos puedan explorar, experimentar, inventar, construir, simular y realizar actividades que les permitan aprender mientras están jugando.**



En las primeras etapas de la humanidad, durante la sociedad primitiva, los juegos con juguetes primitivos, la imitación de las ocupaciones de los adultos era el recurso fundamental de preparación de los niños para la vida.

da el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego. En otro fragmento menciona que la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las

Compartir

MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA E INTRÍNSECA EN EL ESTUDIANTE



Formación flexible y práctica

Doble Titulación Propia: Universitat de Barcelona y Universitat Internacional de Catalunya

OBS Business School

Abrir >

Autores e información del artículo

Edgar Francisco Llanga Vargas*

Docente

Maycol Antonio Silva Ocaña**

Estudiante

Jhon Jairo Vistin Remache***

Estudiante

Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador

Email: edgar.llanga@epoch.edu.ec



Anteriormente se mencionó que un estudiante motivado es aquel que refleja en su comportamiento una actitud positiva. Esta disposición depende de varios factores externos como: el ambiente del aula, los amigos, los profesores, influencia cultural, factor socioeconómico. Muchas veces estos elementos hacen entrar en "crisis" a los estudiantes y esto se ve reflejado claramente en sus calificaciones y en su actitud frente al entorno educativo. La inteligencia emocional es fundamental en este punto, pues enseña a cómo manejar una situación que trunca la necesidad del aprendizaje. Una crisis puede llegar a ser muchas veces una oportunidad si se es manejada intelectual y psicológicamente de la mejor

El Método Juego trabajo para desarrollar la noción de clasificación en infantes de cinco años
The Game Play Method to develop the notion of classification in five-year-old infants

Yvonne Mílagres Egatzabal Eguzqui¹
 Rosa Luz Larrea Sospizar²

Universidad César Vallejo

Revisado 3 de octubre de 2017 - Aceptado 22 de diciembre de 2017

Resumen
 La presente investigación tuvo como objetivo desarrollar la eficacia del método juego trabajo en el desarrollo de la noción de clasificación en infantes de cinco años de la Universidad César Vallejo, Los Olivos - 2016. La estrategia fue de tipo cuantitativa y adoptó un diseño experimental con asigno control experimental de grupo experimental. La población estuvo conformada por 18 estudiantes de cinco años, la muestra fue de tipo no probabilístico intencional, dividida en dos grupos de 75, caso control y no experimental. Así mismo se estableció la validez de contenido mediante el criterio de juicio de expertos y para la fiabilidad, la prueba Test - Retest. El instrumento fue una escala con anchura de tipo Likert. Para el análisis estadístico se aplicó la prueba de t de Student con signo de Wilcoxon. Como conclusión general, se demostró que el Método Juego Trabajo resultó efectivo, ya que permitió desarrollar en los niños la noción de clasificación.

Palabras clave: Método juego trabajo, noción de clasificación, universidades, España, en Español.

Abstract

UIDE **CONVALIDACIÓN GRATUITA** por compra pago* **+ DESCUENTO**

La ausencia de motivación hace complicada la tarea del profesor. La falta de motivación por parte del alumno queda a veces fuera del alcance del profesor.

La falta de motivación se señala como una de las causas primeras del deterioro y uno de los problemas más graves del aprendizaje. Investigaciones realizadas han mostrado la importancia de la motivación en el aprendizaje, sin motivación no hay aprendizaje^{4,5}

Reglas de los juegos motores y juego justo

Fernández-Revelles, Andrés B.¹; Castañeda-Vázquez, Carolina²; Ramírez-Grando, Irwin A. 3º; Castro-Sánchez, Manuel³

Resumen
 Las reglas del juego en los juegos motores son uno de los elementos del juego, dentro de su lógica interna que determinan materiales y acciones que se pueden realizar o no, número de jugadores, etc. Con el fin de estructurar las reglas de los juegos motores vamos a partir de la definición de las reglas que nacen en función de los principios del juego justo (Molero (2015)). **Objetivo:** Revisar las reglas de los juegos motores con los principios del Juego Justo, Juego Limpio y Fair Play. **Las reglas de los Juegos Motores y el Juego Justo:** Las reglas del Juego, propiamente dichas son las que no funcionan el juego, según las reglas constitutivas del juego. **J1:** Reglas sociales, en relación con el entorno sociocultural, no están directamente relacionadas con la estructura del juego motor, son regulativas de las conductas y como una expresión de estas. **Los principios éticos asociados que son aplicables en cualquier situación social.** **J2:** Reglas de conducta, están relacionadas con la estructura interna del juego son opcionales. Están vinculadas al contenido específico del juego motor en el que ocurren. **Conclusiones:** Las reglas de los juegos motores tienen una estrecha relación con los tres principios del juego justo asociados por Molero (2015), a sí igual que ocurre en otros deportes en los que las reglas se pueden estructurar en función de esos principios.

Palabras clave: Reglas del juego, Juego Justo, Juegos Motores, Juego Limpio

Abstract
 Introduction: The rules of the game in the motor games are one of the elements of the game, within their internal logic that determine materials and actions that can be performed or not, number of players, etc. In order to structure the rules of the motor games we will start from the definition of the rules that are based on the principles of the fair game Molero (2015). **Aims:** Review the rules of the motor games with the principles of Fair Play. **The rules of the Motor Games and the Fair Play:** Rules of the game, properly said without which the game does not work, would be the rules of the game. **J1:** Social rules, in relation to the sociocultural environment, are not directly related to the structure of the motor game. They are regulative of the conduct and as an expression of these. **The essential ethical principles that are applicable in any game are optional.** **J2:** Social rules, they are linked to the structure of the motor game in the specific content of the motor game. They have a close relationship with the three principles of the fair game associated by Molero (2015), in the same way that occurs in other sports where the rules can be structured in function of these principles.

UIDE **CONVALIDACIÓN GRATUITA** por compra pago* **+ DESCUENTO**

Como estamos hablando de reglas en los juegos motores, el objetivo intrínseco es el movimiento, el ejercicio, la actividad física, etc... su tiempo tiene que ser el máximo posible. Por esta razón las reglas han de posibilitar un juego continuo de todos los jugadores sin paradas esperando el turno, sin penalizaciones para que dejen de jugar los jugadores, además en el juego han de estar participando todos los jugadores sin excepción, etc...



mientos previos, de tal modo que pueda manejar la noción de clasificación con mayor facilidad. Se plantea el método Juego-Trabajo, como un lugar favorable, que permita conjugar lo placentero del juego con la intencional del trabajo; donde los estudiantes juegan y construyen su propio aprendizaje, además, es, en éste periodo en el que los niños interactúan con diversos materiales de cada sector (construcción, arte, biblioteca y ciencia); para desarrollar la noción de clasificación de una manera didáctica y lúdica, dentro de un ambiente flexible, libre y ordenado.



Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo. Gracias



responsabilidades". Ayuda a los niños y niñas compartir ideas, hacer reflexiones y análisis de lo que han leído, irán construyendo nuevos conocimientos con la orientación de los docentes. La importancia de aprender a leer



La evaluación de proyectos de inversión constituye hoy en día un tema de gran importancia, ya que mediante este proceso se valora cualitativa y cuantitativamente las ventajas y desventajas de destinar recursos a una iniciativa específica. El análisis de



El autor analiza que, aunque con contundentes resultados en contra del desempeño académico, este es un estudio aislado, y concluir sobre la eficacia de la gamificación en la educación requiere análisis de mayor índole y contexto. No obstante, es interesante encontrar que al igual que muchos autores, este trabajo concluye que **la gamificación como elemento motivador para el aprendizaje es un aliado de los procesos formativos, permitiendo romper barreras geográficas por la facilidad de virtualización** que tiene;

Revista Colombiana de Investigación Científica
 Vol. 3(4) 2014, pp. 96-107, Facultad de Ciencias
 Instituto de Investigaciones Científicas
 ISSN: 2255-1000
 © 2014 por los autores. Todos los derechos reservados.

Maria José Carrillo-Ojeda, Darwin Gabriel García-Herrera, Carlos Marcelo Ávila-Medavilla, Juan Carlos Escobar-Arango

<http://dx.doi.org/10.35381/r.i.v.4.51.791>

El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño

Play as motivation in the child's learning-teaching process

Maria José Carrillo-Ojeda
mjcar100@ucacue.edu.ec
 Universidad Católica de Cuenca, Azogues
 Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6481-7368>

Darwin Gabriel García-Herrera
dgarciah@ucacue.edu.ec
 Universidad Católica de Cuenca, Azogues
 Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Carlos Marcelo Ávila-Medavilla
cmam@ucacue.edu.ec
 Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
 Ecuador

Como hemos podido ver a lo largo del trabajo realizado, el juego **no solo es importante porque permite el desarrollo integral del preescolar, sino también porque a través del mismo el niño expresa sus emociones y adquiere los conocimientos, el juego a más de ser considerado un elemento indispensable motivador capaz de impulsar al niño a la acción, ocupa un lugar relevante en el día a día del pequeño.** Es por esta razón que la etapa perfecta para el desarrollo de competencias específicas en el niño, es en educación



a través del ensayo, la elaboración y las estrategias de organización, el tiempo y las estrategias de regulación del esfuerzo, así como las del pensamiento crítico y la búsqueda de información. Las estrategias de aprendizaje autorreguladas también están fuertemente relacionadas con la motivación, van Laer y Elen (2016) identificaron siete atributos que permiten apoyar los procesos de autorregulación: personalización,



Bajo esta dimensión, según Ospina & Lenis (2016), se conceptúa sobre la conveniencia del proyecto, lo cual demanda complejos criterios de evaluación, a fin de seleccionar las oportunidades de inversión más rentables, y por tanto, más convenientes. El estudio financiero,

¿Cómo mejorar la calidad, la motivación y el compromiso estudiantil en la educación virtual?

How could quality, motivation and engagement be improved in eLearning?

Rubén Gutiérrez Priego¹, Azahara García Peralta¹

¹ Universidad de Burgos, España

La pedagogía virtual que promueve el trabajo colaborativo y la socialización del estudiante, la función tutorial como mentor del docente y que además, incluye una variedad adecuada de tareas de aprendizaje con un

Información Tecnológica
Vol. 29(3), 237-248 (2018)
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>

El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual

Diego S. Melo-Solarte^{(1,2)*} y Paula A. Díaz^(2,3)

(1) Univ. de Manizales, Fac. Ciencias e Ingeniería, Cra 9 Nro 19-03, Manizales – Colombia

(2) Centro de Educación a Distancia (CEDUM), Cra 9 Nro 19-03, Manizales – Colombia

(3) Univ. de Manizales, Fac. Ciencias Sociales y Humanas, Cra 9 Nro 19-03, Manizales – Colombia

(e-mail: mdiego@umanizales.edu.co; pauladg@umanizales.edu.co)

* Autor a quien debe ser enviada la correspondencia

Recibido Sep. 27, 2017; Aceptado Nov. 27, 2017; Versión final Ene. 26, 2018, Publicado Jun. 2018

Resumen

Se presenta la construcción de un entorno virtual de aprendizaje, que involucra en su diseño, elementos del aprendizaje afectivo y la gamificación de actividades, buscando crear un entorno amigable que responda a necesidades emotivas de los usuarios. Considerando que los entornos virtuales de aprendizaje deben dejar de ser considerados escenarios fríos y rígidos, dedicados exclusivamente a compartir contenidos y realizar actividades; es necesario que estos consideren las características que inciten o motiven al estudiante a

Dentro del desarrollo de este proyecto, se pudo percibir que involucrar elementos gamificados dentro de las interfaces, contribuyó favorablemente en la motivación de los estudiantes, para ellos **descubrir cada vez algo nuevo en la interfaz induce constantemente a tratar de hacer algo para aprender** y a su vez para tratar de que la plataforma les de algo a cambio; por otra parte, los elementos afectivos reflejados principalmente en aspectos comunicativos de las interfaces, ayudó a que los estudiantes se sientan en un ambiente agradable para trabajar y siempre se mostraban expectantes al posible mensaje que les muestre el avatar, ya sea como instrucción o como reconocimiento a su avance.

Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador

Education in times of pandemic: reflections of students and teachers on virtual university education in Spain, Italy and Ecuador

Santiago Tejedor. Universidad Autónoma de Barcelona. España.
santiago.tejedor@uab.cat
[CV]   

La COVID-19 ha evidenciado la urgente transformación que demandan los sistemas educativos tradicionales y la importancia de poseer una estrategia educativa virtual, así como un alumnado y un profesorado con habilidades y competencias para la enseñanza y el aprendizaje en el ciberespacio. La irrupción de este virus planetario ha dejado constancia de las exigencias de una pandemia a las instituciones educativas: flexibilidad, plataformas, metodologías y contenidos adaptados a unos

Límites, desafíos y oportunidades para enseñar en los mundos virtuales

Christian Jonathan Ángel Rueda
Juan Carlos Valdés Godínes
Teresa Guzmán Flores
Universidad Autónoma de Querétaro

Resumen

El presente trabajo tiene como base un estudio exploratorio de campo, cuyo objetivo principal es plantear y comprender los límites, desafíos, fortalezas y oportunidades para enseñar en los mundos virtuales (MV) como posibilidad didáctica. La metodología implementada fue básicamente observacional, principalmente cualitativa debido a las características del objeto de estudio. Para la realización del proyecto se trabajó con cuatro grupos de alumnos de diferentes niveles educativos: licenciatura, especialidad y doctorado; parte de los resultados obtenidos indican: El trabajo docente con el uso de los MV tiene los desafíos de definir un contenido temático, diseñar una estrategia didáctica, aprender el uso y dominio de los MV. Las oportunidades se refieren a la posibilidad de generar formas alternativas de acceso a la información y conocimiento en base a principios lúdicos. En cuanto a las fortalezas está la posibilidad de integrar a los MV como recursos didácticos digitales. Los límites se encuentran en los requerimientos de infraestructura tecnológica. En este primer

Palabras clave

Mundos virtuales, didáctica, docencia, motivación, tecnología educativa.

comprender los aspectos en donde el maestro deberá de reflexionar con respecto a los desafíos y oportunidades que tiene en una primera etapa para empezar a usar los MV con un fin educativo y no se convierta en conocimiento desechable como medio tecnológico.



El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en época de pandemia

The teaching-learning process of Physical Education in times of pandemic

O processo de ensino-aprendizagem da Educação Física em tempos de pandemia

Edgar David Sánchez-Encalada ^I
edgar.sanchez@psg.ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-6624-5663>

Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla ^{II}
cavilam@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2649-9634>

de enseñanza de la Educación Física de una modalidad presencial a una modalidad virtual, ante esta circunstancia los docentes se ven en la necesidad de utilizar los recursos tecnológicos para continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido a todos los niveles de educación.



Píxel-BIT Revista de Medios y Educación - 2019 - n.º 56

ISSN: 1133-8482. e-ISSN: 2171-7966



Estado de la investigación sobre la colaboración en Entornos Virtuales de Aprendizaje

Status of research on collaboration in Virtual Learning Environments

Msc. María del Pilar García-Chitiva ¹ mgarcia@pedagogica.edu.co

Dr. Cristóbal Suárez-Guerrero ² cristobal.suarez@uv.es



¹ Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia

² Departament de Didàctica i Organització Escolar, Facultat de Magisteri, Universitat de València, España

RESUMEN

El aprendizaje colaborativo posee una tradición teórica y práctica amplia en la educación general, como en la educación superior. No

ABSTRACT

Collaborative learning has a broad theoretical and practical tradition in general education, as in higher education. However, coordination

potencian la colaboración en los entornos virtuales de aprendizaje. Estos estudios revisaron la incidencia de la incorporación de las redes sociales en procesos de aprendizaje y el desarrollo de herramientas para favorecer la colaboración. El análisis del cluster 2, evidenció que entre los años 2011 y 2012 el enfoque de la investigación se centró en el estudio de la coordinación de estos entornos de aprendizaje en la

La tecnología móvil de Realidad Virtual en educación: una revisión del estado de la literatura científica en España

Virtual Reality mobile technology in education: a review of the state of scientific literature in Spain

Immaculada Aznar-Díaz¹, José M^o Romero-Rodríguez² y Antonio M. Rodríguez-García³

Resumen:

La Realidad Virtual es una de las herramientas tecnológicas emergentes y su tendencia va en aumento en relación a su aplicación en el ámbito educativo. El presente escrito forma parte de una investigación más amplia sobre la aplicación de la metodología mobile learning en la Universidad española. En concreto en este trabajo se recoge la literatura científica sobre Realidad Virtual aplicada a través de los dispositivos digitales móviles en España entre los años 2000 y finales de 2017. Se ha seguido una metodología propia de la investigación bibliográfica que ha consistido en el establecimiento de una serie de palabras clave y criterios para la realización de la búsqueda sistemática de documentación en bases de datos científicas. Entre los resultados obtenidos se ha determinado el creciente interés a partir del año 2015, siendo la mayor parte de los documentos publicados artículos de revista. Así pues, se constata el auge en la implementación de la Realidad Virtual en diferentes niveles y ámbitos educativos gracias a la universalización del Smartphone y el abaratamiento de los visores de Realidad Virtual.

257

los dispositivos móviles como los smartphones permiten romper las barreras de espacio y tiempo y transportar a los usuarios a épocas anteriores o a cualquier lugar del mundo con la finalidad de desarrollar un aprendizaje significativo y experiencial.

Anexo C. Entrevista estructurada para docentes de preparatoria



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

Grado:

Fecha:

Este instrumento es utilizado, con el fin de reunir información objetiva, para determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la desmotivación en niños de preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez en la modalidad virtual.

Indicaciones: *Seleccionar la o las respuestas según se crea conveniente.*

1) ¿Conoce usted las estrategias lúdicas? Defina lo que son:

- A. Conjunto de decisiones tomadas por el docente, frente a la forma de enseñar y desarrollar aprendizajes en los educandos
- B. Herramientas que fomentan la solución de problemas y el desarrollo del aprendizaje
- C. Normas que rigen la forma de enseñanza, de forma autoritaria

2) ¿Basa usted su planificación en la metodología juego-trabajo?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

3) ¿Considera usted fundamental el juego en el desarrollo del niño?

- A. De acuerdo
- B. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- C. Desacuerdo

4) ¿Considera usted importante que exista la motivación en el desarrollo de la clase? ¿Por qué?

5) Dentro de su labor docente que estrategia lúdica utiliza para motivar a sus estudiantes? Elija:

- A. Canciones
- B. Juegos
- C. Adivinanzas
- D. Otros:

6) ¿Conoce usted los tipos de motivación que existen? Señale las opciones correctas.

- A. Intrínseca
- B. Colaborativa
- C. Egocéntrica

D. Extrínseca

8) ¿En el aula como maneja las actividades durante la clase?

- A. Solamente en hoja
- B. De manera colaborativa
- C. A través de juegos de reglas
- D. Todas las anteriores

9) Según su experiencia, qué aspectos inciden en la desmotivación de sus estudiantes.

- A. Problemas familiares
- B. Desnutrición
- C. Falta de recursos económicos
- D. Metodología inadecuada

10) ¿Cree usted que el nivel de motivación de los estudiantes, influye en su desarrollo integral?

- A. De acuerdo
- B. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- C. Desacuerdo

11) Consigue usted motivar a sus alumnos, hasta el punto de que cumplan con las actividades propuestas no por obligación, sino por gusto o placer.

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

12) Usa incentivos para que los estudiantes logren cumplir las actividades, mencione cuales usa.

- A. Canciones
- B. Caritas felices o Estrellitas
- D. Palabras motivadoras
- E. Otros:

13) En esta nueva modalidad virtual ¿Cómo maneja usted sus clases?

- A. Enviar tareas
- B. Motivación Inicio Desarrollo Cierre
- C. Prepara contenido para la clase (vídeos-animaciones-juegos)

14) ¿Qué herramientas tecnológicas usa?

- A. Power Point
- B. Redes sociales
- C. Canva
- D. Quizz
- E. Otros:

15) Comparte oportunamente material didáctico en: imágenes, pdf, videos, presentaciones, flyers, audios etc.

A. Si

B. No

16) ¿Realiza reuniones periódicamente a través de plataformas digitales?

A. Si

B. No

17) Todos sus estudiantes cuentan con los recursos digitales para conectarse a las clases sincrónicas.

A. Casi todos

B. 50%

C. Menos de 50%

Fuente: Investigación

Autoras: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano.

Anexo D. Entrevista estructurada para padres de familia de preparatoria



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

Grado:

Fecha:

Objetivo: Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la desmotivación en niños de preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez en la modalidad virtual.

Indicaciones: Este entrevista es dirigida a padres de familia para valorar la motivación de sus hijos durante la clase. Lea detenidamente las preguntas y coloque un x si es verdadero o falso
Adaptada del cuestionario para valorar la motivación de **Carmen Ávila de Encío (2017):**
<http://www.vivirenfamilia.net/cuestionario/cuestionario-para-valorar-la-motivacion-escolar/>

1. Recibe la ayuda de un adulto, para el manejo oportuno del medio tecnológico que utiliza para las clases (encender y apagar micrófono)

Siempre ()

Frecuentemente ()

Rara vez ()

Nunca ()

2. Presta atención a lo que dice el profesor

Siempre ()

Frecuentemente ()

Rara vez ()

Nunca ()

3. Demuestra interés en las actividades durante la clase

Siempre ()

Frecuentemente ()

Rara vez ()

Nunca ()

4. Durante la clase está ansioso por que termine

Siempre ()

Frecuentemente ()

Rara vez ()

Nunca ()

5. Participa de manera interactiva en las actividades durante la clase

Siempre ()

Frecuentemente ()

Rara vez ()

Nunca ()

3. Durante la clase distrae haciendo otras actividades que no corresponden.

Siempre ()

Frecuentemente ()

Rara vez ()

Nunca ()

7. Se siente a gusto durante la clase

Siempre ()

Frecuentemente ()
Rara vez ()
Nunca ()

8. Solicita entusiasmado (a) entrar a clase

Siempre ()
Frecuentemente ()
Rara vez ()
Nunca ()

9. Manifiesta alguna excusa para no entrar a clases

Siempre ()
Frecuentemente ()
Rara vez ()
Nunca ()

Fuente: Investigación

Autoras: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano.

Anexo E. Guía de Observación para el subnivel preparatoria



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

Observador:

Docente:

Curso:

Fecha:

Este instrumento es utilizado, con el fin de reunir información objetiva, para determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la desmotivación en niños de 5 a 6 Años de la Escuela Bolivia Benítez en la modalidad online

Las estrategias lúdicas y la desmotivación en niños de 5 a 6 Años de la Escuela Bolivia Benítez en la modalidad online.

INDICADORES	Si	Mucho	Poco	No aplica
1. Aplica estrategias lúdicas.				
2. Usa la metodología juego trabajo.				
3. Implementa el juego en sus planificaciones.				
4. Usa material creativo en sus actividades.				
5. Fomenta la creatividad de los infantes, a través de actividades innovadoras.				
6. Motiva a los estudiantes antes de iniciar las actividades.				
7. Utiliza estrategias ante la desmotivación de los niños.				
8. Emplea incentivos para que los estudiantes cumplan con las actividades.				
9. Motiva al grupo durante el desarrollo de la clase				
10. Felicita al grupo al terminar las actividades.				
11. Tiene conocimiento sobre las TIC's				
12. Se desenvuelve oportunamente en esta nueva modalidad virtual				
13. Mantiene una conectividad estable para cumplir con las actividades				
14. Utiliza medios digitales para sus clases				
15. Elabora material digital (Presentaciones, Vídeos, Quizzes, etc.)				

Fuente: Investigación

Autoras: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano.

Anexo F. Matriz de requerimientos

Estrategias lúdicas y la desmotivación en niños de Preparatoria en la modalidad virtual.

Componentes	Situación actual (debilidad)	Situación futura (fortaleza)	Requerimiento
Docentes	La mayor parte de las docentes de preparatoria cuentan con una vasta experiencia debido a su largo tiempo de labor, sin embargo, se les dificulta el manejo de la tecnología y promover la motivación estudiantil en la modalidad virtual.	Docentes capacitadas en el uso de las TICs y manejo apropiado de estrategias lúdicas motivadoras.	Los directivos fomenten capacitaciones constantes en cuanto al manejo de herramientas tecnológicas del área educativa y la aplicación de estrategias lúdicas motivadoras en la modalidad virtual.
Metodología	Metodología no adecuada a la modalidad virtual la cual induce a la no motivación permanente de los niños.	Implementar estrategias de motivación que incluyan la técnica de la gamificación.	Efectuar un proceso de capacitación a través de la utilización de una guía de actividades lúdicas en el cual se incluya a la motivación como elemento importante para el desarrollo de la educación infantil.
Estudiantes	Estudiantes desmotivados en el proceso enseñanza aprendizaje, debido a la poca motivación y a la falta de acompañamiento de los padres de familia.	Estudiantes motivados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con el debido acompañamiento de los padres de familia.	Colaboración en conjunto: Docentes y padres de familia. Compromiso para que el padre sea el guía durante y después de las clases (realización de tareas, ayuda en el manejo del medio tecnológico con el que recibe clases el infante).

Fuente: Investigación

Autoras: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano.

Anexo G. Oficio para valoración de propuesta.

Machala, 27 de Agosto del 2021

Lic. Carmen Rosibel Cabrera Jaramillo

DOCENTE DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA SIMÓN BOLÍVAR.

Ciudad. -

De nuestra consideración:

Las suscritas: Angie Vanessa Encalada Castro y Kerlly Mishell Serrano Ordoñez, estudiantes del octavo semestre de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Machala, nos encontramos desarrollando nuestro trabajo de investigación cuyo tema es: Estrategias lúdicas y la Desmotivación en niños de Preparatoria en la Modalidad virtual.

En vista de su experiencia y de su larga trayectoria profesional le solicitamos encarecidamente se digne a valorar nuestra propuesta: Manual de estrategias lúdicas motivadoras, su respuesta positiva ante esta nos permitirá proseguir con nuestro proyecto de titulación, mismo que servirá para incorporarnos como licenciadas en educación inicial.

Por la favorable atención, le expresamos nuestro sincero agradecimiento.

Atentamente,



Angie Vanessa Encalada



Kerlly Mishell Serrano Ordoñez

Fuente: Investigación

Autoras: Vanessa Encalada y Kerlly Serrano.

Anexo H. Oficio para solicitar permiso para la aplicación de instrumentos de investigación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
D.L. No. 49-04 de 14 de Abril de 1969
Calidad, Permanencia y Cambio
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Machala, 05 de julio del 2021

Leda,

MANUEL QUEZADA ESPINOZA, Mgs.

Rector de la Unidad Educativa "CIUDAD DE MACHALA"

Presente. –

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo. Por medio de la presente solicito a usted y por su intermedio permita a las estudiantes del Octavo Semestre de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Machala, para que puedan aplicar los instrumentos de investigación: Entrevista a los docentes y guía de observación a los niños de Educación Inicial y Subnivel Preparatoria; información que será utilizada para un estudio eminentemente académico ya que se encuentran desarrollando el Trabajo de Investigación previa su titulación como Licenciados en Educación Inicial. Le hago conocer que los datos que se obtengan se mantendrán en absoluta reserva y se utilizarán únicamente con fines del presente estudio.

Sin otro particular que mencionar y en la espera de que la presente reciba la acogida necesaria, quedo de usted muy agradecida.

Atentamente,

SONIA

ELIZABETH

CARRILLO

PUGA

Leda, Sonia Elizabeth Carrillo Puga, Mgs.

DOCENTE TUTORA PRÁCTICAS PREPROFESIONALES 8VO. SEMESTRE

Fuente: Coordinación de la Carrera de Educación Inicial.

Anexo I. Respuesta de Valoración de propuesta

Machala, 06 de septiembre de 2021

Señoritas

Angie Vanessa Encalada

Kerlly Mishell Serrano Ordoñez

ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

De mi consideración:

Reciban un cordial y atento saludo, mediante el presente me permito comunicar que después de revisar el trabajo de investigación cuyo tema es: Estrategias lúdicas y la Desmotivación en niños de Preparatoria en la Modalidad virtual, que ustedes se encuentran desarrollando para su proyecto de titulación y posterior incorporación, puedo concluir que el tema y proyecto en sí es muy positivo y contribuye al trabajo docente bajo la modalidad que actualmente está aplicando en el sistema educativo, es importante también recomendar que se revise detenidamente el documento y se corrijan algunas faltas en cuanto a faltas ortográficas y signos de puntuación, pese a que los errores observados son muy pocos.

Les animo a continuar desarrollando su proyecto e incluir los enlaces de la gamificación de temas en las diferentes aplicaciones seleccionadas, valido su propuesta y felicito su esfuerzo. Éxitos en sus actividades.

Atentamente,



Carmen Rosibel Cabrera Jaramillo

DOCENTE ESCUELA EGB "SIMÓN BOLÍVAR"

Fuente: Lcda. Carmen Cabrera

Anexo J. Guía de actividades lúdicas motivadoras para la virtualidad y presencialidad.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

Calidad, Pertenencia y Calidez

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS MOTIVADORAS PARA LA VIRTUALIDAD Y PRESENCIALIDAD

AUTORAS

ANGIE VANESSA ENCALADA CASTRO

KERLLY MISHHELL SERRANO ORDOÑEZ

TUTOR

DR. RUBÉN ARTURA LEMA RUIZ

MACHALA

2021

INTRODUCCIÓN

Esta propuesta nace debido a la virtualidad en la que nos encontramos actualmente, se hace necesario la implementación de estrategias motivadoras, que fomenten la participación, dando como resultado un proceso pedagógico goce y disfrute, en tal virtud se han formulado 4 actividades para la modalidad virtual, usando plataformas digitales como Quizz, Kahoot, Canva e Inshot, para ello nos basamos en el Currículo de Preparatoria en los ámbitos de desarrollo y aprendizaje, como Identidad y Autonomía, Convivencia, Expresión Corporal y Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural, también se ha propuesto 3 actividades para la presencialidad, enfocadas en los ámbitos de Relaciones Lógico Matemático, Comprensión y Expresión Oral y Escrita y Expresión Cultural y Artística, cabe mencionar que aunque éstas se encuentran direccionadas para el regreso a clases, se las puede utilizar sin ningún inconveniente en las jornadas en línea.

El uso de esta guía potenciará la labor docente, dotándoles de información valiosa, que brindarán resultados positivos en el desarrollo integral de los infantes, para una mejor comprensión se han elaborado vídeos tutoriales, cuyos enlaces se adjuntan debajo de cada actividad propuesta.

Objetivos del Guía

Objetivo General

- Emplear las actividades propuestas en la guía de estrategias lúdicas motivadoras, para potenciar la motivación de los infantes de Preparatoria de la Escuela Bolivia Benítez.

Objetivos Específicos

- Demostrar la utilización de las plataformas digitales a través de videos tutoriales con la finalidad de optimizar la labor docente.

- Implementar actividades innovadoras tanto para la presencialidad como la virtualidad, despertando el interés de los educandos.

Descripción de actividades lúdicas por ámbito de desarrollo y aprendizaje para modalidad virtual

Me visto solo

- **Ámbito:** Identidad y autonomía
- **Plataforma:** Quizz
- **Destreza:** Practicar hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal con autonomía.
- **Materiales:** Quizz – Ropa
- **Tiempo:** 15 minutos

Actividad

- Seleccionar las prendas de vestir que utiliza diariamente y el orden en el que se viste
- Crear una cuenta gratuita en la página
- <https://quizizz.com/admin/quiz/5d431a77bf6259001acf4ff8/quizz>
- Iniciar la elaboración del quizz, en la que el niño deberá escoger las respuestas mediante imágenes de acuerdo a la pregunta, con ayuda de un adulto.
- Se pregunta qué prendas de vestir utiliza diariamente, que se pone primero, que se pone después (zapatos o medias; interior o short/pantalóneta, camiseta/blusa o abrigo; pantalón/short o camiseta/blusa, etc.)
- Publicar el juego y compartir el enlace a los padres de familia para que ayuden a sus hijos a interactuar en el quizz.
- Finalmente, los niños luego de la clase deberán vestirse de acuerdo al orden que escogió



<https://youtu.be/YDjFg0iyEk>

Aprendo los medios de transporte

- **Ámbito:** Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural
- **Plataforma:** Canva
- **Destreza:** Reconocer los medios de transporte más comunes mediante imágenes que los relacionen con el medio en los que estos transitan.
- **Materiales:** Canva – imágenes
- **Tiempo:** 25 minutos

Actividad

- Iniciar sesión o registrarse con su cuenta Google o de Facebook
- Seleccionar el perfil para acceder a plantillas acorde a sus necesidades
- Selecciona la plantilla y empieza a editar tu presentación sobre los medios de transporte más comunes, puede buscar imágenes en la misma plataforma, copiar y pegar de Google o subirla desde el dispositivo.
- Puede elegir los elementos, gráficos y animaciones que se encuentran a la izquierda de la plataforma para hacer tu presentación más dinámica y creativa, incluso puede agregar sonido a la presentación.
- Una vez finalizado el trabajo en el lado superior derecho se puede descargar, imprimir o compartir el link del mismo.
- En la clase el docente irá mostrando los medios de transporte y preguntará a los infantes en cuál es el que más transitan ellos y sus familiares.
- De este modo salimos de la zona de confort, que es presentar diapositivas simples en PowerPoint, y captar la atención del infante que hace estas presentaciones divertidas.



<https://youtu.be/73vTRUXqUlc>
https://youtu.be/5CI_3jjTAIM

Mi buen comportamiento

- **Ámbito:** Convivencia
- **Plataforma:** Kahoot
- **Destreza:** Discriminar modelos positivos y negativos de comportamiento de su medio natural y social inmediato.
- **Materiales:** Kahoot – imágenes
- **Tiempo:** 25 minutos

Actividad

- El o la docente exponen o explican su clase sobre los modelos positivos y negativos de comportamiento puede ser mediante vídeos, diapositivas, etc.
- Para reforzar lo que se ha aprendido va a hacer un cuestionario divertido e innovador para los niños logren discriminar aquellos modelos.
- Previo a la clase ya debe tener preparado su cuestionario entonces, en Kahoot ya sea en la app o en la página web debe iniciar sesión con su cuenta Google.
- Seleccionar su perfil para adaptarlo a sus intereses.
- Hacer click en “quiz” para empezar a crear.
- Editar las preguntas, marcar las posibles respuestas, establecer el tiempo para cada pregunta y añadir imágenes sobre los modelos de modo que ellos puedan observarlos y escoger la respuesta conveniente, por ejemplo en la pregunta está la imagen del modelo, y en la respuestas la docente puede colocar una caritas, es decir que los niños de acuerdo a lo ven en imagen seleccionarán si están felices, tristes o enojados por lo que observan o también puede preguntar si la imagen que observan es modelo positivo o negativo, aquí también puede usar las caritas o imagen representativa.
- Las imágenes que se vayan a implementar deben estar descargadas en el dispositivo.

- Luego comparte el link del juego a sus estudiantes para que participen con ayuda de un adulto.



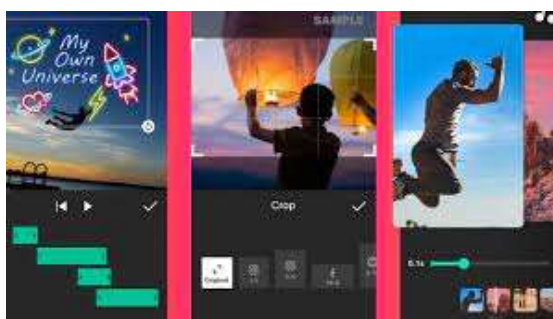
<https://youtu.be/E6PwfcZLr-c>

Me divierto creando

- **Ámbito:** Expresión Corporal
- **Plataforma:** Inshot
- **Destreza:** Identificar posibles materiales para construir implementos para diferentes juegos y construirlos de manera segura (por ejemplo, pelotas de medias, de papel, zancos con latas y cuerdas, entre otros)
- **Materiales:** Inshot, medias, objetos
- **Tiempo:** 25 minutos

Actividad

- Si la actividad consiste en elaborar una pelota para jugar, en vez de mostrar un vídeo de youtube sobre los materiales y como se la hace, la docente puede grabarse un vídeo haciéndolo ella mismo.
- Entonces luego de haberse grabado, procede a editar su vídeo entra a Inshot selecciona donde dice video, ahí lo va a cortar, puede agregar texto por ejemplo de los materiales, dibujos y sonidos para hacerlos más divertido y ese es el vídeo que compartirá en clase.
- Para cumplir con la destreza debe indicar a los padres de familia a adulto que acompañe al niño, colocar algunos materiales frente al infante, incluidos los que va a utilizar para hacer la pelota y el niño deberá escoger aquellos con los que trabajará



https://youtu.be/OpZ0billF_s

Descripción de actividades lúdicas por ámbito de desarrollo y aprendizaje para modalidad presencial

Los colores primarios

- **Ámbito:** Relaciones lógico matemáticas
- **Destreza:** Reconocer los colores primarios: rojo, amarillo y azul en objetos del entorno.
- **Materiales:** Recipientes, botones, cordones (amarillo, azul y rojo) y objetos del entorno.
- **Tiempo:** 25 minutos

Actividad

- Presentar los colores primarios
- Obtener los materiales
- Se indica colocar cierto número botones dentro de cada vaso según el color que corresponda
- Ensartar los cordones en los botones, de acuerdo al color de estos.
- Formar patrones de colores con los botones, siguiendo la guía fijada por la docente.
- Señalar objetos del entorno de color amarillo, rojo y azul



https://youtu.be/QpG1X_wRzWk

Aprendiendo las vocales

- **Ámbito:** Comprensión y expresión oral y escrita
- **Destreza:** Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica)
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Materiales:** Tarjeta con la caligrafía de la vocal (a), imágenes de objetos o animales que empiecen con la vocal a trabajar (ejemplo vocal a) con pegatinas y plantillas de objetos o animales que empiecen con la vocal a (o la vocal que se esté trabajando), que contengan en el lado izquierdo todas las vocales, para que los niños encierren la vocal correspondiente.
- **Tiempo:** 25 minutos

Actividad

- Enseñar las imágenes repitiendo el sonido: abeja, anillo, ardilla, avión, etc.
- Se discriminará la grafía con el fonema una por una, haciendo énfasis en la vocal
- Pedir a los niños que coloquen las imágenes con pegatinas dentro de la caligrafía de la vocal.
- Dar plantillas para que encierren la vocal con la que se esté trabajando.



<https://youtu.be/zcASzS8j5oA>

Soy un artista

- **Ámbito:** Expresión cultural y artística
- **Destreza:** Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno.
- **Materiales:** Harina, sal, agua, colorante vegetal
- **Tiempo:** 25 minutos

Actividad

- -Presentar un vídeo sobre la elaboración de masa para moldear (descargado o elaborado por el docente)
- Conseguir los materiales necesarios
- -Con ayuda y guía de un adulto preparar la masa siguiendo las instrucciones del vídeo
- Puede elaborar algunas masas de diferentes colores
- Moldear figuras de acuerdo a la creatividad del infante.



<https://youtu.be/jVuoVmXiWF0>