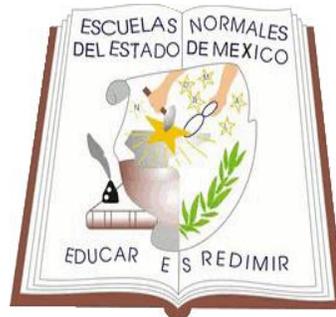


2021. "Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

Escuela Normal de Tlalnepantla



TESIS DE INVESTIGACIÓN

MOTIVACION A TRAVES DE ACTIVIDADES LUDICAS Y SU IMPACTO EN EL
RENDIMIENTO ACADEMICO.

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
Licenciada en Educación Primaria

PRESENTA
ESTEFANIA JOCELYN VALDES PEREZ

ASESORA: Dra. Magdalena Núñez Solano

Agradecimientos

Eben-ezer: Hasta aquí nos ayudó Jehová. 1ra Samuel 7:12. Primeramente, quiero agradecer a Dios porqué Él guía mis pasos, porque siempre va delante de mí y me ayuda a cumplir los anhelos de mi corazón. Le agradezco por darme una hermosa familia la cual fue uno de los pilares más importante para que yo pudiese concluir esta etapa.

Agradezco a mi abuela Yolanda López, la cual me crío desde pequeña. Y aunque ella no me dio la vida, me dio razones para vivirla, le agradezco por convertirse en esa madre que tanto necesitaba, por brindarme los recursos para estudiar y por creer en mí. Esta tesis es el fruto de su amor de madre.

Agradezco a mi hermano menor Luis Antonio, por ser mi mejor amigo, mi confidente y mi compañero de vida. Por nunca dejarme sola y por siempre saber que decir cuando yo quería abandonar todo.

Agradezco a mi padre José Luis, por aferrarse a Dios, por luchar contra aquello que nos alejo durante años. Le agradezco por no rendirse y acompañarme en mis últimos meses de carrera.

Agradezco a mi madre Nury Perez, por darme la vida y ser mi inspiración, sé que algún día nos volveremos a ver y nos gozaremos en el cielo.

Finalmente, quiero agradecer a todos aquellos que comenzaron esta travesía conmigo y que tuvieron que partir; a mi abuelo José Luis Valdes, por ser como un padre para mí, por llenar mis días de alegría con su gran sentido del humor y por animarme día con día, nunca olvidaré aquella frase que decía cuando me veía llegar con mi traje de prácticas: "Con ustedes, la maestra"

Agradezco a mi tío Filiberto Valdes, por guiarme con amor, por enseñarme a trabajar honradamente y por siempre preocuparse por mí.

Agradezco a mi abuela, mamá Genito, por siempre hacerme sentir especial, por animarme con sus suaves abrazos y por confiar en mí hasta el último momento. Y aunque ella anhelaba acompañarme en mi examen, sé que me mira con orgullo.

Agradezco a mi mascota Sinus, por ser mi compañera cada noche de desvelo, por llenarme de amor y regalarme los mejores años.

Este documento es la suma de todo el amor y esfuerzos de aquellos que he mencionado. Gracias, por tanto.

Índice

Resumen	7
Presentación	8
Introducción.....	10
Capítulo I.....	12
I. Marco teórico y referencial	13
A. Motivación	15
a. Motivación a través de la perspectiva humanista “Teoría Abraham Maslow”	16
b. Motivación a través de la perspectiva conductual.....	18
c. Teoría del equilibrio -Heider.....	18
d. Teoría cognoscitiva social.....	19
e. Teoría de la atribución	21
f. Clasificación de la motivación.....	21
g. El cerebro ante la motivación.....	22
h. Motivación escolar	23
B. Factores que influyen en la desmotivación.....	25
C. Lúdica.....	28
a. Metodología lúdica.....	28
b. Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje	28
c. Clasificación del juego	32
D. Rendimiento académico	34
a. La motivación y el rendimiento académico	36
E. Referentes teóricos.....	34
a. El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado.....	37
b. Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje.....	38
c. Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar.....	38
d. Metodologías lúdicas empleadas en el proceso enseñanza-aprendizaje a los niños atendidos en el Ministerio Luz y Sal, ciudad Darío, Matagalpa, II	39
e. Importancia del juego y uso adecuado de material didáctico dentro del aula	39
f. Más allá de la tarea: pistas para una redefinición del concepto de Motivación Escolar	41
Capítulo II.....	42
II. Diseño general de la investigación.....	43
A. Objetivos y problema de la investigación.....	44

a. Objetivos de la investigación.....	44
b. Preguntas de investigación	45
B. Supuestos	45
C. Enfoque metodológico y fases de la investigación	46
a. Registro de observación	46
b. Selección	47
c. Dimensión admisnistrativa	48
d. Dimensión organizativa.....	50
e. Dimensión de participación social.....	51
f. Delimitación	51
g. Dimensión focalizada en la educación a distancia.....	52
D. Diseño de encuestas dicotómicas	56
E.Aplicación de encuestas	57
F.Análisis y reflexión de los resultados	57
a. Encuesta dicotómica.....	46
b. Entrevista al titular docente.....	60
Capítulo III.....	61
III. Motivación a través de actividades lúdicas y su impacto en el rendimiento académico.....	62
A. Observación y recolección de información	64
a. Espacios.....	66
b. Recursos	66
c. Intereses de los alumnos	67
d. Relación entre compañeros	67
B. Análisis de datos.....	68
C. Planificación y diseño de actividades lúdicas	69
Fase 1: Planteamiento de objetivos.....	70
Fase 2: Selección de actividades lúdicas	70
a. Pato, pato, ¡responde!.....	70
b. El banco	71
c. El mensaje oculto.....	70
d. ¡Basta!.....	71
e. Nos invaden los colores	71
f. Tengo un barquito cargado de	72
g. Memorama	72

h. ¿Soy mayor o menor?	73
i. Boliche de sumas	73
j. Lotería de puntos	73
k. Planificación 1	74
l. Planificación 2	74
m. Planificación 3	74
Fase 3: Evaluación	75
D. Uso de apps para el desarrollo de actividades lúdicas.....	75
a. Juegos digitales	76
b. Herramientas para el docente	77
E. Palabras finales	78
Conclusiones.....	79
Referencias	82
Anexos	93
Anexo 1. Guía de observación	95
Anexo 2. Mapa satelital	96
Anexo 3. Organigrama escolar	97
Anexo 4. Diagnóstico a distancia	97
Anexo 5. Encuesta a docente titular.....	98
Anexo 6. Encuesta dicotómica	100
Anexo 7. Propuesta guía de observación	101
Anexo 8. Guía de materiales.....	102
Anexo 9. Encuesta gustos e intereses	103
Anexo 10. Infografía clasificación de objetivos	105
Anexo 11. Actividad 1	106
Anexo 12. Actividad 2	106
Anexo 13. Actividad 3	107
Anexo 12. Ejemplo actividad 3.....	107
Anexo 15. Actividad 4	108
Anexo 16. Actividad 5	108
Anexo 17. Actividad 6	109
Anexo 18. Actividad 7	109
Anexo 19. Actividad 8	110
Anexo 20. Actividad 9	110
Anexo 21. Actividad 10	111

Anexo 22. Planificación 1	112
Anexo 23. Planificación 2	113
Anexo 24. Planificación 3	115
Anexo 25. Propuestas sitios web	116
Anexo 26. Propuestas herramientas digitales	120
Figura 1. Características del enfoque cualitativo	121
Figura 2. Preparación académica docentes	121
Figura 3. Preparación en maestría y doctorado	122
Figura 4. Primeras sesiones de reforzamiento	122
Figura 5. Sesión de reforzamiento	123
Figura 6. Tabla de rendimiento académico	123
Figura 7. Evidencia actividad lúdica aplicada en sesión de reforzamiento	124
Figura 8. Aplicación de encuesta dicotómica	124
Figura 9. Gráfico pregunta 1	125
Figura 10. Gráfico pregunta 2	125
Figura 11. Gráfico pregunta 3	127
Figura 12. Gráfico pregunta 4	127
Figura 13. Gráfico, complemento pregunta 4	128
Figura 14. Gráfico pregunta 5	128
Figura 15. Gráfico pregunta 6	129
Figura 16. Gráfico pregunta 7	129
Figura 17. Gráfico pregunta 8	130
Figura 18. Gráfico pregunta 9	130
Figura 19. Evidencia planificación 1	130
Figura 20. Evidencia planificación 2	130
Figura 21. Evidencia planificación 3	130

Resumen

El presente trabajo investigativo surge a través de la observación y recolección de datos de la práctica docente en la escuela primaria, para esto se aplicaron instrumentos como la guía de observación, diario de prácticas, entrevistas y encuestas dicotómicas, dichas herramientas se aplicaron en dos momentos, primeramente en clases presenciales y posteriormente a través de clases virtuales debido a la aparición y propagación del virus COVID-19, permitiendo identificar que la motivación es de suma importancia en el aprendizaje. A lo largo de este documento se construye una investigación documental-narrativa, en la que se expone como es que la motivación a través de actividades lúdicas influye positivamente en el rendimiento académico de los alumnos, permitiendo apreciar los diversos factores que influyen en la desmotivación escolar; apuntando a que la responsabilidad de generar un cambio es del docente, es él quien tiene la tarea de buscar los medios, métodos y técnicas para hacer de la motivación un instrumento cotidiano que despierte el interés de cada estudiante.

A través de diversos capítulos se sustenta por medio de fuentes primarias y secundarias, la necesidad que tienen los alumnos de una enseñanza dinámica que despierte e impulse su interés, así como de desarrollarse en un ambiente de aprendizaje que le permita aprehender por medio del juego, la interacción y la comunicación. Es por medio del análisis de la postura de distintos autores, mi experiencia como docente en formación y la recolección de datos que se llega a la construcción de una serie de estrategias didácticas enfocadas en el aprendizaje por medio de actividades lúdicas, las conclusiones de esta investigación presentan que los objetivos de la educación no pueden lograrse con la simple transmisión de conocimientos, es importante que los alumnos construyan su aprendizaje por medio de actividades creativas que le motiven a aprender y explotar su potencial.

Presentación

Esta investigación surge a largo de mi formación como docente, en donde desde mi primer práctica de observación en septiembre del 2017, logré vislumbrar que dentro de las aulas se presencian síntomas de pasividad; aunque en un principio creí que esto se daba solo en los grados más altos dentro de las escuelas primarias, con el tiempo reconocí que se da desde los primeros grados, identificando que gran parte de los alumnos carecen de un motivo que los mantenga interesados y deseosos por aprender e ir a la escuela.

Con el paso de los años he identificado diversas causas que llevan a los niños y niñas a sentirse desmotivados, desde factores familiares, personales y escolares, lo cual me llevó a recordar mis años como alumna de primaria, en donde llegué a pasar por diversas situaciones familiares que me mantenían desmotivada y desinteresada por aprender, lo cual trajo como resultado que mi rendimiento académico se viera afectado, durante ese tiempo necesitaba ayuda de mis maestros para sentir que dentro del aula podía escapar por unas horas de mi realidad, sin embargo, eso no sucedía, pues lejos de encontrar un motivo para aprender y relacionarme con mis compañeros, me encontraba con docentes desmotivados que aplicaban una enseñanza tradicionalista. Lo que me lleva a reflexionar que son diversos los puntos de vista en relación de las posibles causas que llevan a un alumno a sentirse desmotivado, sin embargo, todo apunta a que la responsabilidad de generar un cambio dentro de las aulas es del docente, pues es él quien tiene la tarea de buscar los medios, métodos y técnicas para hacer de la motivación su instrumento diario que despierte el interés de cada estudiante.

Aunque mi caso sucedió hace más de 13 años, cuando me adentré a la realidad que se vive dentro de las aulas, fue lamentable vislumbrar que dicha historia se sigue repitiendo, pues a lo largo de 4 años como docente en formación he presenciado situaciones en las que muchos maestros olvidan que trabajan para

niños, los cuales necesitan convivir, jugar, sentirse escuchados y aprender por medio de situaciones que le permitan construir recuerdos significativos. A partir de ello surge el motivo de esta investigación, la cual me lleva a identificar la importancia de la motivación y como es que por medio del juego se pueden construir aprendizajes significativos reflejados en el rendimiento académico.

Para lograr la creación y conformación de este documento, previamente se elaboró un protocolo de investigación, el cual me permitió la construcción de preguntas y formulación de supuestos con base en los motivos que me llevaron a determinar una problemática. Asimismo, se plantearon objetivos y se tomó una muestra de estudiantes, que este caso fueron alumnos del tercer grado de la Escuela Primaria “Conferencia Interamericana de Seguridad Social” con la intención de analizar mi campo de estudio, por medio de un registro de observación y la aplicación de instrumentos como el diario de práctica, la guía de observación, las encuestas y las entrevistas. Con base en el Plan de Estudios 2012 de la Licenciatura en Educación Primaria, la finalidad de este tipo de investigaciones es que el estudiante utilice recursos de la investigación educativa para enriquecer la práctica docente, expresando su interés por la ciencia y la propia investigación e intervenga de manera colaborativa con la comunidad escolar, padres de familia, autoridades y docentes, en la toma de decisiones y en el desarrollo de alternativas de solución a problemáticas socioeducativas. Es por ello que el proceso de titulación y las prácticas profesionales resultan importantes ya que permitirán identificar necesidades o áreas de oportunidad dentro del sistema educativo, esto por medio de diferentes herramientas de recolección de información.

Dicho protocolo me permitió planificar mi investigación a través de un cronograma de actividades, en el que se planteó una serie de acciones que se llevaron a cabo y que a futuro me permitirían conformar una investigación cualitativa, basada en una metodología de investigación-acción, sin embargo, ante la propagación del virus COVID-19, que trajo consigo el cierre de las instituciones educativas, el diseño de la investigación se vio modificada, ya que no tendría interacción directa con los alumnos.

Para la conformación del marco teórico y referencial, consulte diversas fuentes, las cuales se basaron en su mayoría en documentos digitales puesto que las condiciones no permitieron el que pudiese visitar la biblioteca de la institución en que me estoy formando. Dentro de los recursos utilizados, se destacan los recursos humanos, materiales y económicos, en los que la conectividad a internet y la utilización de herramientas digitales y electrónicas fueron pilar esencial.

El crear previamente un protocolo de investigación me permitió identificar y plantear rasgos importantes que me llevaron a poder integrar este documento de titulación, vinculando mi práctica educativa y la teoría para dar solución a una problemática educativa real, la cual me permitió poner en práctica estrategias y herramientas, así como aprendizajes y habilidades fortalecidos a lo largo de mi trayecto escolar.

Introducción

El presente capítulo expone aquellos motivos que me llevaron a la construcción de esta investigación, así como el proceso investigativo que se fue integrando por medio de una metodología documental-narrativa con la intención de dar solución a la problemática identificada. Aunque en un principio se tenía planeado que dicho proceso investigativo se llevaría a cabo presencialmente, las clases a distancia a causa de la propagación del virus COVID-19, me permitieron identificar con mayor profundidad la importancia del impulso de la motivación.

Es por medio de 4 capítulos que se construye, sustenta y presenta dicha investigación, puntualizando como es que a través de la implementación de las actividades lúdicas se motiva a los alumnos viéndose reflejado en el rendimiento académico. Como se mencionó con antelación el capítulo I nos brinda un breve recuento sobre el desarrollo de esta indagación, explicando aquellos motivos que me llevaron a elegir este tema y como este trabajo genera un aporte positivo en la comunidad educativa.

El capítulo II, presenta la recolección de información por medio de fuentes primarias y secundarias, en donde se exponen conceptos base como: motivación, desmotivación, lúdica y rendimiento académico. A lo largo de la construcción de este apartado se agregaron diferentes subtemas que me permitieron construir una investigación con un mayor sustento, puesto que se parte con la postura de un autor y se reafirma con mi experiencia como docente en formación.

El capítulo III, presenta el diseño que se construyó para la recolección de información, partiendo desde un objetivo principal y tres específicos, así como una serie de preguntas a las buscaremos darles respuesta a lo largo de la investigación. Dentro de este apartado se abordó de forma sustancial el análisis de la metodología de investigación, la cual se basa en una investigación cualitativa que se desarrolla por medio de la narración y la documentación. Se planifican una serie

de fases que nos llevarán a dar confirmación a nuestros supuestos, para ello se comparte la aplicación y resultados de dos guías de observación, una entrevista y una encuesta dicotómica, instrumentos que nos llevan a la obtención de resultados fructíferos, en que se rescata que la motivación es aquella palanca que lleva al cumplimiento de objetivos.

En el capítulo IV, se presenta una propuesta de trabajo que podrá servir a la comunidad educativa, dicha propuesta se planifica por medio de tres fases y presenta cinco actividades que se pueden aplicar dentro del ambiente de aprendizaje con la intención de motivar al alumno por medio de la implementación de actividades de carácter lúdico. Finalmente, encontramos en el apartado de anexos y figuras, en el cual se presenta de forma gráfica los instrumentos aplicados, los resultados y las evidencias del trabajo realizado.

El aprendizaje obtenido por la docente en formación, a través de la investigación realizada, fue valioso para avanzar en el desarrollo de las competencias profesionales, además le permitieron significar con mayor responsabilidad la docencia y el reconocimiento del impacto de este en el aprendizaje.

Capítulo I

I. Marco teórico y referencial

El cómo motivar a los alumnos suele ser una tarea difícil para los docentes, por lo que deberán contar con estrategias y procedimientos, así como incluir la innovación en las clases. En este capítulo se aborda la investigación de aquellos conceptos base que nos llevarán al logro de objetivos, para esto se consultaron diversos documentos correspondientes al área de fuentes primarias.

A lo largo de este apartado se mostrará la importancia de la motivación en la vida de los seres humanos y en la educación, explicando que el conocimiento es escaso sin motivación, ya que actualmente las escuelas exigen un método de enseñanza no tradicional en el que el alumno desarrolle diversas habilidades y conocimientos, relacionándolo con su contexto y poniéndolo en práctica en su diario vivir, Junco (2010) cita a L. Porcher menciona que cuando se trata de despertar al niño para el mundo, dándole los medios de orientarse fácil y convenientemente en él, se hace necesario partir del contacto más inmediato entre un niño y su mundo. Es por ello que en el docente recae la tarea de generar un ambiente que impulse a los alumnos a aprehender, permitiendo que a futuro sean ellos los que anhelan llenarse de conocimiento.

Asimismo, se explica el impacto que genera la implementación de actividades lúdicas, ya que consisten en un elemento indispensable dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que este es un recurso educativo en la que los alumnos logran convertir la fantasía en realidad, asimismo, estimulan procesos cognitivos como comparar, categorizar, contar, y memorizar. En el campo afectivo, favorece el desarrollo corporal, permite el reconocimiento de habilidades, y destrezas, además de sus limitaciones e intereses, promueven y estimulan el trabajo en equipo, liderazgo, trabajo individual y grupal, seguimiento de instrucciones y juego de roles. Finalmente se relaciona en conjunto brindando conocimiento sobre el tema propuesto.

A. Motivación

Actualmente nos encontramos dentro de una sociedad que evoluciona a gran velocidad, en medio de esta realidad se necesita una educación de calidad que permita a las niñas y niños interesarse por el aprendizaje. Plan y Programas de Estudio (2017), menciona que la educación primaria es una etapa fundamental en la vida de los alumnos ya que comienzan a descubrir que son capaces de hacer, conocer, investigar y producir, por lo que resulta esencial generar ambientes de aprendizaje en el que se fomenten los intereses personales y la motivación de los estudiantes (p.71). Es por ello que resulta fundamental que los maestros identifiquen la importancia de la motivación y favorezcan la creación de un espacio que impulse el aprendizaje a través de una actitud positiva, así como con diversas acciones y estrategias que motiven al alumno hacia el logro de objetivos.

La motivación es un proceso interno que nos lleva al deseo y nos brinda la fuerza para alcanzar un fin, según la definición de la Real Academia Española, el término motivación es un conjunto de factores/causas que determinan las acciones de una persona. Visto desde el concepto etimológico, Trechera (2005), explica que este término se relaciona con aquello que moviliza a la persona para ejecutar una actividad. (p. 5) De esta manera, podríamos definir la motivación como el aquel proceso por el cual un individuo se plantea un objetivo y utiliza diversos recursos, con el propósito de lograr una meta. Un autor que refuerza esta idea es Francisco J. (2002), el cual señala que la motivación es la palanca que mueve toda conducta aludiendo a que esta provoca cambios en la conducta y lleva a los estudiantes al cumplimiento de metas.

Visto desde la perspectiva de Woolfolk Anita (1999), “La motivación es un estado interno que incita, dirige y mantiene la conducta” (p. 370). Es decir, la motivación es aquella fuerza o palanca que lleva hacia la realización de actividades con entusiasmo, compromiso y convicción, podría definirse como un proceso encaminado hacia el logro de una meta, emitido por las percepciones que se tiene de sí mismo. Diego J. Gonzales (2008) expone que la motivación despierta, inicia, mantiene o fortalece la intensidad del comportamiento. (p. 52). Podríamos

considerarlo como ese lazo ligado al interés y la voluntad; cuando un individuo se siente motivado hacia algo hace el esfuerzo para realizar determinadas acciones y persiste en ellas obteniendo el deseo de superación.

Observado desde la perspectiva psicológica, la motivación conforma la personalidad humana, esto a través de sus necesidades y motivos. Diego J. Gonzales (2008), menciona que en la motivación participan los procesos afectivos (emociones y sentimientos), las tendencias (voluntarias e impulsivas) y los procesos cognoscitivos (sensopercepción, pensamiento, memoria, etc.); los afectivos y las tendencias ocupan la función más importante en ella. (p. 28). La influencia de estas genera un deseo que energiza y dirige el comportamiento hacia un objetivo o meta. La motivación juega un papel esencial en nuestro diario vivir; pues esta se relaciona a nuestros logros influyendo en nuestras actitudes hacia el cumplimiento de metas, diversos autores la denominan como la raíz del comportamiento explicando que toda conducta es producto de un motivo.

a. Motivación a través de la perspectiva humanista “Teoría Abraham Maslow”

Maslow propone la teoría de la motivación humana, esta consiste en una jerarquía de necesidades y factores que motivan a las personas; identificando cinco categorías de necesidades utilizando un orden jerárquico ascendente de acuerdo a su importancia para la supervivencia y la capacidad de motivación. Quintero; J (2007) describe a profundidad cada una de estas necesidades, explicando que a medida que el hombre satisface sus necesidades, surgen otras que modifican su comportamiento.

En la base de la pirámide de Maslow, se encuentran las necesidades fisiológicas, estas integran la primera prioridad del individuo y se basan en la supervivencia. En el segundo escalón se muestran las necesidades de seguridad, estas buscan la creación y mantenimiento de un estado de orden y seguridad. En el tercer escalón se encuentran las necesidades sociales con la necesidad de compañía del ser humano, integra aspectos afectivos y su participación social en diversos ámbitos. En el penúltimo piso se sitúan las necesidades de

reconocimiento/autoestima, estas radican en la necesidad de toda persona de sentirse apreciada y destacar dentro de un grupo social, incluyen la autovaloración y el respeto a sí mismo. Finalmente, en la punta de la pirámide encontramos las de autosuperación/ autorrealización con el deseo de crecer a través del desarrollo de sus habilidades. McClelland (1989), afirma que existen tres motivos/necesidades muy importantes en la vida de un individuo; necesidades de logro, de poder, y de afiliación.

La necesidad de logro, se refiere al esfuerzo por sobresalir, el logro en relación con un grupo de estándares, la lucha por el éxito. La necesidad de poder, se refiere a la necesidad de conseguir que las demás personas se comporten de una manera que no lo harían, es decir se refiere al deseo de tener impacto, de influir y controlar a los demás. La necesidad de afiliación, se refiere al deseo de relacionarse con las demás personas, de entablar relaciones interpersonales amistosas y cercanas con los demás integrantes de la organización. (McClelland. 1989. p.195)

Los seres humanos tienen un deseo innato para auto realizarse, es decir, para ser lo que anhelan ser, reflejando objetos indicadores de la satisfacción de sus necesidades, las cuales le llevan a actuar; experimentando deseos, sentimientos, aspiraciones, emociones y propósitos que, con las condiciones idóneas, dirigen e impulsan su actividad hacia determinadas metas, cuya obtención le proporciona satisfacción. Quintero (2007), nos menciona que, en la teoría de Maslow, hasta el punto más alto se encuentra el “ser” relacionado con la educación y los valores, es increíble que este es uno de los mayores motivantes en el ser humano y uno de los más ignorados dentro del sistema educativo. Asimismo, se debe tener en cuenta, que para que un alumno pueda llegar a la auto-realización se requiere que las otras necesidades estén cubiertas, tales como amor, seguridad, pertenencia y estima; siendo este un gran reto para las docentes, puesto que en muchas ocasiones los alumnos cuentan con diversas carencias que afectan la búsqueda de su auto-realización. Resulta importante generar estrategias de trabajo que permitan el reconocimiento de los alumnos, es decir, que lejos de alejarlo de la superación personal, lo anime a sentirse inspirado; es por ello que las palabras y comentarios positivos dentro del aula son clave esencial para la motivación.

b. Motivación a través de la perspectiva conductual.

La motivación desde la perspectiva conductual se basa en recompensas externas que influyen de forma positiva en la conducta de un individuo. Trechera (2005), afirma que:

Las personas suelen realizar comportamientos con el objetivo de obtener algún beneficio y evitan o dejan de hacer aquellas conductas que conllevan un daño. Para este enfoque toda modificación de conducta se realiza básicamente a través de refuerzos, recompensas o mediante la evitación u omisión de aquello que sea desagradable (p. 3).

El refuerzo positivo se basa en que, si en una situación una persona lleva a cabo determinada acción y esta rápidamente se compensa por medio de un reforzador positivo, es más probable que dicha persona realice otra vez la misma acción una vez que se enfrente a una situación parecida; la motivación conductual posibilita que las personas busquen el logro de las metas establecidas, usando motivos de atracción. Naranjo (2004) menciona que existen diversos factores que se deben tomar en cuenta para lograr un reforzamiento positivo:

En primer lugar, debe identificarse de forma específica el o los comportamientos que van a reforzarse. En segundo lugar, deben seleccionarse los motivadores apropiados. En tercer lugar, deben tomarse en cuenta otros aspectos como la inmediatez en la presentación del refuerzo, la privación y la saciedad, la cantidad de reforzamiento y la novedad del refuerzo. (Naranjo. 2014. p.41)

La observación y el registro de información son herramientas esenciales para la aplicación de reforzadores positivos, puesto que nos permiten reconocer aquella conducta que deseamos impulsar, así como identificar el tipo de reforzador, esto con base a los gustos, intereses y deseos del individuo. El reforzador debe administrarse inmediatamente después de que se presenta la respuesta deseada, así el sujeto logra percibir aquellas conductas por las que recibe el refuerzo. Como podemos apreciar, la motivación a través de la teoría conductual se basa en el refuerzo constante para la obtención de ciertas conductas, es decir, los alumnos actúan

esperando el recibir aquel reforzador que le agrada; la motivación se ve impulsada por factores externos.

c. Teoría del equilibrio -Heider

Heider (1946), afirma que existen tres variables que al relacionarse balanceadamente pueden generar situaciones positivas en el aprendizaje, para esto explica el análisis de la unidad P-O-X. P es una persona, es decir, el actor principal en el aprendizaje, O es otra persona y esta influye en el campo de aprendizaje, o sea, el docente; y X es una entidad impersonal, es decir, la materia o aprendizaje. Cuando las relaciones entre estos tres elementos son positivas, existe un equilibrio que llevará a "P" sentirse motivado e interesado por el aprendizaje. Sampson e Insko (1964), citado por Kauth (1972) señalan: sí a P le gusta X, pero O se muestra antipático se presenta un desequilibrio (p. 312), es decir, existe una relación negativa y dos positivas, en donde el alumno se interesa por el aprendizaje, pero el docente no actúa de tal forma que el alumno se sienta motivado para aprender.

Asimismo, mencionan que cuando P se relaciona positivamente con O, pero muestra rechazo hacia X, O debe participar activamente para crear un equilibrio (p. 313), con ello se refieren a que existen ocasiones en que el alumno logra mantener una relación positiva con el maestro, pero presenta un rechazo hacia el aprendizaje. En este caso para crear un equilibrio es tarea del docente planificar y aplicar estrategias que permitan a los alumnos visualizar el aprendizaje como algo atractivo. Esta teoría predice que cuando las relaciones están balanceadas, existe una tendencia a la estabilidad y que en caso de haber un desequilibrio deben aplicarse herramientas que lleven al equilibrio, por otra parte, nos muestra el importante papel que desarrolla el docente y si lo vemos desde el área de la motivación, nos damos cuenta que este es el puente para que los alumnos se sientan atraídos por el aprendizaje, para ello deberá buscar tener una relación positiva con los estudiantes y aplicar estrategias que conecten cada una de las variables y den como resultado un equilibrio.

d. Teoría cognoscitiva social

El origen de esta teoría se remonta a los estudios de Albert Bandura, según lo establece Woolfolk (1999), en donde sus planteamientos se basan en la integración de elementos conductuales y cognoscitivos. Santrock (2006), expone que:

Los factores sociales y cognoscitivos, así como la conducta, tienen papeles importantes en el aprendizaje. Los factores cognoscitivos pueden incluir las expectativas de éxito del estudiante, y los factores sociales la observación de los estudiantes de la conducta de logro. (Santrock. 2006. p.226)

La teoría cognoscitiva social explica cómo es que se da la motivación a través de la influencia del valor de una meta y las expectativas que se tienen de alcanzarla. En este sentido la motivación se muestra como el resultado de dos fuerzas; la fuerza de un individuo para alcanzar una meta y el valor que tiene esa meta para él, esto implica refuerzos internos y externos, en términos de valor (de alcanzar la meta) y la expectativa (de lograrlo). El establecimiento de metas permite la iniciativa de los alumnos y producen en ellos el generar conciencia de que sus acciones influyen en el resultado, permitiéndole diferenciar entre el mal y buen desempeño.

Para Bandura (1986), la motivación es el resultado de una conducta orientada que se sostiene a partir de las propias creencias de la gente con respecto a los resultados obtenidos por sus actos y por la autoeficacia para llevarlos a cabo. En este sentido hace referencia a la motivación de logro, la cual permite la competencia, la reflexión y el desarrollo de la independencia. Dentro de las aulas se necesita propiciar un espacio que permita a los alumnos sentirse incentivados por medio del logro de metas, para esto es importante que el docente establezca metas que sirvan como base para que los alumnos comiencen a plantearse el logro de objetivos.

Solano (2009), plantea que el docente debe renovar su práctica pedagógica, es conveniente que su intervención en el aula coadyuve a la construcción compartida del conocimiento. Por esta razón los docentes deben implementar la planificación de estrategias que conduzcan al establecimiento de metas diarias que le permitan

evaluar su desempeño y esto sea un incentivo que le motive a esforzarse para cumplir la meta.

e. Teoría de la atribución

Esta teoría busca explicar como por medio de razones o motivos se generan atribuciones sobre éxito o fracaso, relacionándolo con sentimientos de felicidad o frustración según sea el caso. Weiner (1992), explica que los alumnos atribuyen sus éxitos y fracasos en función de tres dimensiones: Locus, (causa que lo origina), estabilidad (persistencia o modificabilidad de la causa) y responsabilidad (control para modificar las consecuencias o efectos). Asimismo, plantea que en la medida que las atribuciones sobre el resultado de la tarea tengan un locus interno, sean inestables y controlables, hay mayores posibilidades de compromiso con la tarea.

Dependiendo de la atribución que el aprendiz genere en torno a las causas que producen una actuación eficaz o ineficaz, establece una serie de conceptos, de expectativas, que condicionan la actividad a la hora de iniciar una nueva tarea (Ugartetxea. 2002. p.29)

Las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que un alumno tenga de sí mismo, así como de la tarea a realizar y de las metas que pretende alcanzar, constituye en factores que le alientan, guían y dirigen la conducta en el ámbito académico.

f. Clasificación de la motivación.

La motivación se hace presente a través de diferentes motivos y refuerzos que nos llevan a una meta establecida, estos se generan a través de diversos factores tanto internos como externos los cuales se clasifican como motivantes intrínsecos y extrínsecos, la diferencia entre estas radica en la fuerza que impulsa al individuo.

Jorge Edison (2012), menciona que la motivación intrínseca se hace presente cuando la persona fija su interés por el estudio o trabajo, demostrando siempre superación y personalidad en la consecución de sus fines, sus aspiraciones y sus metas. La motivación intrínseca se puede definir como la fuerza interna que conduce

a un individuo a realizar una actividad o cumplir una meta sin el fin de satisfacer deseos materiales. Desde la perspectiva educativa García (2008) menciona que la motivación intrínseca se da cuando un alumno se muestra interesado por las actividades de aprendizaje por motivos meramente personales como es la satisfacción que produce el aprendizaje por sí mismo (p.37). Por tanto, el alumno no necesita un reforzador secundario, ya que su satisfacción la encuentra en el reforzamiento de sus habilidades, en la aplicación de sus conocimientos y al desafiar sus destrezas.

La motivación extrínseca se presenta a través del contexto social puesto que se da por medio de factores externos, Lepper (1998), lo define como aquella fuerza que procede de fuera y que conduce a la ejecución de la tarea. Es decir, este estímulo puede ser un reconocimiento o incentivo con valor económico o curricular. Aterrizando el concepto en el contexto educativo se hace presente por medio de factores externos como el docente, el ambiente de aprendizaje, los recursos utilizados, entre otros; permitiendo que los alumnos lleven a cabo las actividades de aprendizaje. Asimismo, se presenta con la intención de recibir alguna recompensa las cuales se pueden explicar analizando las siguientes expresiones: 1.- Mi mamá me comprará un juguete si lo hago bien. 2.- La maestra estará feliz con mi trabajo. 3.- Si saco 10 estaré en el cuadro de honor. 4.- Si termino la maestra no dará tiempo para jugar.

g. El cerebro ante la motivación.

La motivación constituye en un estímulo que nos lleva a actuar; en relación con el aprendizaje refiere a aquello que nos impulsa a aprender. Estrada (2018), afirma que en los procesos motivacionales el cerebro cumple una función fundamental, pues este se encarga no solo de procesar lo que se recibe del mundo exterior (estímulos), sino que también genera sustancias y activa procesos internos (p.28). En este caso, los sentidos cumplen un papel como receptores ante un estímulo y envían la información al cerebro, el cual comienza a crear sustancias que generan placer, posteriormente se creará una relación entre el estímulo, la acción y el placer. Por ejemplo, existen aromas que te remontan a un recuerdo en

específico, en este caso el estímulo es el aroma y es recibido por medio del olfato, viaja hacia el hipotálamo y se vincula con las memorias.

En el caso del proceso de aprendizaje cuando se aplica un estímulo positivo, este es recibido por medio de los sentidos, los cuales envían información al cerebro y esta viaja por medio de las estructuras cerebrales. Estrada (2018), explica que existen tres estructuras, la amígdala (que interviene en las percepciones para evaluar el nivel de peligro o el placer que estas traen consigo) o el hipotálamo (que interpreta la información sensorial asociándola con emociones y sentimientos) y los neurotransmisores (encargados de generar dopamina). Con lo anterior se puede observar que las estructuras del cerebro no funcionan de forma aislada, estas trabajan en su momento creando una conexión las cuales permiten a los alumnos experimentar determinada emoción ante una acción que le motive a aprender.

h. Motivación escolar

Cuando hablamos de motivación escolar nos referimos a aquella palanca que impulsa al alumno a realizar una tarea que traerá como resultado un aprendizaje o crecimiento. Plan y Programas de Estudio (2017), menciona que las comunidades educativas deben colocar al estudiante y al aprendizaje en el centro de la práctica educativa, propiciando que este sienta interés por aprender y se apropie de su proceso de aprendizaje (p.35). El aprendizaje escolar es inconcebible sin motivación, se trata de uno de los factores más importantes en el sistema educativo pues es aquella energía que impulsa al alumnado a conseguir mejores resultados.

En términos más precisos Valenzuela, (2007) menciona que la motivación escolar tiene que ver con la activación de recursos para aprender aquello que la escuela propone como aprendizaje. Ciertamente el mantener a los alumnos motivados y mantener en ellos el deseo de aprender resulta una tarea difícil, es por ello que una herramienta clave es conocer a los alumnos, identificando sus intereses y áreas de oportunidad y posteriormente activarlas por medio de recursos innovadores, incitando actividades que nos permitan continuar y dirigir el comportamiento que deseamos repetir. Ormrod, (2008) afirma que:

Es muy frecuente que los profesores se quejen de que los alumnos no están nada motivados y que no se esmeran en sus actividades, pero debe de quedar muy claro que los estudiantes no vienen preparados mentalmente y motivados para estar plenamente pendientes de las clases. (Ormod. 2008. p.12)

La motivación no se activa automáticamente, resulta esencial realizar acciones antes, durante y después; que den como resultado un aumento en la disposición de los alumnos por aprender. La motivación escolar se conforma de diferentes factores como son la actividad, la actitud del docente, la relación entre alumno-docente y alumno-alumno, los recursos materiales y el espacio en que se desarrolla. El papel del docente es crucial puesto que él es el encargado de generar un espacio en que las relaciones entre los integrantes que conforman el grupo sean interactivas, permitiendo la construcción de situaciones de aprendizaje.

Alonso Tapia (1991) afirma que querer aprender y saber son las “condiciones personales básicas que permiten la adquisición de nuevos conocimientos y la aplicación de lo aprendido de forma efectiva cuando se necesita”. Según lo expuesto por Tapia, se necesita la disposición y el interés del alumno para obtener el aprendizaje, en cuanto a la educación, se requiere la implementación de diversas estrategias que, a través de la estimulación y gratificación en las acciones logradas por el niño se siembre el interés y sea efectiva la motivación del docente en el alumno. Estimular el deseo de aprender es una de las tareas principales de los docentes, ya que ello propicia a que el alumno se esfuerce y dirija sus intereses en los contenidos curriculares.

Como podemos apreciar, la motivación es el interés que tienen los alumnos por su propio aprendizaje o por aquellas actividades que le permiten adquirir un conocimiento o reforzar una habilidad. El interés se hace presente en función de elementos intrínsecos y extrínsecos, es preciso tener en cuenta que la motivación escolar es un proceso, el cual dirige una conducta hacia el logro de una meta, involucrando variables cognitivas y afectivas.

B. Factores que influyen en la desmotivación

La mayor parte de los profesores se preocupan por el aprendizaje de sus estudiantes; no obstante, se aprecia una desmotivación bastante generalizada dentro de los salones de clase; la desmotivación es la ausencia de la motivación, visto desde el origen etimológico de la palabra desmotivación es el resultado de la suma de tres componentes: El prefijo “des”, que indica la inversión de la acción, el sustantivo “motivus”, que puede traducirse como “movimiento”, el sufijo “ción”, que es sinónimo de “acción y efecto”, por lo que desmotivación se refiere a la falta o ausencia de motivos para cumplir una meta. Julián Pérez Porto y María Merino (2008), definen la desmotivación como:

Una sensación caracterizada por la carencia de esperanzas y el sentimiento de angustia a la hora de solventar problemas o superar un obstáculo, esto a su vez, produce insatisfacción y se evidencia con la disminución de la energía y la incapacidad para experimentar entusiasmo. (J. Pérez. M. Merino. 2008. p.11)

La desmotivación es normal en personas que ven limitados o no realizados sus sueños o anhelos, esta se caracteriza por un perfil pesimista y un estado de desesperación al que se podría llegar tras experimentar un intenso desánimo. A lo largo de mi formación docente y gracias a diversos métodos de recolección de datos, he logrado percibir que la desmotivación se hace presente desde los primeros grados escolares, esto se ve reflejado en las actitudes de los alumnos, asimismo, he identificado una variante entre los posibles desmotivadores que se encuentran en las escuelas primarias, la primera es el profesorado, Plan y Programas de Estudio (2017) menciona que el maestro es clave para ayudar a los estudiantes a reconocer sus sistemas de motivación y cómo estos influyen en su aprendizaje, para ello, los docentes deben conocer lo suficiente a los estudiantes. Sin embargo, en algunas ocasiones, la falta de motivación por parte del alumnado viene dada por los profesores, ya que no se han dado a la tarea de reconocer los intereses, capacidades, conocimientos y áreas de oportunidad de los alumnos, desencadenando que los alumnos se sientan desmotivados en cuanto a la transmisión de conocimientos.

Freire (1968), nos habla de una educación bancaria, el educador es el que sabe, los educandos los que no saben; el educador es el que piensa, los educandos los objetos pensados; el educador es el que habla, los educandos los que escuchan dócilmente (p.74) esta educación hace referencia a lo que conocemos como educación tradicional, en la que los alumnos son concebidos como depositarios del saber. Dentro del sistema escolar existe una gran cantidad de docentes con una larga carrera dentro de la docencia y dentro de ese tiempo han forjado un estilo docente único, el cual les caracteriza del resto, sin embargo, considero que de nada sirve esta larga trayectoria si solamente se repite la metodología utilizada en generaciones pasadas.

La metodología de enseñanza, aplicada correctamente transforma las aulas en un campo donde los alumnos integran y construyen su aprendizaje a través de vivencias prácticas basadas en la cotidianeidad, mientras que una metodología de enseñanza tradicional se basa en la formación expositiva y el aprendizaje mecánico. Paulo Freire (1968), en su libro "Pedagogía del oprimido" menciona que el educando, en muchas ocasiones es sólo un objeto en el proceso y padece pasivamente la acción de su educador. Es decir, el educador no se comunica, sino que realiza depósitos que los alumnos aceptan dócilmente generando un concentrado de información que no pone en práctica, actualmente dentro de las escuelas primarias se presencia una constante desmotivación por parte del profesorado y esta se transmite al alumnado, asimismo, se refleja en la metodología de enseñanza que pone en práctica, dejando de lado las necesidades de aprendizaje de los alumnos y tomando como base únicamente el uso de libros de texto y material impartido por la SEP, me resulta importante mencionar que este material es una herramienta o complemento y no un todo en el aprendizaje, ya que estos instrumentos están diseñados homogéneamente, el material de estudio y la calidad de los medios didácticos debe presentarse de forma significativa y contextualizada, permitiendo que los alumnos se interesen por los contenidos.

La desmotivación del alumnado se genera a través de acciones que a simple vista resulta poco importantes, desde el tono de voz, la escasa o nula aplicación de material didáctico y actividades de carácter lúdico, la poca

estimulación de la imaginación del alumno, la falta de actividades fuera del aula, entre otros. Como podemos visualizar el docente influye grandemente en la motivación y desmotivación dentro del aula, resulta esencial transformar el salón de clases en ambiente de aprendizaje que atraiga el interés hacia el aprendizaje.

El aprendizaje demanda condiciones ambientales en el aula, según Bransford (2007) Los ambientes de aprendizaje son el conjunto de elementos y actores. Es decir, docentes y estudiantes que participan en un proceso de enseñanza y aprendizaje (p.15). Un ambiente de aprendizaje que impulse la motivación de los alumnos debe considerar elementos internos y externos que favorecen la relación e interacción entre los sujetos que lo integran. Jaramillo (2007) refuerza esta idea al mencionar que:

El ambiente del salón de clase es esencial en el favorecimiento del desarrollo físico, social y cognitivo de los niños y las niñas. Aunado a lo anterior, se tiene el espacio y la distribución del mobiliario, materiales, entre otros elementos, que contribuyen positiva o negativamente con las relaciones interpersonales desarrolladas en el ámbito interno del aula y entre los diferentes actores del proceso educativo y, por consiguiente, con la construcción exitosa del conocimiento y del aprendizaje. (L. Jaramillo. 2007. p.5)

El ambiente de aprendizaje se compone por dos elementos esenciales, los recursos humanos y los materiales; la estética del aula, las condiciones que brindan comodidad y seguridad a los alumnos, las relaciones sociales, los recursos lúdicos, la organización y comunicación entre pares, entre otros factores. Retamal (2006), menciona que un ambiente educativo debería "organizar y generar ambientes lúdicos a partir de una seria reflexión, tomando en cuenta los objetivos educativos a partir de los intereses infantiles, con creatividad e imaginación" (p.23) Generar ambientes de aprendizaje atractivos y de calidad, permitirá atender las necesidades de aprendizaje y por consiguiente romper aquellas barreras desmotivadoras que llevan a los alumnos a desinteresarse por el aprendizaje. El docente influye grandemente en la motivación y desmotivación de las y los alumnos, es por ello que este debe estar consciente de como existen diversos factores que impulsan y contrarrestan esta situación, construyendo día a día

espacios que motiven el aprendizaje generando un impacto positivo en el rendimiento académico.

C. Lúdica

Las contribuciones de diversos autores y mi experiencia como docente en formación me han permitido reconocer que en el proceso de enseñanza los docentes utilizan diversos recursos que ayudan en la transmisión de contenidos, entre ellos he reconocido que el juego es un medio por el cual los alumnos refuerzan y construyen su aprendizaje, puesto que les permite interactuar con el medio que les rodea. Martínez (2008), afirma que:

El aprendizaje no debe considerarse una actividad tediosa ni aburrida, al contrario, es necesario la implementación de estrategias lúdicas que armonicen el proceso, contribuye a desarrollar el máximo potencial de los alumnos, adecúa la pedagogía, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. (L. Martínez. 2008. p.45)

El concepto lúdico según la Real Academia Española, se origina del latín “ludus” que significa juego, refiere a todo aquello relacionado con la recreación y el entretenimiento, mientras que las actividades lúdicas son aquellas que permiten que a través del juego se refuercen áreas de aprendizaje; estas han tomado un lugar muy importante dentro de las aulas, puesto que permiten a los alumnos aprender de una forma significativa por medio de un ambiente de aprendizaje basado en la creación de experiencias, asimismo, permite el goce hacia los contenidos curriculares puesto que deja de lado la enseñanza tradicional. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. (C. Jiménez. 2002. p.22)

El juego integra un verdadero ejercicio de preparación para la vida, puesto que los alumnos se expresan, comunican, relacionan, conocen y aprenden; por esta

razón los maestros deben integrar el juego en su plan de trabajo. Núñez (2002) considera que la lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje (p.28). El enseñar no consiste en sólo transmitir conocimientos dentro de un espacio de cuatro paredes sino de transformar el ambiente de aprendizaje, de tal forma que este permita la obtención de vivencias propias, así como el facilitar la adquisición de conceptos y actitudes a través de actividades lúdicas que produzcan alegría, e interés. Asimismo, fomentan el fortalecimiento de valores, la socialización entre pares y la integración grupal, impulsa la imaginación y brinda seguridad al aprender.

a. Metodología lúdica

Es necesario que la educación que se le brinda al estudiante sea dentro de un entorno donde se promueva el interés del mismo, construyendo una educación interactiva donde este sea el protagonista, para esto se deben aplicar un conjunto de estrategias que integren el dinamismo y por consiguiente motiven a los alumnos. La metodología lúdica permite que el alumnado se mantenga interesado y motivado, puesto que se desarrolla a través de elemento que impulsan la imaginación, despiertan la curiosidad y permiten la construcción de conocimientos.

Yturalde (2015), citado por Rivas (2016), menciona que la metodología lúdica es sumamente amplia, ya que a través de ella los niños aprenden de una manera fácil y divertida sin necesidad de hacer tedioso el aprendizaje (p.28), esta metodología permite que los niños y niñas se expresen, comuniquen, interactúen y se diviertan mientras aprenden, la lúdica no refiere a jugar para el entretenimiento, sino a propiciar y fortalecer el aprendizaje mientras los alumnos se relacionan por medio de aquella actividad que realizan cotidianamente.

b. Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje

El plan y programas de estudios (2011), menciona la importancia de centrar el aprendizaje en los estudiantes, es decir, involucrarlos en el proceso de aprendizaje a través de la creación de un ambiente de aprendizaje que permita la construcción de experiencias significativas, permitiendo que pasen de ser receptores pasivos a participantes activos. La importancia de la lúdica radica en que esta permite a los

alumnos aprender por medio de actividades, estas están basadas en los intereses, recursos y áreas de oportunidad identificadas dentro del aula.

Echeverri y Gómez (2009), desde su perspectiva mencionan la importancia de actividades lúdicas, “cualquiera de los juegos, en su esencia, ofrece una estructura lúdica que es necesaria para el ser humano; en los niños y jóvenes tiende a cumplir una necesidad vital”. Apoyando la postura de autores considero que el juego, al ser una pieza esencial en el desarrollo de los niños y al aplicarla en el proceso de aprendizaje, permite ver el aprendizaje de forma satisfactoria. Jiménez (2003) citado por Altamirano (2018), menciona que el juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, puesto que es una forma de comunicar, compartir y conceptualizar el conocimiento, potenciando el desarrollo social, emocional y cognitivo (p.32). Como menciona el autor, el juego es parte esencial en el aprendizaje ya que es una herramienta que permite la interacción entre pares y permite una comunicación fluida entre los que integran el grupo de clase, impulsa el constructivismo a través del enriquecimiento y construcción de conocimientos.

Carrasco (2007), alude que la lúdica es un componente fundamental desde el nacimiento, como fuente inagotable de actividad, expresión y movimiento, en el que manipular, inventar y descubrir son actividades de juego que producen goce, alegría y placer al niño. Como sabemos, es en la educación inicial donde las niñas y niños comienzan a interactuar dentro de la sociedad, por tal motivo incluir el juego en el aprendizaje resulta importante, pues favorece de forma natural la solución y construcción de situaciones que ligan los roles dentro de la sociedad y los contenidos curriculares, permitiendo que los alumnos identifiquen como aplicar lo aprendido en la cotidianidad; el juego constituye en un verdadero ejercicio de preparación para la vida pues da sentido al aprendizaje, permite el análisis y la reflexión, sin perder su parte placentera, ya que logran atraer y motivar.

Torres (2002), señala que la didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento y a la par que produce satisfacción (p.209). Al generar una satisfacción hace referencia a aquel impulso extrínseco por

el cual se estimula la motivación intrínseca y lleva a la construcción de aprendizajes significativos. Las actividades lúdicas resultan ser un instrumento de enseñanza atractivo y motivador, siempre y cuando se planifiquen y apliquen correctamente, Benítez (2010), menciona que un uso injustificado o abusivo puede significar la pérdida de motivación por parte de los alumnos, debe ser una continuación o una introducción al tema, no una parada para descansar dejando el objetivo principal a un lado (p.25). El diseño de actividades lúdicas debe corresponder a los objetivos establecidos en los planes y programas de estudio, deben ser utilizadas con un objetivo establecido, por lo cual deben aplicarse en un tiempo establecido, se deben tomar en cuenta los espacios, recursos, necesidades, edades e intereses de los niños, incluyendo reglas que fortalezcan las relaciones asertivas, asimismo, es importante que estas se basen en un contenido o tema. Varela (2010), afirma que:

Jugar y aprender son dos acciones íntimamente relacionadas, de forma que su complementación da lugar a un ambiente favorecido y ameno en el momento del aprendizaje, hace que el alumno se sienta cómodo y abierto al desarrollo de nuevos conocimientos. (F. Varela. 2010. p.1)

El juego y el aprendizaje son dos elementos que impulsan la motivación de los alumnos, al unirse y aplicarse correctamente convierten la enseñanza en una experiencia única; cuando un niño juega es capaz de desarrollar diferentes roles y crear situaciones que le permitirán la adquisición de nuevos aprendizajes útiles para el diario vivir. Las actividades lúdicas son una fuente que complementa el trabajo de las y los docentes, estas se pueden aplicar para introducir al contenido, reforzarlos o evaluarlos; permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades, permitiendo que el alumnado supere diversos retos a través de la búsqueda de soluciones, permite una competencia sana por medio del desarrollo de actitudes sociales de compañerismo, cooperación y respeto, despiertan y motivan al estudiante impactando en su rendimiento académico.

A través de mi formación como docente he logrado identificar como las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de distintas áreas; la social a través de situaciones imaginarias en donde se convive y refuerzan valores como la igualdad,

equidad y respeto, así como el reconocimiento de la importancia de seguir las reglas. En la parte cultural, permite que los niños identifiquen tradiciones que conforman su comunidad, estado y país, así como las condiciones que integran el mundo que conocemos. Impulsan la creatividad ya que potencian la imaginación y el desarrollo de destrezas manuales, orales y escritas. Favorece el área afectiva puesto que permiten la expresión de sentimientos y emociones, mientras que en la motora favorece el desarrollo psicomotor, aumentando la fuerza, velocidad y desarrollo muscular, ayudando a la sincronización de movimientos y a la comprensión de la lateralidad. En el área cognitiva estimulan la capacidad para razonar, tomar decisiones y reflexionar, ejercita la mente por medio de desafíos y permite la maduración de pensamientos e ideas.

c. Clasificación del juego

Ingrid (2014), presenta el sistema ESAR, el cual surge en los años 90's por Denise Garon, tomando como base las etapas evolutivas propuestas por Piaget (p.31). Para comprender mejor esta clasificación a continuación se presenta la teoría Piagetiana, Piaget (1956), menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo; enfatiza la importancia del juego como una vía de aprendizaje puesto que permite la creación de experiencias. Muestra el juego como un acto intelectual puesto que persigue una meta, la clasificación de este varía según la edad del niño, para esto Piaget presenta cuatro etapas que van desde el nacimiento

- Etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los 2 años): esta etapa se basa en la capacidad del niño por representar y entender el mundo que le rodea, aprende cosas por medio de la exploración y la manipulación.
- Etapa preoperativa (de los 2 a los 6 años): el niño o niña representa el mundo a su manera, esto por medio del juego y el lenguaje, es en esta etapa en donde el juego simbólico se hace presente, es decir, actúa

como si fuese otra persona, estuviese en otro lugar y pusiese realizar acciones fantásticas como volar, desaparecer, entre otras.

- Etapa operativa o concreta (de los 6-7 años hasta los 11): esta etapa marca un punto importante en el desarrollo cognitivo, ya que comienza a utilizar el pensamiento lógico, asimismo, identifica reglas y normas.
- Etapa del pensamiento operativo formal (desde los 12 años aproximadamente en adelante): se comienza a razonar lógicamente, es decir comienza a pensar más allá de lo concreto, pensando de forma abstracta o hipotética.

ESAR es un acrónimo: (E) Exercise, (S) Symbolique, (A) Assembler y (R) Regles, que puede definirse cómo: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de ensamblaje y juegos de reglas.

- Juegos de Ejercicio: estos se basan en el movimiento y la repetición, impulsan el desarrollo de los sentidos, pues sus subcategorías se dan por medio del juego sensorial sonoro, visual, olfativo, táctil, gustativo y de manipulación, asimismo, este tipo de juegos permite la apreciación de las causas y los efectos, permitiendo al docente vislumbrar la aparición del razonamiento.
- Juego Simbólico: en este se simulan situaciones imaginativas, se imita a través de roles, se presentan y crean personajes ficticios o reales, este tipo de juegos buscan que por medio de la imitación se construya un aprendizaje que servirá en la cotidianidad, permite que el alumno comprenda el entorno que le rodea, así como la importancia de las normas, el desarrollo de la comunicación asertiva y el impulso de la creatividad.
- Juego de ensamblaje: consisten en encajar, ensamblar o reunir piezas, este juego se da a través de la construcción de diferentes escenarios, imágenes o situaciones por medio de la manipulación y construcción con piezas. Los juegos de ensamblaje contribuyen a la coordinación, diferenciación de formas y colores, el razonamiento, la organización

espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia y la capacidad de interpretar unas instrucciones.

- Juego de reglas: este tipo de juegos permite que los niños conozcan y respeten una serie de instrucciones, algunos de estos juegos son los de azar, circuitos, de habilidad, estrategia mental, preguntas y respuestas, deportivos, entre otros. Permiten que los alumnos pongan en práctica sus conocimientos y habilidades, mientras por medio de la socialización reconoce el esfuerzo de los demás, el trabajo colaborativo, el respetar turnos y reglas, escuchar y comprender que a veces se gana y otras se pierde.

Todos los juegos planificados previamente y aplicados dentro de las aulas permiten ofrecer al alumno un aprendizaje innovador, el cual permite la construcción de experiencias significativas, estos juegos deben ser escogidos y diseñados con base en los intereses de los alumnos, así como los recursos y espacios con los que se cuentan.

D. Rendimiento académico

El rendimiento académico se entiende como la suma de diferentes factores que actúan en la persona que aprende, se le ha definido con un valor numérico atribuido al logro del estudiante, se mide mediante las calificaciones obtenidas por medio de una valoración cuantitativa o cualitativa, cuyos resultados muestran un éxito académico, es decir, el rendimiento académico hace alusión a la evaluación del aprendizaje. La complejidad del significado del rendimiento académico radica en su conceptualización, como logramos apreciar, en ocasiones se le denomina, desempeño académico, aprovechamiento académico o rendimiento escolar, si prestamos atención podemos darnos cuenta que estos son solo sinónimos.

Según Bernal y Rodríguez (2017), el rendimiento académico es una medida de las capacidades del estudiante, también supone la capacidad de éste para responder a los estímulos educativos (p.37) En este sentido podemos observar que este también se asocia con la actitud, este es un proceso evolutivo en el que como

docentes logramos visualizar el crecimiento cognitivo de los alumnos. Lamas (2015), menciona que:

Desde un enfoque humanista, el rendimiento académico se entiende como el producto que se da al alumnado en los centros de enseñanza y que habitualmente se expresa a través de las calificaciones escolares, implica el cumplimiento de las metas, logros y objetivos establecidos en el programa o asignatura que cursa el estudiante, expresado a través de una calificación como resultado de una evaluación, lo que implica la superación o no de determinadas pruebas de una materia. (H. Lamas. 2015. p.51)

Como logramos apreciar el rendimiento académico tiene como propósito alcanzar una meta educativa, este en ocasiones se ve afectada por las diversas cuestiones que el alumno atraviesa, desmotivándolo o excluyéndolo, en este sentido dentro de las aulas es responsabilidad del docente generar espacios y actividades que lleven al logro de objetivos. Pizarro (1985), menciona que el rendimiento académico es la medida de las capacidades que responden y se manifiestan, en forma estimativa, es decir, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación. Pizarro define el rendimiento académico como la capacidad de respuesta que tienen los alumnos ante las metas y objetivos establecidos, un aprendizaje. En el rendimiento académico intervienen diversos factores, Martí (2003), menciona los siguientes:

El nivel intelectual, la personalidad, la motivación, las aptitudes, los intereses, los hábitos de estudio, la autoestima o la relación profesor-alumno; cuando se produce un desfase entre el rendimiento académico y el rendimiento que se espera del alumno, refiere a un rendimiento académico insatisfactorio. En ocasiones puede estar relacionado con los métodos didácticos (E. Martí. 2003. p.376)

Aunque son diversos los factores que influyen en el rendimiento de los alumnos, puedo afirmar con base a mi experiencia, que es el docente el que debe generar estrategias que permitan a los niños y niñas cumplir con las metas establecidas. El “fracaso escolar” o “rendimiento académico insatisfactorio”, no mejora por más que se examine a los alumnos por medio de exámenes, registros de

evidencias. Se trata de conocer que necesita nuestro grupo, lo verdaderamente útil es definir objetivos y metas que aspiramos, analizar los contextos en que se desarrollan los alumnos, visualizar las necesidades que nos encontramos, y generar propuestas y mecanismos de acción que nos permitan ir avanzando.

a. La motivación y el rendimiento académico

Lamas (2015), presenta dos enfoques en los que la motivación se relaciona con el rendimiento académico, estos describen el tipo de motivación que tienen los alumnos y como su relación con el aprendizaje impacta en el rendimiento escolar. El primer enfoque se basa en la motivación extrínseca y el autor lo llama enfoque superficial, explicando que dentro del sistema educativo existen alumnos que buscan “cumplir” y evitar el fracaso, su intención es cumplir con los requisitos de la evaluación mediante la reproducción y las estrategias están al servicio de un aprendizaje mecánico (p. 322). Como podemos apreciar Lamas (2015), nos comparte un proceso en el se empuja al alumno a un aprendizaje memorístico y donde este acepta información pasivamente, lo que a futuro traerá falta de comprensión. La propuesta que presenta el autor para romper con este enfoque en el aprendizaje es el uso de la motivación extrínseca, utilizando motivos y determinadas estrategias; en este caso el docente deberá planificar actividades que requieran la participación activa del alumno y permitiendo que construyan su propio aprendizaje.

El segundo enfoque se basa en la motivación intrínseca y el autor lo denomina como enfoque profundo, en donde el estudiante tiene interés por la materia y desea lograr que el aprendizaje tenga significación personal (p. 321). Este enfoque se basa en la satisfacción personal que tiene el estudiante al aprender, muestra como por medio del planteamiento objetivos; una recomendación que nos hace Lamas (2015), es guiar al alumno en el planteamiento de metas, con la intención de que estas sean realistas y en caso de que no se logren cumplir el estudiante no se sienta desmotivado o crea que un pequeño error puede significar no encontrar más opciones.

E. Referentes teóricos

a. El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado.

Bedoya et al. (2016), presentan una investigación cualitativa enfocada a la influencia del juego dentro de las escuelas como medio para transformar el proceso de aprendizaje en alumnos de tercer grado, la metodología aplicada se da por medio de una investigación-acción que permite reconocer los diferentes elementos que han incidido en el bajo nivel de motivación escolar como resultado de las prácticas pedagógicas, las cuales no responden a las necesidades e intereses de los alumnos. A lo largo del proceso de investigación utilizan diversos recursos como: el registro de observación, encuestas e indagación documental, permitiéndome vislumbrar la aplicación de dichos recursos para diseñar una propuesta de mejora.

El objetivo general se basó en implementar una serie de actividades que involucren el juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes, para ello como primer paso identificaron qué factores inciden en la falta de motivación frente al aprendizaje escolar en los estudiantes de tercer grado, posteriormente se implementó una estrategia basada en el juego como medio para propiciar la motivación y finalmente se sistematizaron los resultados. Las autoras afirman que: el juego es un elemento innato en los niños dentro del aprendizaje el cual permite convertir el proceso de aprendizaje en una situación divertida y natural, la cual a su vez brinda relajamiento, interés y motivación (p. 61). Dicha investigación me he permitido reconocer que, aunque existen diversos factores que limitan el juego dentro de las aulas, el correcto diseño y aplicación de actividades lúdicas fortalece el interés y compromiso de los alumnos.

Dicho documento me permite reforzar mi investigación, ya que con base en diversos autores muestran que la efectividad del aprendizaje depende generalmente de que los alumnos hayan adquirido conciencia de la necesidad de aprender y comprender, lo cual se logra por medio del juego como motivante ya que esta es un elemento indispensable dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

b. Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje

Rivas Merlos (2016), expone una tesis basada en la importancia de la metodología lúdica como medio para motivar el aprendizaje, afirmando que una metodología lúdica armoniza el ambiente escolar por medio de estrategias en donde el aprendizaje contribuye al fortalecimiento de la personalidad. Con la intención de brindar un sustento verídico presenta la importancia de la motivación del aprendizaje con base en distintos autores, de los cuales destaco a Pedrosa (2011), el cual resalta que:

La autoestima está ligada a la motivación y que el componente afectivo de la motivación lo constituyen las emociones que conforman al ser humano para encontrar equilibrio emocional que conduzca a una conducta estable, que despierte la curiosidad ante los aprendizajes de valor significativo. (F. Pedrosa. 2011. p.6)

Nos explica que la motivación en el alumno es algo indiscutible como influencia importante dentro del proceso de aprendizaje, por lo que al conseguir que el alumno mantenga una conducta estable en la que se le presenten actividades conforme a su edad y al momento de su desarrollo este se mostrará interesado.

Por medio de la aplicación de diferentes talleres, Merlos (2016), me permite vislumbrar como es que la lúdica motiva el aprendizaje ya que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje empleado por los docentes, pues brinda estrategias didácticas que contribuyen al trabajo en el aula. Dicho documento resultó enriquecedor ya que los resultados obtenidos de dichos talleres, exponen que se logró que los educandos construyeran un mejor concepto del aprendizaje por medio de experiencias nuevas y como es que de esta manera dentro del proceso se lograron cambios en la forma de enseñanza de los docentes, demostrando que el enseñar no sólo se trata de transmitir conocimientos dentro de un espacio de cuatro paredes sino de cambiar el contexto, tener vivencias propias, participar activamente y facilitar la adquisición de conceptos y actitudes a través de actividades lúdicas que produzcan gozo en quienes las practican.

c. Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar

García y Doménech (2014), comparten un artículo que se centra en analizar aquellas variables que juegan un papel más relevante en la motivación del estudiante tanto desde una perspectiva personal como contextual, así como la intervención que el profesor puede desarrollar dentro del aula para mejorar la motivación de sus alumnos. Para ello exponen una propuesta para mejorar la motivación en el aula, la cual va dirigida hacia los tres elementos clave que integran la situación educativa: el profesor, los alumnos y el contenido. Asimismo, definieron tres momentos en los que se dirigió la intervención: antes, durante y después; explicando que antes refiere a la planificación o diseño de instrucción que realiza el profesor para su implementación posterior en el aula. Durante, es el clima de la clase, en donde se comparten y construyen diferentes interacciones, en este punto se pone en marcha lo planificado. Finalmente, el momento después, correspondería a la evaluación final.

El presente artículo me permitió identificar la importancia de un diseño y control de actividades, en donde el diagnóstico en la base y la planificación la estructura que permite orientar a los alumnos hacia un clima estimulante. García y Doménech, afirman que para facilitar el significado a las actividades y contenidos de aprendizaje, como docentes debemos programar para garantizar probabilidades de éxito, siendo provocadores de éxito no de fracaso (p.15). Otro de los puntos enriquecedores que logro rescatar es la importancia de envolver a los estudiantes en una amplia variedad de actividades en donde se fomente la participación, el trabajo cooperativo y se utilice material didáctico diverso y atractivo, pues con ello se estimula el aprendizaje, permitiendo que los alumnos se mantengan interesados ante los diversos retos que fluyen por medio de la innovación.

Finalmente, rescato la evaluación, pues esta permite que los alumnos comprendan el significado de las actividades, asimismo, el brindar un seguimiento permite que se mantengan interesados por crecer y mejorar, así como establecer metas e identificar errores y áreas de crecimiento.

d. Metodologías lúdicas empleadas en el proceso enseñanza-aprendizaje a los niños atendidos en el Ministerio Luz y Sal, ciudad Darío, Matagalpa, II

Mendoza et al. (2018), exponen una tesis basada en una investigación cualitativa sobre las diversas metodologías lúdicas que se emplean en un colegio en Matagalpa, este documento resultó enriquecedor ya que se comparten una serie de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Las actividades planificadas se basaron en el arte, la dramatización, el canto y los deportes como medio para incentivar el aprendizaje. Este documento me permitió visualizar el juego como una estrategia didáctica que permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje impacte positivamente en los alumnos, impulsando una actitud positiva en la que los niños y niñas se encuentran motivados e interesados por el aprendizaje. Dentro de los resultados de la investigación rescato que la lúdica propicia el desarrollo de los alumnos, tanto en aspectos físicos, como emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y enriqueciendo el vocabulario, asimismo, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

e. Importancia del juego y uso adecuado de material didáctico dentro del aula

Ingrid Coronado (2014), expone su tesis partiendo de la importancia de generar espacios dentro de las escuelas que favorezcan el aprendizaje, con base en ello presenta un manual dirigido a docentes, el que por medio de una serie de instrucciones invita al lector a proporcionar a los alumnos espacios ricos en juego, ya que estos favorecerán su aprendizaje, puesto que a través del juego se asimilan los contenidos de un modo más rápido y eficaz, ya que el niño descubre, resuelve conflictos, interactúa con sus semejantes, comprende el mundo que les rodea y aprende reglas.

La propuesta presentada se diseñó a partir de una investigación científica-inductiva, en la que por medio de los recursos y conceptos identificados se construyó un manual titulado "Importancia del juego y uso adecuado de material didáctico en el aula", el cual integra palabras clave como: juego, lúdica, didáctica, aprendizaje y evaluación. Dicho material se trabajó con diversos docentes, los cuales lograron identificar lo indispensable que es modificar el material y el plan de trabajo. La información que recolectó la autora me permitió visualizar la importancia de que el cuerpo docente se

mantenga actualizado, puesto que con el paso de los años las generaciones evolucionan y por ende la forma, ritmo y necesidades en el aprendizaje cambian.

f. Más allá de la tarea: pistas para una redefinición del concepto de Motivación Escolar

Valenzuela (2007), presenta un artículo en el que comparte las diversas perspectivas que se tienen sobre la motivación, cuestionando la conceptualización que existe sobre el concepto de motivación escolar, colocando el querer aprender como un eje fundamental en la activación de los recursos cognitivos para aprender aquello que la escuela quiere enseñar. Dicho trabajo se basa en la teoría de la necesidad de logro y la perspectiva atribucional, Valenzuela afirma que la capacidad y las oportunidades de aprendizaje, son necesarias que el alumno quiera aprender, lo cual implica activar los recursos cognitivos, tales como la atención y la memoria.

El autor plantea el siguiente cuestionamiento, ¿qué significa querer aprender? Al cual le da respuesta a lo largo del texto, aludiendo que el querer aprender significa necesitar aprender; explicando que los motivos o razones para querer aprender en la escuela dan sentido a la actividad escolar, es decir, aquellos factores que motivan al alumno y lo llevan a interesarse por el aprendizaje. Dentro de los motivos o razones expuestas encontramos la motivación intrínseca, la cual se hace presente cuando el alumno percibe que tiene control sobre una actividad o aprendizaje, lo que lleva a que exista más tendencia a tratar de forma significativa la información, ya que cuando se tiene una falta de control sobre la tarea tienden a tratarlas mecánicamente como tareas de memorización. Asimismo, logro rescatar la importancia de las emociones y como estas se atribuyen a situaciones en que se sintieron motivos o desmotivados, lo cual lleva a los alumnos a comparar situaciones y determinar las causas que le llevaron a una práctica exitosa.

Capítulo II

II. Diseño general de la investigación

En el presente capítulo se aborda la manera en que se diseñó la investigación que sustenta este documento, llevar a cabo una investigación requiere adoptar una metodología que oriente el proceso. Según Sampieri (2014), existen seis elementos que permiten la construcción de esta: objetivos, preguntas, justificación, viabilidad, evaluación de deficiencias en el conocimiento del problema y definición inicial del ambiente o contexto (pág. 356).

Comenzar con una investigación requiere compromiso y profesionalismo por parte del investigador, utilizando la información correctamente y siendo honesto en los resultados obtenidos, con base en el Plan de Estudios 2012 de la Licenciatura en Educación Primaria, la finalidad de este tipo de investigaciones es que el estudiante utilice recursos de la investigación educativa para enriquecer la práctica docente, expresando su interés por la ciencia y la propia investigación e intervenga de manera colaborativa con la comunidad escolar, padres de familia, autoridades y docentes, en la toma de decisiones y en el desarrollo de alternativas de solución a problemáticas.

Este capítulo se basa en una metodología documental-narrativa, en la que se describe por medio de la narración el diseño de fases que nos llevan a la recolección de datos, selección de los participantes, técnicas de observación, aplicación de encuestas y el análisis de datos. Resulta importante mencionar que dicha investigación se vio modificada ante la pandemia provocada por el virus COVID-19, pasando de una observación participante dentro del espacio educativo a una nueva modalidad de trabajo en la que la comunicación y observación se dio por medio de la conectividad en aplicaciones digitales.

A. Objetivos y problema de la investigación

Dicha investigación parte de la siguiente problemática: En el trabajo docente se suele comprender la motivación como una estrategia de trabajo y no como un método de enseñanza, influyendo negativamente en el rendimiento académico de las alumnas y los alumnos. Para ello se plantean y describen aquellos objetivos que fundamentan el trabajo a desarrollar y brindarán solución a la problemática social encontrada, indicando lo que se espera al realizar esta investigación y definiendo metas a las que aspiro llegar al construir este documento. Arias (1998), afirma que los objetivos de investigación son metas que se traza el investigador en relación con los aspectos que desea indagar y conocer, es decir, son enunciados claros que definen los alcances de la investigación. En este sentido se definió un objetivo general y objetivos específicos que son los siguientes:

a. Objetivos de la investigación

General: Analizar la práctica docente y su impacto el rendimiento académico en alumnas y alumnos de tercer grado, con el fin de reconocer la importancia de la motivación a través de actividades de carácter lúdico.

Objetivos específicos:

- Identificar qué factores inciden en la desmotivación frente al rendimiento académico en alumnos de tercer grado de la escuela primaria Conferencia Interamericana de Seguridad Social.
- Mostrar la importancia del impulso de la motivación como un factor determinante en el rendimiento académico de los alumnos.
- Diseñar una propuesta basada en la aplicación de actividades lúdicas con el fin de propiciar un ambiente de aprendizaje en el que los alumnos construyan aprendizajes significativos.

b. Preguntas de investigación

A continuación, se plantean una serie de preguntas, las cuales guían el proceso de investigación determinando qué es lo que deseamos saber, los factores que intervienen en aquello que investigamos y de qué forma podríamos intervenir con la información recolectada y analizada.

- ¿Por qué los alumnos se muestran desmotivados?
- ¿Por qué es importante la motivación?
- ¿Qué son las actividades lúdicas?
- ¿Qué impacto tienen las actividades lúdicas para desarrollar la motivación?
- ¿Qué cambios se podrían observar en los alumnos después de implementar actividades lúdicas?
- ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el rendimiento académico?

B. Supuestos

Se han planteado una serie de hipótesis, que según Izcara (2014), son explicaciones tentativas de un fenómeno investigado, asimismo, afirma que estas surgen después de haber revisado bibliografía acerca del tema, es decir, a través de investigaciones previas podremos construir una explicación sobre aquellos hechos que deseamos constatar con la investigación.

- Dentro de las aulas se presencian altos niveles de desmotivación a causa de la falta o nula aplicación de actividades lúdicas.
- El rendimiento académico de los alumnos se ve afectado ante la falta de motivación dentro del aula.
- Gran parte de los docentes comprenden la motivación como una técnica de trabajo y no como un método de enseñanza.
- La motivación mejora el rendimiento académico ya que permite a los alumnos realizar las actividades escolares por voluntad propia.

- Las actividades lúdicas permiten que los alumnos se sientan motivados, aprendiendo de manera divertida y conjunta con sus compañeros.

C. Enfoque metodológico y fases de la investigación

La presente investigación se divide en cinco fases y comprende un enfoque cualitativo, se desarrolla por medio de una metodología documental-narrativa, la cual parte a través de la observación y aplicación de una serie de preguntas orientadas hacia el tema de investigación, las cuales me permitieron identificar procesos, hechos y experiencias, según Corbetta (2003), esto se construye por medio de instrumentos de investigación que recopilan el desarrollo natural de los sucesos, es decir no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad, en este caso se participa dentro del problema o situación a analizar, viviendo en primera persona las experiencias, permitiendo entender a los sujetos de la investigación, asimismo, consulté fuentes documentales primarias y secundarias que dieron paso al reconocimiento de conceptos.

La observación fue herramienta clave, según Díaz Lidia (2010), el tipo de observación que se considera en esta investigación es la observación científica, en la cual se observa un objetivo claro, definido y preciso; el investigador sabe que es lo que desea observar y para que quiere hacerlo. Los datos recabados de la investigación surgen de la interacción del investigador con el fenómeno, involucrando descripciones de los acontecimientos, las personas y las mismas interacciones que se observan, de igual manera de los contextos, las experiencias y las sensaciones del propio investigador.

Fandos (2003) sostiene que la investigación cualitativa “es la explicación causal en el dominio de la vida social no puede basarse exclusivamente en las semejanzas observadas en conductas anteriores y subyacentes” (p. 296) por lo que estudia lo que ocurre en el presente, a partir del presente mismo, y del contexto que rodea la situación de investigación, representa la posibilidad de comprender la realidad desde una postura crítica que considera no sólo los resultados que se obtienen de los datos obtenidos estadísticamente, sino sobre todo la experiencia vivida por la población investigada, y si es el caso, de algunos observadores externos.

Lo cualitativo deja a un lado todas aquellas circunstancias que no involucren algo de tipo social, como los datos eminentemente estadísticos, incluye todos aquellos factores que están inmersos en el contexto donde se realiza la acción a investigar, por ejemplo, los alumnos, sus pensamientos, relaciones, los docentes, la organización de éstos y de la escuela misma, los padres de familia y sus características, ya que cada uno de estos elementos resulta sustantivo en la investigación. Quiere decir que una investigación cualitativa se enfoca a entender sucesos o fenómenos sociales que acontecen en la cotidianidad. Para especificar en forma gráfica las características de la metodología cualitativa. (Figura 1)

Los instrumentos utilizados son: guía de observación, entrevistas y aplicación de encuestas dicotómicas, dichas herramientas son elemento clave en la contextualización, identificación de hechos, variables y resultados. Permitiéndome detectar y valorar los diferentes contextos, así como la influencia e impacto de éstos en el aprendizaje de los alumnos, identificando casos de éxito y armonía o bien para detectar cuales son los factores que impiden que el aprendizaje resulte significativo.

a. Registro de observación

Herrero (1997), afirma que la observación permite la construcción de un abanico de posibilidades que pueden ser utilizadas como método de investigación (p. 1), como podemos visualizar esta resulta de gran utilidad en el marco de la investigación, pues nos permite obtener información sobre el lugar en que se desarrolla el alumno, así como la forma en que actúa, su proceso de aprendizaje, los factores que intervienen en este, las problemáticas que surgen, entre otras situaciones. Este registro de observación se centró en las situaciones de aprendizaje que se desarrollan en el aula, para ello se consideraron las interacciones que se desarrollan a través de los actores áulicos, docente - alumno, se analizaron las estrategias didácticas, las formas de evaluación y los recursos empleados en el proceso de enseñanza aprendizaje, así como las estrategias utilizadas para construir un aprendizaje significativo.

La base de esta investigación parte de la observación, en un principio se llevó a cabo a través de una observación participante, la cual me proporcionó descripciones del contexto, acontecimientos importantes, identificación de individuos (alumnos/docentes) e

interacción directa, esta se registró a través de una guía de observación en donde se redactó una descripción del contexto externo, interno y áulico de la Escuela Primaria “Conferencia Interamericana de Seguridad Social”, delimitando en un grupo de alumnas y alumnos y tercer grado. Dichos datos se recabaron en un lapso de dos semanas, mientras que las encuestas dicotómicas, se aplicaron por medio de reuniones virtuales a causa de la pandemia por el virus COVID-19.

b. Selección

Resulta esencial observar el espacio en que los alumnos socializan y se desarrollan, Pereda (2003), menciona que observar la escuela y la comunidad nos permite comprender los aspectos que los conforman y como estos impactan y se relacionan en el aprendizaje. Para ello se partió con las siguientes preguntas: ¿Dónde?, ¿Cuándo?, ¿Qué?, ¿Quiénes?, ¿Por qué? y ¿Para qué? (*anexo 1*)

La Escuela Primaria “Conferencia Interamericana de Seguridad Social” ubicada en el municipio de Tlalnepantla en la Av. Central, U.H. IMSS Tlalnepantla, 54030 Tlalnepantla de Baz, Méx. (*anexo 2*). Contando con una matrícula total de 300 alumnos, distribuidos en once grupos que van desde primero hasta sexto grado. La zona en que se ubica dicha institución se divide en dos secciones catalogadas como zona alta y zona media, estas se diferencian visiblemente debido al tipo de vivienda, la parte frontal destaca por la calidad de las construcciones, mientras que, en la parte trasera por construcciones desgastadas y descuidadas, es así como se divide la zona, por nivel socioeconómico. Asimismo, cabe recalcar que esta zona se encuentra cerca de la avenida y por ende alrededor hay diversas instituciones públicas.

El grado de violencia que se desarrolla dentro de esta zona es alto, pues reside en unos de los 15 municipios más violentos del estado, debido a la gran inseguridad de sus alrededores es común visibilizar patrullas recorriendo la zona. Frete a la escuela podemos encontrar una cabina de vigilancia, en donde suelen estar estacionadas algunas patrullas, esto brinda mayor seguridad a los alumnos ya que en los horarios de entrada y salida algunos policías se distribuyen en las diferentes esquinas que conforman la manzana, asimismo, brindan apoyo para cruzar las calles.

Gran parte de la comunidad educativa no reside en esta unidad habitacional, esto se debe a que gran parte de los padres de familia trabaja cerca de zona industrial y les es más factible tener a sus hijos dentro de esta institución gracias a los horarios. El 70% de los alumnos reside en municipios aledaños a la zona, por ejemplo, Cuautitlán Izcalli, Atizapán, Naucalpan, entre otros. Mientras que el 30% restante reside en zonas cercanas a la escuela. Entre los medios de transporte que utilizan los alumnos destaca el uso de transporte público y transporte escolar privado, una mínima cantidad llega caminando, en este caso suele ser la madre o los abuelos los que llevan al alumno a la escuela.

Esta escuela es una construcción que data aproximadamente del año 1959, actualmente cuenta con casi 68 años de existencia, sin embargo, no se sabe con exactitud el año en que esta comenzó a fungir como institución educativa. Dicha institución es de carácter público y ofrece el servicio de tiempo completo, cubriendo un horario de 8:00 a.m. a 4:00 p.m.

c. Dimensión administrativa

Esta dimensión hace mención de aquellos recursos; ya sean económicos, humanos, técnicos y materiales, con los que cuenta la institución, los cuales, aunque no nos percatemos de ello, tienen influencia en el aprendizaje al ser aprovechados correctamente, el Modelo de Gestión Educativa Estratégica, (2010) menciona que:

Las acciones de la dimensión administrativa refieren a la coordinación permanente de recursos humanos, materiales, financieros y de tiempo, además de garantizar acciones de seguridad e higiene y control de la información relativa a los actores de la escuela (MGEE. 2010. p.74)

Podemos comprender que la administración en una escuela permite que esta cuente con los recursos y espacios adecuados para prestar un servicio de calidad y ambientes físicos que mantengan a los alumnos motivados y seguros.

La estructura física de la institución está conformada por un edificio de 3 pisos en los que se distribuyen 15 salones, de los cuales 11 son utilizados para impartir clases, el resto son usados como biblioteca, centro de cómputo y dirección. En la planta baja se

ubican los grados de 1ro y 2do, en el primer piso la dirección, centro de cómputo y alumnos de 3er y 4to grado, en el último piso se encuentra la biblioteca y las aulas de los alumnos de 5to y 6to grado. El plantel cuenta con un total de 12 grupos que albergan aproximadamente 180 alumnos. La escuela cuenta con servicios básicos como luz, agua, drenaje a internet. Todas las aulas cuentan con ventilación e iluminación apta, esto gracias a las ventanas y puertas, dichas aulas cuentan con servicio de corriente eléctrica, el cual permite iluminación por las mañanas y el funcionamiento de aparatos electrónicos como computadoras, impresoras, módems y pantallas, herramientas utilizadas para el aprendizaje de los alumnos. Dentro de cada aula hay entre 2 o 3 pizarrones, todos son blancos a excepción de los de primer año, estos cuentan con uno blanco y uno de gis con la intención de reforzar la enseñanza de la escritura. Cada aula cuenta con un espacio destinado para el docente y el material didáctico, aunque existe una biblioteca cada aula cuenta con un rincón de lectura estructurado por el docente según los intereses de los alumnos, en cuanto a la biblioteca escolar esta no está diseñada para que los alumnos ingresen a ella o puedan llevarse algún libro a casa.

El centro de cómputo está conformado por 27 computadoras aproximadamente, todas con un software actualizado y conexión a internet, cada grupo acude a este espacio dos horas a la semana para tomar clase con una maestra encargada del área. Dentro de la dirección se encuentra la oficina de USAER en donde se les brinda apoyo y orientación a alumnos con barreras de aprendizaje, así como atención a padres de familia. Existe una bodega donde se alberga material didáctico, sin embargo, este espacio es visitado por los docentes de forma escasa. El comedor se conforma por una cocina, dos áreas de lavamanos y un espacio en el que se distribuyen 7 mesas con sillas, existen dos horarios de comida con la intención de distribuir a los 12 grupos, el acceso a alimentos tiene un costo extra.

La institución educativa cuenta con un patio central con espacio limitados para la realización de actividades de carácter lúdicas y recreativas, dentro de dicho espacio solo se permite la realización de actividades deportivas, ya que dentro de la cultura escolar no se les permite a los alumnos jugar en tiempos libres y se evita realizar actividades fuera del aula, lo cual no favorece la estimulación necesaria dentro del proceso de elaboración de nuevos aprendizajes. La percepción que el alumnado posee de la institución escolar

va a influir de forma directa e indirecta en aspectos significativos de la vida escolar del estudiante como son su rendimiento académico, integración escolar, relaciones sociales y, en general, en su socialización. Los espacios de la planta baja cuentan con la infraestructura adecuada en caso de la presencia de un alumno en silla de ruedas, asimismo, dentro del patio escolar se ubica con señalización las áreas de resguardo en caso de un sismo.

A modo de conclusión sobre la dimensión administrativa, se puede afirmar que la escuela primaria cuenta con aulas adecuadas para el desarrollo integral de los alumnos, los espacios son amplios y bien iluminados, asimismo, existe seguridad por parte del cuerpo policiaco de la zona. La a escuela se cuenta con aulas, sanitarios, espacios comunes amplios y áreas para la gestión administrativa adecuadas y en buen funcionamiento, solamente considero que la delimitación de espacios en el patio central que limitan el juego es un factor que podría mejorar en beneficio de los alumnos.

d. Dimensión organizativa

Este apartado hace referencia a la organización de mando que existe dentro de la institución, el liderazgo por parte de los directivos o docentes y el tipo de participación y comisiones que se ejercen. La plantilla de personal se integra por un total de personas, distribuidos de la siguiente manera (*anexo 3*): 16 docentes, 12 trabajan la jornada completa frente a grupo, mientras que el resto se encarga de actividades extracurriculares y físicas, 1 director, encargado del liderazgo y gestión de la institución y 1 maestra encargada del área de USAER.

Dentro de la investigación realizada, se recuperó información sobre el grado de preparación académica de los docentes, ya que éste es un referente valioso, (*figura 2*). Podemos visualizar que el 82% de maestros que conforman la plantilla docente son pedagogos mientras que solamente el 18% son profesores normalistas, asimismo, solamente el 50% ha decidido seguir formándose estudiando una maestría o doctorado. Esto permite que dentro de las aulas se presentes diferentes modalidades de enseñanza. (*figura 3*)

e. Dimensión de participación social

La participación social en la educación involucra a los padres y madres de familia, así como a la comunidad, esta relación contribuye a construir una mejor educación, ya que se trabaja de manera cooperativa. Dentro de la institución existe una asociación de padres de familia la cual se hace presente en el apoyo de programas de fortalecimiento educativo, fungen como representantes y dan voz a la participación del resto de la comunidad educativa. Esta asociación está conformada solamente por madres de familia, ya que los padres de familia se carecen de tiempo u oportunidad para participar.

f. Delimitación

En este caso la investigación se delimita con el grupo 3ro "B", el cual está conformado por 21 alumnos, 10 niñas y 11 niños, con edades que oscilan entre los 9 y 10 años, edades en las que según Piaget con base en su estudio "desarrollo cognitivo" los alumnos se encuentran en la etapa denominada "operaciones concretas" en la que los niños empiezan a pensar de forma más lógica, sin embargo, su pensamiento aún puede ser muy rígido, empiezan a entender que sus pensamientos son solamente para ellos y que no todo el mundo necesariamente comparte sus pensamientos, sentimientos y opiniones.

Con base en las pruebas diagnósticas de conocimientos generales, el grupo reflejó un alto nivel en cuanto a conocimientos de lengua materna, matemáticas e historia. Aproximadamente el 90% de alumnos domina temas básicos como son sumas, restas, resolución de problemas, lectura de cantidades, ortografía y conocimientos de cultura general. Los alumnos reflejan la necesidad de trabajar con actividades lúdicas, esto ya que destaca ser un grupo con alumnos llenos de energía y muy participativos, sin embargo, esto no se ha implementado ya que la docente titular ha generado mayor peso en el cumplimiento de actividades curriculares, es decir en la transmisión de contenidos a través de actividades planteadas en los libros de texto y programas. Por medio de diversas entrevistas y registros de observación se logra apreciar que los alumnos no muestran interés por asistir a la escuela, aunque estos reconocen la importancia de

asistir, no muestran señales de ánimo ni el deseo de aprender, puesto que las actividades realizadas dentro del aula no resultan atractivas e innovadoras.

En cuanto a características socio-familiares se rescata que la actividad económica de los padres de familia corresponde especialmente al trabajo dentro de empresas, así como al comercio de carácter informal. Las madres de familia en un 40% se dedican al hogar, mientras que el resto debe salir a trabajar, asimismo, se logra apreciar la ausencia del padre en algunos de los hogares, lo cual afecta los ingresos y la economía de las familias, asimismo, interfiriendo en el aprendizaje, el desarrollo emocional y comportamental de los niños. Cabe destacar que, a través de los datos obtenidos por medio de los registros de información de la docente titular, se puede rescatar que gran parte de los padres de familia tienen un nivel académico en el que su mayor grado de estudios es el bachillerato. Como he mencionado anteriormente gran parte de los padres trabajan en empresas cercanas a la zona escolar, en las cuales el trabajo es de horarios extensivos y esto se ve reflejado en el acompañamiento en las tareas escolares con los niños sean muy poco. Partiendo de lo anterior se puede suponer que la realidad social, familiar y escolar en el que se desenvuelve el niño, afectan de manera directa e indirecta su aprendizaje siendo este el punto de partida de esta investigación.

g. Dimensión focalizada en la educación a distancia

Con el fin de evitar la propagación de la enfermedad por el virus COVID-19, en marzo del 2020 las escuelas cerraron sus puertas y el sistema educativo mexicano se vio en la necesidad de modificar la forma, ritmo y metodología de enseñanza a fin de promover un aprendizaje desde casa; en un principio se creyó que esta situación duraría solo un par de semanas, sin embargo, esto se ha prologando hasta la actualidad, lo cual ha significado un gran reto para los docentes, alumnos y padres de familia. Esta situación puso en evidencia la desigualdad económica y la gran brecha que existe en el acceso a la educación, ya que al iniciar una educación a distancia los recursos tecnológicos fueron esa herramienta para seguir impartiendo clase.

Actualmente, el trabajo docente en México no se ha detenido y gran parte de los maestros ha buscado implementar estrategias de comunicación y aprendizaje para que

la enseñanza no cese, sin embargo, también se han presentado situaciones en que la falta de profesionalismo ha llevado a algunos docentes a deslindarse del acompañamiento a los alumnos, basándose en solo enviar y recibir actividades. Mientras que otros comenzaron con una gran actitud, pero el estrés, la falta de empatía, la carga administrativa, entre otros aspectos los ha llevado a sentirse desmotivados y por ende esto se ha visto reflejado en las clases. Ahora, desde el otro lado de la moneda, he logrado percibir diversas situaciones, desde alumnos que pasaron de tener buenas calificaciones a tener notas bajas o viceversa, alumnos que han crecido grandemente por el trabajo que se ha logrado conjuntar entre la familia y el docente, asimismo, he notado falta de empatía hacia el docente o desinterés por el aprendizaje. Son diversas las causas por las cuales la educación ha pasado a ser algo totalmente diferente a lo que conocíamos, es aquí donde podemos percibir la importancia de la motivación, no solo en los alumnos, sino también en docentes y padres de familia.

En el caso de los alumnos de 3ro “B” de la Escuela Primaria “Conferencia Interamericana de Seguridad Social”, se realizó un diagnóstico poniendo en marcha una serie de pasos que permitieron la obtención de datos ante esta situación. El diagnóstico se traduce como una herramienta que facilita la deducción de un problema hacia un objeto o circunstancia cotidiana, con el fin de darle una mejoría o erradicar dicha barrera; la parte del diagnóstico profundiza en lo siguiente; cómo es el terreno y cuáles son las características que rodean a la situación problema y a su vez, realizar una lista de aquellas necesidades que implican atención oportuna. (Espinoza 1987 citado por Sobrado. L. 2005) considera que el diagnóstico “permite reconocer el área y el por qué se presenta la problemática; además de proponer que se realicen prioridades ante dicha situación con el fin de empezar a construir un proyecto” (p. 55).

Dicha herramienta permite valorar los diferentes contextos y la influencia de éstos en la productividad, sea para los casos de éxito y armonía o bien para detectar cuales son los factores que impiden a las empresas, grupos o personas, ser las mejores en su ramo. El fin del diagnóstico es detectar dónde está la debilidad del funcionamiento, para que a partir de su detección se emprenda el proceso de mejora. Para realizar este diagnóstico se estructuraron una serie de preguntas (*anexo 4*) y con el acompañamiento del docente titular se recabaron las respuestas obteniendo los siguientes resultados:

El grupo 3ro “B”, pasó de tener 21 alumnos a 18, 10 niñas y 8 niños; de los cuales todos cuentan con más de un dispositivo móvil con conexión a internet, por lo que todos pueden conectarse a las sesiones virtuales, sin embargo, al ser niños y niñas con edades que oscilan entre los 9 y 10 años necesitan el acompañamiento de un adulto que los guíe. Ante esta situación nos encontramos que solo el 40% de las madres de familia se dedican al hogar y que el resto trabaja, mientras que el 100% de los padres de familia trabaja durante el día. Esto trae como consecuencia que en ocasiones los alumnos no se conecten o exista escasa respuesta ante las actividades solicitadas. En estos casos se implementó un horario de reforzamiento en el se destinan dos horas para resolver en ayuda conjunta las tareas solicitadas por el titular, en un principio solamente se conectaban 3 alumnos (*figura 4*), sin embargo, con el paso del tiempo la cantidad aumento (*figura 5*), estas sesiones han sido de gran ayuda para los alumnos y las familias.

Aunque se han implementado diversas estrategias de trabajo, por diversos motivos el rendimiento académico de los alumnos ha bajado y esto se ha visto reflejado en sus calificaciones (*figura 6*). La forma en que se trabaja actualmente es la siguiente: de lunes a miércoles el titular imparte clase por medio de reuniones virtuales en horarios que oscilan entre las 8:00 a.m. hasta las 11:00 a.m. mientras que a mí se me permitió dirigir las clases de reforzamiento de lunes a viernes en horarios de 12:00p.m. a 2:00 p.m. y de 3:00 p.m. a 4:00 p.m.; la entrega de evidencias se hace vía Google Classroom y se dan 24 horas para cumplir con la entrega, sin embargo, en los casos en que los padres de familia trabajan en horarios nocturnos, ellos pueden entregar todo en un solo archivo hasta el fin de semana.

En el diseño de clases he notado que se ha creado una rutina, la cual ha generado desinterés y desmotivación en los estudiantes, lo cual se ve reflejado en sus rostros y en sus evidencias de trabajo, incluso en ocasiones han expresado sentirse estresados y sin ganas de aprender, sin embargo, el docente no ha buscado generar cambios en el diseño y desarrollo de clase. Se han presentado situaciones en que los padres de familia expresan que los niños no quieren conectarse por las mañanas. Esto me lleva a reafirmar la importancia de la motivación en los estudiantes y como esto realmente se ve reflejado en su rendimiento académico y emocional.

En el caso del proyecto de reforzamiento que se me otorgo he buscado implementar diversas estrategias usando el juego como herramienta para el logro de objetivos (*figura 7*), esto a través de herramientas digitales y recursos como la música, el baile, el dibujo y los juegos que implican movimiento. Trayendo resultados fructíferos en que la comunicación con los alumnos y padres de familia ha crecido y se ha logrado conjuntar un trabajo en equipo, dicho proyecto comenzó en el mes de marzo y no estaba planificado que tuviese relación con este proyecto de investigación, sin embargo, con el paso de las semanas este me ha brindado herramientas para reafirmar mis hipótesis.

D. Diseño de encuestas dicotómicas

Con el fin de conocer la opinión de los alumnos se diseñó una encuesta dicotómica, mientras que para conocer el trabajo del docente titular se planificaron una serie de preguntas; se eligió este tipo de encuesta ya que nos brindan información concreta, ya que solo presentan dos opciones, sí-no, bien- mal o verdadero-falso. En el caso del titular de grupo las preguntas fueron abiertas con la intención de establecer un diálogo.

Este tipo de instrumentos permiten la obtención de información sobre las diversas variables que integran una investigación, en un principio estaba planificado aplicar estas encuestas presencialmente, sin embargo, a causa del confinamiento por el virus COVID-19, éstas tuvieron que ser diseñadas para aplicarse a través de la virtualidad. Dichas preguntas se diseñaron con la intención de obtener la siguiente información:

- a) Identificar qué actitud tienen los alumnos ante las actividades de aprendizaje.
- b) Reconocer qué factores inciden en la motivación y desmotivación de los alumnos.
- c) Distinguir que modificaciones se podrían realizar en la planificación para construir y aplicar estrategias didácticas.
- d) Analizar si los contenidos aprendidos son significativos.

E. Aplicación de encuestas

La entrevista al docente titular se llevó a cabo de forma presencial en el mes de marzo del 2020 (*anexo 5*), dicha entrevista se registró textualmente y consta de 12 preguntas. Mientras que la encuesta dicotómica (*anexo 6*) se aplicó en el mes de enero del 2021 a través de una reunión virtual en la aplicación Google Meet, antes de comenzar a plantear los cuestionamientos se conversó con los alumnos sobre los fines de dicha actividad y se llegó a un acuerdo en que las respuestas que brindarán tenían que ser honestas. Dicho instrumento fue aplicado con la supervisión del director de la institución (*Figura 8*), esto con la intención de corroborar que las preguntas eran adecuadas y evitar posibles malinterpretaciones, se distribuyeron en dos sesiones y fueron aplicadas a 12 alumnos. Asimismo, resulta importante mencionar que las evidencias que se presentarán a continuación fueron autorizadas por parte de los padres de familia y el director escolar.

F. Análisis y reflexión de los resultados

Una vez aplicados los instrumentos de indagación se recopiló la información por medio de graficas de pastel, las cuales permitirán leer la información con mayor claridad, en los resultados de las encuestas dicotómicas las respuestas se dividieron en dos grupos. Resulta importante mencionar que el director escolar propuso integrar a los alumnos por medio de un diálogo grupal en el que expresaron el porqué de su respuesta, dicha propuesta fue acatada, obteniendo mejores resultados, estas respuestas fueron recopiladas de forma escrita en el diario de práctica. En cuanto a la entrevista realizada al titular, como se mencionó antes esta se aplicó en el mes de marzo del 2020 y las respuestas se registraron en narrativa, posteriormente, en el mes de enero del 2021 se le solicitó volver a responder con la intención de analizar cómo ha cambiado la práctica docente, sin embargo, en esta ocasión se negó.

a. Encuesta dicotómica

- Pregunta 1: Pongo mucho interés en lo que hacemos en clase (*Figura 9*).

El 58% de los alumnos, afirmó sentir interés explicando que esto se daba en mayor frecuencia cuando el tema era relevante o divertido, mientras que el 42% afirmó no

prestar mucho interés ya que todos los días se trabajaba de la misma forma. Dentro del dialogo grupal se rescata que gran parte de los estudiantes muestran apatía ante las reuniones matutinas, afirmando que sentirse somnolientos durante las explicaciones, asimismo, se comentó que en muchas ocasiones no entendían los temas ya que no veían ejemplos y eso los lleva a no sentirse interesados.

- Pregunta:2 Durante las clases, deseo con frecuencia que terminen (*Figura 10*)

El 75% de los alumnos negó tener deseos de que las clases terminen antes de lo programado, aunque durante el diálogo expresaron que cuando son clases en donde se explica un tema nuevo y no lo logran comprender suelen desear que el tiempo pasé rápido, asimismo, suelen experimentar ese deseo cuando deben copiar o leer textos largos. El 25% afirmó que con frecuencia desean que las clases terminen, explicando que esta sensación se presenta por lo regular en las sesiones de las 8:00 a.m. ya que tienen sueño o durante los últimos minutos antes de terminar las clases ya que se sienten fatigados ya que les lastima la silla por estar sentados.

- Pregunta 3: Pongo atención a lo que dice el maestro (*Figura 11*)

Con base en las opiniones de los alumnos se optó por agregar la variable “a veces”, ya que la situación que se esté presentando influye en si los estudiantes prestan atención al docente. Se rescata que suelen prestar atención dependiendo la actividad, ya que se menciona que cuando el titular lee textos largos se distraen con facilidad, mientras que cuando son temas en donde se trabaja en equipo o se plantean actividades en donde deben dibujar, suelen poner mucha atención a las indicaciones.

- Pregunta 4: Siento que mis clases son aburridas (*Figura 12*)

En esta pregunta se rescata que gran parte de los alumnos encuestados considera que sus clases son aburridas, por ello se planteó la siguiente pregunta: ¿por qué?, en donde por medio del dialogo se encontraron variables importantes. (*Figura 13*). Se rescataron 4 variables, en donde los alumnos expresaron por qué las clases no resultan interesantes o llamativas, el 42% menciona que pasan mucho tiempo sentados, lo cual

resulta muy cansado y a largo plazo genera dolores en la espalda o las piernas, el 25% expresa que las clases resultan aburridas ya que trabajan mucho con los libros de texto y otro 25% afirma que se da ya que suelen copiar muchos textos en su libreta, lo cual les resulta tedioso. Finalmente, el 8% asegura que los temas o contenidos curriculares no son interesantes para ellos ya que gran parte de ellos se explican por medio de la lectura grupal de los libros de texto.

Una variable en la que todos coincidieron y que no se encuentra en el gráfico es que los alumnos se sienten cansados de trabajar todos los días con la misma temática, en la que pasan sentados dos horas frente a la pantalla copiando los textos de una diapositiva.

- Pregunta 5: Cuándo tomo clases por la mañana me siento alegre. *(Figura 14)*

El 58% de los alumnos encuestados afirma sentirse alegre durante las primeras clases de la mañana, por la sencilla razón de estar llenos de energía, mientras que el 42% afirma sentirse estresado ya que la primera actividad del día es cálculo mental y esto causa en ellos nerviosismo, en el caso de sacar un bajo puntaje se sienten tristes. Durante el diálogo se comentó que la mayoría se despierta 15 minutos antes de iniciar la clase, por lo que los primeros minutos no entienden nada, en otros casos expresan que a mitad de clase suelen dejar de sentirse llenos de energía.

- Pregunta 6: Cuándo tomo clase después de las 10:00 a.m. me siento alegre *(Figura 15)*.

El 75% de los alumnos menciona no sentirse alegre al tomar clase después de las 10:00 a.m. ya que en ese horario sienten hambre, mientras que el 25% afirma sentirse alegre ya que tuvo más tiempo para dormir. Asimismo, expresan que en este horario sienten que el tiempo pasa más rápido.

- Pregunta 7: ¿Cómo me siento al solamente tomar clase 3 días a la semana? *(Figura 16)*.

Se rescata que el 55% de los alumnos no se sienten a gusto al tomar clase solo tres días a la semana, expresando que el tiempo no es suficiente para entender las tareas

que les dejan, mientras que el 45% expresa sentirse bien ya que no les gusta conectarse y con tres días es suficiente. En el dialogo surgió un comentario en el que se mencionó que en cuanto a las clases de reforzamiento les gustaba que nos viéramos 5 días a la semana, ya que les servía para entender las tareas y no tener que hacerlas solos, asimismo, expresaron sentirse a gusto.

- Pregunta 8: Se puede aprender jugando (*Figura 17*).

El 100% de los alumnos coinciden en que se puede aprender jugando, asimismo, expresaron deseo y la necesidad de aprender de esa forma; durante el diálogo grupal se rescataron comentarios en que los niños expresaban la necesidad de interactuar con sus compañeros, comentando que les gustaría tener la oportunidad de conversar, participar y de salir de su silla, ya que el estar sentados escuchando los hacía sentirse incómodos y hasta cierto punto desanimados.

- Pregunta 9: Me gustaría que mi maestro use material nuevo y llamativo (*Figura 18*).

El 100% de los alumnos afirmó tener el deseo y la necesidad de trabajar con material innovador, puesto que solo se trabaja con el cuaderno y los libros de texto. Dentro de los comentarios realizados rescató el que se sienten desmotivados ya que todos los días trabajan siguiendo un patrón: colocar fecha y asignatura, escuchar la explicación y copiar sobre la libreta lo que dicta el titular o lo que viene en el libro.

- Pregunta 10: ¿Qué acciones o materiales implementarías para hacer divertida la clase? (*Figura 19*).

Esta pregunta surge con base en los comentarios analizados de la pregunta anterior en donde se refleja la necesidad de romper con el esquema de trabajo que se repite todas las sesiones. El 67% de los alumnos propone el implementar juegos que les permitan moverse y participar, el 17% explica que el utilizar videos o diapositivas les ayudaría a comprender mejor los temas, el 8% propuso el utilizar canciones antes de iniciar la clase y el 8% restante expresó querer dibujar en vez de escribir.

b. Entrevista al docente titular (Anexo 5)

Como se mencionó anteriormente esta entrevista se realizó antes del cierre de las escuelas por la pandemia del virus COVID-19, dentro de las preguntas respondidas, rescato gran compromiso por parte del docente titular, ya que dentro de sus respuestas explica que es importante nunca olvidar que trabajamos con niños y que necesidades y forma de aprendizaje es totalmente diferente a la de un adulto, por lo que la implementación de material didáctico y actividades resulta ser una herramienta base en el aprendizaje. Dentro de las actividades que realizaba destaca los juegos en equipo y los proyectos de fin de trimestre, en los que se llevaba a cabo alguna feria de las matemáticas, galería de arte, cine en el aula, entre otras. Las cuales motivaban grandemente a los alumnos.

El docente reconoció la importancia de la motivación, explicando que, si un docente no está motivado escasamente lograra motivar a sus alumnos, asimismo, me compartió experiencias en las que por medio de incentivos positivos logro que el rendimiento académico de los alumnos se elevara, explicando que la base del aprendizaje son las experiencias significativas. En apartados anteriores comenté que ya no tuve la oportunidad de volver a entrevistar al titular, sin embargo, he notado que su forma de trabajo cambió radicalmente ante las clases a distancia, ciertamente desconozco los factores que intervinieron y le llevaron a esos cambios. Rescato una frase que mencionó antes de la pandemia, un docente desmotivado no puede motivar a sus alumnos.

Capítulo III

III. Motivación a través de actividades lúdicas y su impacto en el rendimiento académico.

Enseñar en una sociedad cambiante requiere de metodologías que motiven a los alumnos con base en sus intereses, sin embargo, cuando nos adentramos a la realidad que se vive dentro de las aulas encontramos altos niveles de desinterés y desmotivación a consecuencia de la falta de interacción con el aprendizaje. Es por ello que surge esta guía, la cual tiene como objetivo principal que los docentes de educación primaria reconozcan la importancia del impulso de la motivación a través de actividades lúdicas e identifiquen por medio de una serie de pasos los motivos, espacios y materiales con los que cuenta, así como el tipo de actividad lúdica que puede implementar con la intención de obtener resultados positivos en su rendimiento académico.

Las actividades lúdicas son la oportunidad para motivar, ampliar y diversificar el conocimiento, en este sentido aprender a jugar con otros permite la creación de aprendizajes significativos ya que dichas actividades se basan en las características e intereses de los niños, sin dejar de lado los aprendizajes esperados. En este contexto el papel que desempeña el docente ocupa un lugar clave, puesto que este es el encargado de diseñar, planificar, seleccionar y aplicar, sin dejar de lado la participación activa

Esta guía se basa en la secuencia de una serie de pasos que el docente debe poner en práctica antes de diseñar y aplicar actividades lúdicas, puesto que resulta esencial conocer el contexto y los integrantes que lo conforman, así como los recursos, espacios, tiempos e intereses de los alumnos. Posteriormente se muestran algunos ejemplos de actividades de carácter lúdico, las cuales pueden modificadas con base en los datos recolectados; finalmente se muestran algunas herramientas que permiten reconocer el impacto que tienen dichas actividades en la motivación y por ende en el rendimiento académico. En este contexto se pretende acompañar al docente en su proceso de planificación, con el fin de impulsarle reconocer que la enseñanza ligada con el juego es una vía de descubrimiento en la que los alumnos se sienten interesados y construyen aprendizajes significativos que podrán poner en práctica en su vida cotidiana. Asimismo, se busca que dentro de las escuelas los docentes puedan construir ambientes de aprendizajes aptos en los que se impulse la participación de todos los estudiantes y

que puedan desarrollar sus competencias satisfactoriamente, produciendo así un nivel óptimo de aprendizaje.

A. Observación y recolección de información

Antes de diseñar y aplicar una actividad lúdica es importante conocer el contexto y los individuos que lo integran, de esta forma se logran valorar las opciones que ofrece nuestro contexto escolar. Existen 4 variables que configuran la aplicación de actividades de carácter lúdico: espacio, recursos, intereses de los alumnos y relación entre compañeros.

a. Espacio

Cada escuela cuenta con una infraestructura diferente, en este caso se recomienda valorar los espacios como el aula y el patio central. Para ello se recomienda elaborar una guía de observación en la cual se registren las características de dichos lugares, posteriormente analizar la información y visualizar si estos son aptos para el desarrollo de las actividades. Se recomienda seguir el siguiente formato para el registro de información. (Anexo 7)

b. Recursos

Los recursos refieren a aquel material que nos permitirá ejecutar las actividades lúdicas: tableros, fichas, cuerdas, aros, entre otros. El registrar estos datos permite que el docente visualice que tipo de actividad puede planificar o en dado caso que material se necesita elaborar o adquirir. A continuación, se presenta un listado de materiales que suelen ocuparse para el desarrollo de actividades lúdicas, se recomienda utilizarlo como guía. (Anexo 8)

c. Intereses de los alumnos

El conocer a nuestros alumnos permite que ellos se sientan especiales, asimismo, nos permite reconocer sus gustos, intereses y áreas de oportunidad. Este punto resulta esencial en la aplicación de actividades lúdicas, ya que nos lleva a crear situaciones de aprendizaje en la que los alumnos se sientan interesados. Por ejemplo, si nuestro grupo

muestra interés hacia los videojuegos, podemos diseñar una ronda de cálculo mental en la que los aciertos sean calificados con monedas de oro, o podemos diseñar una sala en Minecraft para explicar los recursos primarios, secundarios y terciarios.

La clave está en ligar los intereses de los alumnos con un aprendizaje esperado, asimismo, los recursos y espacios ya visualizados previamente, nos permitirán planificar actividades ideales. Para reconocer los gustos de los alumnos se recomienda realizar una entrevista, para ello se propone el siguiente formato (Anexo 9)

d. Relación entre compañeros

Antes de planificar actividades lúdicas es importante reconocer la actitud de nuestros alumnos hacia sus pares, esto nos permitirá identificar si el grupo sabe trabajar en equipo, el tipo de comunicación que tienen y la forma en que se desarrollan al jugar. Para ello se recomienda acercarse a los alumnos durante el recreo y visualizar dicha información, si realmente queremos saber cómo se relacionan nuestros niños, no hay mejor momento que este ya que es un tiempo en el que se comunican libremente.

Se recomienda jugar previamente con el grupo para identificar la forma en que se desarrollan al participar, a continuación, se presentan tres juegos tradicionales que se pueden aplicar al realizar este registro de observación, dichos juegos incentivan la comunicación y permiten la mejora de habilidades sociales.

- **Las 4 esquinas:** Para este juego se necesita un espacio con cuatro esquinas, si no hay esquinas por ningún lado pueden ser cuatro árboles en forma parecida a un cuadrado, cuatro sillas, o cuatro puntos señalados con cualquier otro objeto. Un jugador deberá situarse en el medio; mientras que otros cuatro, de pie cada uno en una esquina. El juego consiste en que el central tiene que intentar ocupar una de las esquinas, aprovechando que los otros cuatro se desplazan corriendo de una a otra para intercambiarse con un compañero. Si lo consigue se instala en ella y el que se queda sin 'casa' pasa a ser el nuevo jugador central. El cuadro se puede dividir en varios puntos, esto dependerá de la cantidad de alumnos.

- **La gallinita ciega:** Ella que este juego deberá llevarse a cabo en un lugar espacioso, con una bufanda o tela larga, se vendan los ojos de uno de los alumnos con la intención de que no pueda ver nada. Después, este debe dar vueltas sobre sí mismo mientras los demás se mueven y entonan el siguiente canto: “Gallinita, gallinita, ¿qué perdiste en el pajar? Una aguja y un dedal. Da tres vueltas y los encontrarás”. Una vez terminada la canción el resto de los niños queda congelado, mientras que la ‘gallinita ciega’ deberá atrapar a uno de los jugadores y reconocer de quién se trata. Para esto podrá pedir 3 aplausos, él decidirá de que forma pedirlos, la intención es que identifique donde están sus compañeros por medio del sonido. Cuando atrape a alguien este tomará el papel de la gallinita ciega.
- **Atrapa la cola:** Todos los alumnos se colocan un pañuelo en la espalda, enganchado a la falda o pantalón y se dispersaran en el lugar elegido (se recomienda un lugar libre y espacioso). En cuanto se dé la señal, cada uno tendrá que intentar robar las colas de sus compañeros, pero a la vez escapando para que nadie robe la suya. Quien más colas consiga, ganará.

B. Análisis de datos

Una vez que se han observado y registrado las variables que existen dentro del contexto escolar, es importante leer y analizar los datos e información recopilada, ya que esta será el puente que nos permitirá planificar actividades lúdicas exitosas. Planificar en torno a estas 4 variables facilita la tarea de desarrollar contenidos a través del juego, en este caso el docente será el encargado de comparar la información y con base en ella tomar decisiones, eligiendo el lugar, tipo de juego y la forma en se desarrollará. Resulta importante recalcar que con el paso del tiempo estas variables cambian, por lo que resulta esencial nunca dejar de tener una comunicación activa con el grupo, asimismo, la observación y registro del rendimiento académico nos llevaran a identificar en que contenido los alumnos necesitan sentirse motivados, definiendo áreas de oportunidad.

C. Planificación y diseño de actividades lúdicas.

Para que las actividades lúdicas motiven a los alumnos y repercutan positivamente en su rendimiento académico deben ser planificadas con antelación, el juego ligado con el aprendizaje trae consigo aprendizajes significativos, es por ello que no solo se debe jugar para pasar el tiempo, ya que lejos de motivar se convierte el algo monótono y sin sentido; debe existir un objetivo establecido. La planificación es insustituible, ya que es aquella guía que nos permite gestionar el aprendizaje, fijando metas y definiendo los pasos, las estrategias y los indicadores para llegar a nuestro fin primordial: aprendizaje significativo. Asimismo, nos permite establecer tiempos, detectar aciertos y desaciertos, tener coherencia entre el juego y los aprendizajes esperados y evaluar el progreso de los estudiantes. La planificación y diseño de actividades lúdicas se desarrollan por medio de 3 fases:

Fase 1: Planteamiento de objetivos

Un objetivo es aquella meta a la deseamos llegar, en este caso se debe plantear tomando en cuenta los datos de nuestro contexto escolar, así como las necesidades y áreas de oportunidad que existen en nuestro grupo, ayudándonos a clarificar y definir metas reales; asimismo, deben ser claros, significativos y alcanzables. Para diseñar un objetivo debemos dar respuesta a las preguntas qué, cómo y para qué, permitiéndonos delimitar a donde queremos llegar. Del mismo modo, nos orienta a saber que vamos a evaluar en el rendimiento académico de los estudiantes, es decir, los objetivos trazarán las pautas para los tipos de evaluación, procedimientos e instrumentos. Para el planteamiento de objetivos recomiendo guiarse por medio de la siguiente infografía (Anexo 10), la cual está basada en el texto “La clasificación de los objetivos de aprendizaje: Su función y utilidad” de José Huerta.

Fase 2: Selección de actividades lúdicas.

Una vez definido el objetivo e identificado el material, los intereses de los alumnos, los espacios y recursos con lo que disponemos podemos seleccionar el tipo de actividad lúdica, resulta importante mencionar estas deben construir una situación de aprendizaje satisfactoria, donde los alumnos puedan comunicarse y construir experiencias

significativas desafiando sus habilidades y destrezas. Para la selección de actividades lúdicas recomiendo utilizar el sistema ESAR de Denise Garon, el cual agrupa el juego en 4 apartados con base en las etapas evolutivas propuestas por Jean Piaget.

Juegos de Ejercicio: Se basan en el movimiento y la repetición, impulsan el desarrollo de los sentidos, pues sus subcategorías se dan por medio del juego sensorial sonoro, visual, olfativo, táctil, gustativo y de manipulación. Se clasifica en 3 objetos lúdicos:

- Juegos de estimulación: se basan en la estimulación de los 5 sentidos
- Juegos de motricidad: implica movimientos locomotores como correr, saltar, escalar, arrastrarse, rodar, empujar, tirar, inclinarse, estirarse, curvarse, dar vueltas, lanzar, atrapar, entre otros.
- Juegos de manipulación: se basan en movimientos de presión como agarrar, apretar, golpear, atar, moldear, vaciar, llenar, trazar, entre otros.

Juego Simbólico: lleva a la simulación de situaciones imaginativas, se imita a través de roles, presentan y crean personajes ficticios o reales. Este tipo de juegos buscan que por medio de la imitación se construya un aprendizaje que servirá en la cotidianidad, permite que el alumno comprenda el entorno que le rodea, así como la importancia de las normas, el desarrollo de la comunicación asertiva y el impulso de la creatividad, se clasifica en tres objetos lúdicos:

- Juegos de hacer como sí: consiste en imitar personajes, animales, objetos, acontecimientos y acciones.
- Juegos de roles: se lleva a cabo por medio de la representación de una situación en donde el niño desempeña un papel o personalidad.
- Juego de representación: se basa en la escenificación de actividades cotidianas.

Juego se ensamblaje: consisten en encajar, ensamblar o reunir piezas, este juego se da a través de la construcción de diferentes escenarios, imágenes o situaciones por medio de la manipulación y construcción con piezas. Los juegos de ensamblaje contribuyen a la coordinación, diferenciación de formas y colores, el

razonamiento, la organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia y la capacidad de interpretar unas instrucciones. Se clasifica en 3 objetos lúdicos:

- Juegos de construcción: se basa en el uso de diferentes técnicas con la intención de que el alumno identifique dimensiones como largo, ancho, alto y bajo.
- Juegos de experimentación: permite que los alumnos experimenten fenómenos químicos y físicos de la naturaleza y la ciencia.
- Juegos de montaje: refieren a la elaboración de elementos artesanales, artísticos y culinarios.

Juego de reglas: este tipo de juegos permite que los niños conozcan y respeten una serie de instrucciones, algunos de estos juegos son los de azar, circuitos, de habilidad, estrategia mental, preguntas y respuestas, deportivos, entre otros. Permiten que los alumnos pongan en práctica sus conocimientos y habilidades, mientras por medio de la socialización reconoce el esfuerzo de los demás, el trabajo colaborativo, el respetar turnos y reglas, escuchar y comprender que a veces se gana y otras se pierde. Se clasifica en 8 objetos lúdicos:

- Juegos de asociación: consiste en reunir y comparar criterios predefinidos de dos o más elementos idénticos o distintos, e incentivan la memoria. Estos juegos se pueden desarrollar a través de los memoramas, secuencias, fichas, adivinanzas, trivias, entre otros.
- Juegos de circuitos: se organizan a través de ejercicios consecutivos representados por casillas o estaciones.
- Juegos de expresión: permiten que los alumnos se expresen por medio de la manifestación de pensamientos y sentimientos mediante los gestos, la escritura, el dibujo, la danza o la expresión oral.
- Juegos deportivos: implica utilizar cualidades físicas, se pueden llevar a cabo individualmente, en pares o equipo, implica disciplina y el seguimiento de reglas.

- Juegos de destreza: impulsan la memoria, la atención y la lógica, estos se pueden dar a través de los laberintos, encuentra las diferencias, adivinanzas, rompecabezas, videojuegos, entre otros.
- Juegos de azar: en estos juegos existe dos posibilidades, ganar o perder, algunos ejemplos de estos son: piedra, papel o tijera, tiro al blanco, dados, la oca, ruleta, pirinola, etc.
- Juegos de reflexión: permiten que antes de tomar una decisión se reflexione sobre esta, se basa en analizar una problemática y escoger o diseñar una solución.
- Juegos de preguntas y respuestas: se basa en encontrar respuestas por medio de la memoria y asociación, algunos ejemplos son: Kahoot, Jeopardy, 100 mexicanos dijeron, entre otros.

A continuación, se presentan algunos ejemplos de actividades lúdicas que tienen como objetivo el desarrollo de las capacidades y el aprendizaje de contenidos curriculares diversos. Asimismo, comparto una serie de planificaciones en las que dichas actividades se integran en una planificación con la intención de que los alumnos se sientan motivados y construyan aprendizajes significativos.

a. Pato, pato, ¡responde! *(Anexo 11)*

Materiales: Tarjetas con operaciones matemáticas enumeradas del 1 al 10

Desarrollo de juego: Los alumnos forman un círculo tomándose de las manos, posteriormente se sientan en el piso, se asigna a un alumno ejercer el papel del “pato preguntón”, este pasa rodeando el círculo y tocando con su mano la cabeza de sus compañeros diciendo: pato, pato, pato...hasta elegir a uno y decir ¡responde! En ese momento ambos niños corren al lugar en donde se encuentra las tarjetas, el primero en llegar toma la pregunta y le da respuesta, en caso de que esta sea correcta toma el lugar que quedó vacío en el círculo, en caso de que la respuesta sea errónea se le da oportunidad de responder al otro compañero. El alumno que tiene la respuesta incorrecta

toma el lugar del pato preguntón y repite el patrón ya mencionado. La cantidad de preguntas puede variar según la cantidad de alumnos.

Contenido involucrado: Calculo mental

Variantes que se pueden aplicar:

- Múltiplos
- Vocabulario
- Preguntas de examen
- Capitales

b. El banco (*Anexo 12*)

Materiales: Dados, fichas azules, rojas y verdes.

Desarrollo del juego: Se forman equipos y se asigna a un alumno para ejecutar el papel del banquero, el cual se encarga de cambiar las fichas. Las fichas azules tendrán valor de 1, las rojas de 10 y las verdes de 100, a cada equipo se le da un dado, el alumno tira y el número que le salga es la cantidad de fichas que el banquero le dará, al juntar 10 fichas azules podrá cambiarla en el banco por una roja, el primero en obtener la ficha verde gana.

Contenidos involucrados: Unidad, decena y centena.

Variantes que se pueden aplicar: Múltiplos

c. El mensaje oculto (*Anexo 13*)

Materiales: Presentación Power Point/ dibujos/ imágenes impresas.

Desarrollo del juego: Se presentan las diapositivas o imágenes siguiendo el formato del (*Anexo 14*), alumnos deben nombrar la primera letra del objeto que se presenta. Una vez descifrado el mensaje oculto se lee en voz alta. Se pueden formar equipos y a cada uno se le da una palabra o texto, el primero que descifre el mensaje gana un punto.

La intención de este juego es dar paso a conceptos nuevos o palabras difíciles de pronunciar o escribir para los niños, por ejemplo, en el tema de la historieta los mensajes ocultos serán: onomatopeya, viñetas, iconos, globos.

Variantes que se pueden aplicar: Cualquier concepto

d. ¡Basta! *(Anexo 15)*

Materiales: Una hoja dividida en 6 columnas y un lápiz.

Desarrollo del juego: En las columnas se ubican los nombres de las categorías elegidas, por ejemplo: nombre propio, apellido, animales, comida, ropa, medios de transporte, colores, frutas, entre otros. Uno de los jugadores irá diciendo en silencio el abecedario, pero cuando otro jugador lo detenga tendrá que avisar hasta que letra llegó. Esa letra se convierte en la letra inicial de las palabras que los jugadores tendrán que escribir. Por ejemplo, si la letra fuera M, para animales escribirán murciélago, para colores, morado. En cuanto se elige la letra, todos los jugadores comienzan a escribir las palabras con base en la letra inicial y la categoría. Finalmente hay que sumar los puntajes, cada palabra vale 100 puntos, pero vale solo 50 puntos cuando dos o más jugadores hayan escrito la misma. Se juegan varias rondas y gana el jugador que logra mayor puntaje.

Contenidos involucrados: vocabulario, ortografía y sumas

e. Nos invaden los colores *(Anexo 16)*

Materiales: Una hoja dividida en 20 cuadrículas, dos dados y dos colores.

Desarrollo del juego: Antes de empezar a jugar se forman equipos, en cada equipo todos alumnos eligen un color con el que pintará la cuadrícula. Se tiran los dados y quien haya obtenido mayor puntaje comienza el juego. Cada jugador, en su turno, deberá pintar tantos cuadrados como indique el puntaje obtenido de la suma de los dos dados; de esta manera, entre los dos jugadores se va rellenando la cuadrícula hasta completarla. El juego consta de 5 rondas, el ganador es aquel que haya pintado más casilleros.

Contenidos involucrados: Conteo

f. Tengo un barquito cargado de... (*Anexo 17*)

Desarrollo del juego: Un alumno comienza el juego diciendo “Tengo un barquito cargado de...” y debe escoger una categoría; por ejemplo: animales, frutas, muebles, útiles escolares, ropa, entre otros. El resto de los jugadores, respetando turnos, deben nombrar un elemento de esa categoría. Cuando un niño llega a repetir o se queda más de cinco segundos sin poder aportar un elemento nuevo en la categoría es quien pierde esa ronda, pero plantea la nueva categoría.

Variantes que se pueden aplicar:

- Múltiplos
- Figuras geométricas
- Palabras que empiecen con determinada letra
- Palabras graves, agudas o esdrújulas
- Capitales
- Cuentos

g. Memorama (*Anexo 18*)

Materiales: Tarjetas pares una con imagen y la otra con concepto.

Desarrollo del juego: El objetivo es juntar dos fichas que son iguales. De manera alternada, cada jugador da vuelta dos fichas de tal modo que el resto de los jugadores las puedan ver. Si se relaciona la imagen y el concepto, las levanta y las aparta. Si las fichas son distintas debe volver a colocarlas boca abajo en la misma ubicación. Es importante que los otros jugadores estén atentos para lograr memorizar la ubicación de las fichas que luego les permitirá acertar cuando les toca jugar. El jugador que junta más fichas, gana.

Contenidos involucrados:

- Memoria
- Reconocimiento de conceptos
- Relación concepto-imagen

h. ¿Soy mayor o menor? (Anexo 19)

Materiales: Tarjetas con cantidades de 3 cifras

Desarrollo del juego: Un alumno pasa al frente y se le da una tarjeta de tal forma que no vea el número que está escrito, se coloca la tarjeta en la frente y pregunta: ¿Soy mayor/menor que ___?, dice un número y el resto de los niños responde con sí o no. El participante tiene la oportunidad de hacer máximo 10 preguntas.

Contenidos involucrados: Números de tres cifras, identificación de números mayores y menores, símbolos de mayor que >, menor que <

i. Boliche de sumas (Anexo 20)

Materiales: Boliche en el que cada pino tenga un valor diferente, tabla impresa de lanzamientos.

Desarrollo del juego: Se conforman equipos y se organiza el orden en que van a lanzar, a cada equipo se le proporciona un boliche que consta de 8 pinos y una bola. El alumno lanza la bola y suma las cifras que vienen en cada pino, las registra en su tabla de lanzamientos y da paso al siguiente alumno. Gana el que tenga más puntos. Se puede agregar un “pino trampa”, el cual al tirarlo en vez de sumar quite puntos.

Contenidos involucrados: Sumas, registro de información en tablas.

j. Lotería de puntos (Anexo 21)

Materiales: Tableros de lotería con puntos, tarjetas con números, frijoles o semillas.

Desarrollo del juego: Se le entrega un tablero a cada alumno y se van pasando las tarjetas con números como en el juego tradicional de lotería. Los niños colocan una semilla en cada recuadro cuando salga la tarje con la cantidad de puntos que hay en su tablero. Gana el primero en tener todo el tablero completo.

Contenidos involucrados: Identificación de números, relación entre cantidades

A continuación, presento tres planificaciones en donde se aplicaron algunas de estas actividades lúdicas, invitando a los docentes a aplicar algunas de las propuestas y diseñar actividades con base en las características de su contexto escolar.

k. Planificación 1

(Anexo 22) Esta planificación se desarrolló con un grupo de 1ro, en la asignatura de matemáticas, con el tema número, adición y sustracción. La actividad lúdica utilizada fue la lotería de puntos, con el objetivo de dar seguimiento al aprendizaje esperado: Resuelve problemas de suma y resta con números naturales menores que 100. Los resultados percibidos fueron mayor interés hacia el tema de conteo, comunicación asertiva y participación activa por parte de los alumnos. (Figura 21)

l. Planificación 2:

(Anexo 23) Esta planificación se liga con el contenido anterior, es decir, es parte del desarrollo de un contenido. En este caso se trabajó con el boliche de sumas, cada pino tuvo un puntaje no mayor a 10, asimismo, se reforzó el tema: registro de información en tablas. Se logró percibir disfrute hacia la resolución de sumas ya que los alumnos buscaban tener los resultados correctos para ganar. (Figura 22)

m. Planificación 3:

(Anexo 24) Esta planificación se desarrolló con un grupo de 3ro, en la asignatura de matemáticas con el tema números de mayor a menor. La actividad lúdica utilizada fue: “¿Soy mayor o menor?”, con el objetivo de dar seguimiento al aprendizaje esperado: Identifica cantidades de mayor a menor. Dicha actividad se complementó con el dialogo grupal y ejercicios. Se rescata que al aplicar dicha actividad los alumnos no temen a equivocarse ya que ven el contenido como un juego, asimismo, al dar seguimiento por medio de recursos se visualiza mayor comprensión del tema. (Figura 23)

Fase 3: Evaluación.

La evaluación es indispensable ya que nos permite visualizar los logros y avances de nuestros alumnos y esta se clasifica según el objetivo establecido, en esta ocasión nosotros queremos identificar como es que el impulso de la motivación por medio de las actividades lúdicas impacta en el rendimiento académico, para ello recomiendo realizar una evaluación formativa en donde rescataremos la retroalimentación que ha tenido el alumno con base a sus participaciones, expresiones, desempeño y capacidad. Esta evaluación se realiza en el momento en el que el alumno lleva a cabo las actividades lúdicas, centrándonos en los procesos de mejora por medio de la observación.

El diario de campo resulta ser una herramienta clave ya que nos permite visualizar el trayecto de los estudiantes; algunas técnicas que recomiendo aplicar para la evaluación formativa son: la observación directa, preguntas y diario del alumno. Mientras que los instrumentos que propongo son las escalas de observación, ejercicios de comprobación, cuestionarios y producciones escritas, orales y físicas. Estas herramientas nos permitirán retroalimentar a los alumnos y visualizar en que áreas hay que mejorar.

D. Uso de apps para el desarrollo de actividades lúdicas

En la última década, las escuelas primarias han incorporado las TIC en las aulas, lo que ha generado nuevas oportunidades y condiciones para el aprendizaje, ya que permite el acceso a diversas fuentes de información, la creación de materiales y el aprendizaje a través de contenido interactivo. Generalmente las herramientas con las que se cuenta son: computadoras, pizarrón electrónico y conexión a internet; las cuales pueden convertirse en un aliado para el impulso de la motivación a través de actividades lúdicas, permitiendo que los alumnos fortalezcan sus habilidades digitales y enriquezcan su aprendizaje por medio del juego mediado por las TIC.

Teniendo en cuenta que existe una amplia variedad de recursos digitales diseñados para el aprendizaje, a continuación, presento algunas características que recomiendo tener en cuenta antes de seleccionar una aplicación para la planificación y desarrollo de un contenido:

- Gratuita
- Contenido adecuado a la edad de los estudiantes
- Información correcta y fiable
- Libre de anuncios no aptos para los niños
- Interactiva y visualmente atractiva
- Promueva la resolución de conflictos
- Permita la planificación de estrategias
- Incentive la exploración y creatividad

Actualmente existen miles de aplicaciones relacionadas al aprendizaje, sin embargo, podemos diseñar planificar actividades lúdicas a través de los videojuegos, los cuales, aunque están orientados al entretenimiento permiten simular situaciones cotidianas. Por ejemplo, Minecraft: este juego permite a los jugadores construir, recolectar, cazar, cultivar y transformar materiales, con un ciclo día-noche donde se deben cubrir las necesidades básicas de comida, refugio y sueño. En este contexto el docente puede relacionar la experiencia con algún contenido curricular; resulta importante que al planificar situaciones de aprendizaje por medio de los videojuegos tengan un fin educativo y no solo de entretenimiento.

A continuación, propongo dos listados con diversas aplicaciones que permiten trabajar de forma transversal educativos dentro de las aulas el primero consta de una serie de sitios web en el que se presentan diversos juegos digitales basados en una materia, mientras que la segunda lista se conforma por páginas web y aplicaciones que los docentes pueden utilizar para la creación de material lúdico.

a. Juegos digitales (Anexo 25),

1. **Jueduland**: Colección de juegos educativos para las materias de matemáticas, español, ciencias e inglés, abarcando desde primero hasta sexto grado, asimismo, cuenta con apartados de repaso con actividades diseñadas para que los alumnos demuestren lo que han aprendido.
2. **Mundo Primaria**: Portal web que brinda herramientas gratuitas a través de un gran catálogo de juegos didácticos, fichas, infografías, dibujos para

colorear y una amplia biblioteca de cuentos y audiocuentos. Los juegos están diseñados para niños de 3 a 12 años.

3. **Juegos para listos:** Sitio web que presenta juegos de lógica para la materia de matemáticas y se distribuye a través de 12 páginas.
4. **Educanave:** Es una herramienta gratuita en la que se encuentra un gran catálogo de juegos didácticos, fichas, infografías, dibujos para colorear y una amplia biblioteca de cuentos y audiocuentos, se divide en 6 islas en las que se abarcan en su mayoría temas de artísticas.
5. **Cokitos:** Juegos educativos que permiten el aprendizaje y repaso de contenidos, estos se dividen por grado y niveles. Entre los juegos más utilizados se encuentran los puzles y carreras en el área de matemáticas.
6. **Celebriti:** Portal educativo que permite crear juegos didácticos en materias como ciencias, matemáticas, historia y lengua materna. Dicha plataforma permite que los docentes evalúen el progreso de los alumnos.
7. **Árbol ABC:** Juegos didácticos online para niños de 3 a 10 años, los cuales se presentan por medio de tres personajes fantásticos en las materias de español, matemáticas e inglés.
8. **Juegos infantiles, bosque de fantasías:** Plataforma virtual que presenta juegos didácticos en el área de español, matemáticas, arte, ciencias naturales y ciencias sociales. Cada juego inicia con una breve explicación sobre el tema elegido y posteriormente permite que los alumnos refuercen su aprendizaje.
9. **Cristic:** Juegos didácticos sencillos con efectos visuales atractivos y reglas simples que los alumnos pueden seguir fácilmente y abarcan más de 6 materias.
10. **Vedoque:** Juegos educativos que permiten a los alumnos repasar temas en el área de matemáticas, español, lectura y ciencias.

b. Herramientas para el docente (Anexo 26)

1. Edición de video: Herramientas que nos permiten convertir cualquier vídeo en una lección interactiva atractiva y motivadora.
 - Powtoon
 - Animotica

- TikTok
2. Podcast: Herramientas que permiten expresar contenidos de forma oral con diversos efectos de sonido, se recomienda para la creación de cuentos y programas de radio.
 - Audacity
 - Vocaroo
 3. Presentaciones: Permiten al docente crear presentaciones atractivas en las que se desarrollen actividades lúdicas a lo largo de la explicación de un contenido.
 - Genially
 - Canva
 - Slidesgo

E. Palabras finales

El diseño e implementación de actividades lúdicas en la planificación llevan a la construcción de un ambiente de aprendizaje en el que los alumnos se sienten motivados hacia los contenidos curriculares. Es importante que como docentes reconozcamos que trabajar con niños implica generar situaciones en las que puedan gozar, reír, comunicarse y poner en práctica sus habilidades y destrezas mientras aprenden. Mantener motivado a nuestro grupo es la clave para obtener resultados positivos en el rendimiento académico, la lúdica es una de las mejores herramientas para lograrlo. El juego y el aprendizaje integran dos fuentes importantes en la enseñanza, ya que orientan y complementan el trabajo docente, el cual debe lograr que la enseñanza sea parte del disfrute de los alumnos a través de un ambiente que brinde armonía y confianza, llevando a que cada uno construya aprendizajes significativos.

Conclusiones

La observación permite que nos demos cuenta de las necesidades que existen, en este caso la información recopilada por medio de encuestas en conjunto con la observación me ha permitido avanzar en esta investigación, aunque en un principio mi visión estaba enfocada en solamente reconocer la influencia de la motivación en los alumnos de tercer grado, con el paso del tiempo he logrado reconocer que la motivación es esencial en la vida de todos los seres humanos pues es un proceso interno que nos lleva al deseo y nos brinda la fuerza para alcanzar un fin. Trechera (2005), explica que este término se relaciona con aquello que moviliza a la persona para ejecutar una actividad. (p. 5). Es decir, la motivación es aquella fuerza o palanca que lleva hacia la realización de actividades con entusiasmo, compromiso y convicción, podría definirse como un proceso encaminado hacia el logro de una meta.

A lo largo de mi formación como docente he observado la importancia que tiene la motivación en el aprendizaje, asimismo, he logrado reconocer que dentro de los espacios de aprendizaje se presencian altos niveles de desmotivación, lo cual repercute en la actitud que tienen los alumnos hacia el aprendizaje. Ormrod, (2008) afirma que es muy frecuente que los profesores se quejen de que los alumnos no están nada motivados y que no se esmeran en sus actividades, sin embargo, el autor explica que los estudiantes no llegan a los espacios de aprendizaje preparados mentalmente y motivados para estar plenamente pendientes de las clases. El papel del docente es crucial puesto que él es el encargado de generar un espacio en que las relaciones entre los integrantes que conforman el grupo sean interactivas, permitiendo la construcción de situaciones de aprendizaje.

Existen diversos factores que llevan a un alumno sentirse desmotivado, desde sentirse limitado hasta no encontrar una razón para aprender, aunque esto no siempre es a consecuencia de las acciones o factores que hay dentro de un ambiente de aprendizaje, sí es responsabilidad del docente generar un cambio dentro de sus

estrategias de trabajo, cambios que lleven a los niños a interactuar con el aprendizaje. Dentro de los resultados obtenidos en la encuesta dicotómica, se puede apreciar la gran necesidad que tiene los niños por interactuar entre pares, romper con la rutina y aprender jugando; en muchas ocasiones olvidamos que el ser maestro de primaria significa trabajar con infantes y por ende no podemos dejar de lado sus necesidades.

Cuando un alumno no se siente motivado se ve relegado en su rendimiento académico, con ello no me refiero solamente a una calificación numérica, sino al proceso que tiene el alumno en el cumplimiento de metas, desde su actitud hasta su desempeño en el logro de objetivos. Un claro ejemplo se presentó en el desarrollo de esta investigación, en donde al inicio del ciclo escolar los alumnos mostraban compromiso con las actividades, las clases y el aprendizaje, sin embargo, al comenzar a sentirse desmotivados ante una educación bancaria, su actitud cambió y por ende esto se vio reflejado en el cumplimiento de metas. Con ayuda de los referentes teóricos investigados he llegado a concluir que las actividades lúdicas son la base para que el alumno construya aprendizajes significativos, esto a causa de que está haciendo aquello que le hace felices.

Gran parte de los docentes cree que la motivación es algo que se trabaja cada semana, incluso muchos han olvidado lo importante que es mantenerla activa dentro de un ambiente de aprendizaje. Esta investigación me ha permitido confirmar que la motivación no es una técnica que podemos utilizar de vez en cuando, sino un método de enseñanza que se compone por diversas estrategias que llevan a la construcción de situaciones de aprendizajes significativas; como he mencionado las actividades lúdicas nos pueden llevar a construir situaciones de aprendizaje óptimas para el aprendizaje significativo, ya que favorece de forma natural la solución y construcción de situaciones que ligan los roles dentro de la sociedad y los contenidos curriculares, permitiendo que los alumnos identifiquen como aplicar lo aprendido en la cotidianidad; permite el análisis y la reflexión, sin perder su parte placentera, ya que logran atraer y motivar.

Las actividades lúdicas permiten que los alumnos se sientan motivados, aprendiendo de manera divertida y conjunta con sus compañeros, sin embargo, para lograrlo necesitamos planificarlo correctamente, ya que no solo es jugar para entretener, sino, es relacionar el juego con el aprendizaje y construir experiencias significativas.

Valenzuela, (2007) menciona que la motivación escolar tiene que ver con la activación de recursos para aprender aquello que la escuela propone como aprendizaje. Ciertamente el mantener a los alumnos motivados y mantener en ellos el deseo de aprender resulta una tarea difícil, es por ello que una herramienta clave es conocer a los alumnos, identificando sus intereses y áreas de oportunidad y posteriormente activarlas por medio de recursos innovadores, incitando actividades que nos permitan continuar y dirigir el comportamiento que deseamos repetir. El diseño de actividades lúdicas debe corresponder a los objetivos establecidos en los planes y programas de estudio, deben ser utilizadas con un objetivo establecido, por lo cual deben aplicarse en un tiempo establecido, se deben tomar en cuenta los espacios, recursos, necesidades, edades e intereses de los niños, incluyendo reglas que fortalezcan las relaciones asertivas, asimismo, es importante que estas se basen en un contenido o tema.

Referencias

- AJELLO, A. M. (2003). La motivación para aprender. En C. Pontecorvo (Coord.), Manual de psicología de la educación (pp. 251-271). España: Popular.
- ALONSO TAPIA, J. (1997): Motivar para el aprendizaje. Teoría y estrategias. http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Tapia_Unidad_4.pdf
- ALONSO TAPIA, J. Y SANCHEZ FERRER, (1992): "El cuestionario MAPE: Motivación hacia el aprendizaje, Motivar en la adolescencia: teoría, evaluación e intervención. <http://sohs.pbs.uam.es/webjesus/publicaciones/castellano/cap1.pdf>
- ALONSO TAPIA, J. (2005): Motivar en la escuela, motivar en la familia. http://sohs.pbs.uam.es/webjesus/motiv_ev_autorr/motivar_escuela.pdf
- ALBA, L (2016): Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje. Universidad Rafael Landívar. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2016/05/84/Rivas-Lisbeth.pdf>
- ANAYA DURAND, A., & ANAYA HUERTAS , C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. Facultad de Química, UNAM.
- BLANCO, J. et al. Variables personales implicadas en el aprendizaje: ¿motivación y/o emoción? International Journal of Developmental and Educational Psychology, vol. 1, núm. 1, 2013, pp. 505-512 Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores Badajoz, España. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349852058043.pdf>
- BEDOYA, S., PÉREZ BUITRAGO, MUÑOZ, E. El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado tercero (2016)

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/906/BedoyaLoaizaSandraMar%C3%ADa.pdf?sequence=2>

BRANFORD, J., BROWN, A. Y COCKING, R. (2007) La creación de ambientes de aprendizaje en la escuela. México: SEP.
[http://formacion.sigeyucatan.gob.mx/formacion/materiales/4/2/d2/p4/3.%20BRANFORD,%20J.%20La%20creacion de ambientes aprendizaje.pdf](http://formacion.sigeyucatan.gob.mx/formacion/materiales/4/2/d2/p4/3.%20BRANFORD,%20J.%20La%20creacion%20de%20ambientes%20de%20aprendizaje.pdf)

BOLÍVAR, Carlos. La Lúdica como actitud docente. Bogotá. 1998.

CARDOZO, C. et al. La motivación de los estudiantes de medicina de la universidad de Carabobo. una aproximación teórica. Comunidad y Salud, vol. 8, núm. 1, enero-junio, 2010, pp. 16-24. Universidad de Carabobo. Maracay, Venezuela.
<https://www.redalyc.org/pdf/3757/375740246004.pdf>

CORBETTA, P. (2003). Metodología y técnicas de investigación social.

CALDERON, MARIN & VARGAS, (2014): La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar. Universidad de Tolima.

CARRILLO, MARIANA; PADILLA, JAIME; ROSERO, TATIANA; VILLAGÓMEZ, MARÍA SOL, (2009): La motivación y el aprendizaje. ALTERIDAD. Revista de Educación, vol. 4, núm. 2, pp. 20-32 <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>

CORDOBA, EVELIN. (2017): El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. <file:///C:/Users/Casa/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaParaLaEducacionInclusiv-6535622.pdf>

CORONADO, INGRID. Importancia del juego y uso adecuado de material didáctico dentro del aula. (2014) Universidad Landívar.
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Donis-Ingrid.pdf>

DÍAZ, H. La función lúdica del sujeto: Una interpretación teórica de a lúdica para transformar las prácticas pedagógicas. 1er ed. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 2006. 30 p. vol 1

- DÍAZ SAN JUÁN, L. (2010). La observación. Facultad de Psicología, UNAM: http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- DURÁN-APONTE, EMILSE; PUJOL, LYDIA. Escala Atribucional de Motivación de Logro General (EAML-G): Adaptación y análisis de sus propiedades psicométricas. Estudios Pedagógicos, vol. XXXIX, núm. 1, 2013, pp. 83-97. Universidad Austral de Chile Valdivia, Chile. <https://www.redalyc.org/pdf/1735/173528596004.pdf>
- ECHEVERRI, JAIME & GÓMEZ JOSÉ, (2009): Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- EDEL, R. El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 1, núm. 2, julio-diciembre, 2003. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>
- ESPARCIA, JOSÉ. (2018) La desmotivación escolar <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-desmotivacion-escolar/>.
- ESTRADA, L. Motivación y Emoción. Fundación Universitaria del Área Andina. 2018
Catalogación en la fuente Fundación Universitaria del Área Andina (Bogotá). <https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/3541/138%20MOTIVACION%20Y%20EMOCION.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- GÁLVEZ, A. (2006). Motivación hacia el estudio y cultura escolar: estado de la cuestión. Pensamiento psicológico, 87-101.
- GARCÍA & DOMÉNECH (2002). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. Reflexiones pedagógicas, Universidad Jaume I de Castellón, nº 16, 24-36. <https://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Lecturas/Articulo%20Motivacion%20Aprendizaje%20y%20Rto%20Escolar.pdf>

- GARCÍA, J. Aportaciones de la teoría de las atribuciones causales a la comprensión de la motivación para el rendimiento escolar. Ensayos 2006. 207-232. <http://Dialnet-AportacionesDeLaTeoriaDeLasAtribucionesCausalesALa-2281059.pdf>
- GARCÍA & MUSITU (1993). Rendimiento académico y autoestima en el ciclo superior de EGB. Revista de Psicología de la educación. Vol 4, nº 11, 73-87. http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/168456/1993_Garcia_Bacete_y_Musitu_Rendimiento_acad%20c3%a9mico_y_autoestima_Rev_Psicologia_de_la_Educacion%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- GONZÁLEZ, C. (2015). Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares. Revista de la Facultad de Medicina.
- GONZALEZ, R. et. al. (1996). El aprendizaje como proceso cognitivo y motivacional. Congreso Nacional sobre Motivación e Instrucción. Actas, pp. 9-26 <https://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Lecturas/Articulo%20Motivacion%20Aprendizaje%20y%20Rto%20Escolar.pdf>
- GONZÁLEZ, R. P. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Educación Humanidades.
- GONZÁLES SERRA, D. (2008). Psicología de la motivación. Editorial Ciencias Médicas, 2008. https://drive.google.com/file/d/1ajUkzqJVXUuZQKPxBTnpARc1VPiP_Va/view
- GONZÁLEZ, V. (2011) Opiniones y creencias hacia el juego como metodología didáctica y potenciador de la creatividad de maestros y maestras ene ejercicio de la provincia de Segovia. Trabajo de grado para Máster en CCSS para la investigación en Educación. Segovia: Escuela Universitaria de Magisterio de Segovia. 1-126 p.
- GUERRERO, R. (2014). Estrategias lúdicas: Herramientas de innovación en el desarrollo de habilidades. Revista electrónica de humanidades. Educación y comunicación social.

- HERRÁN, A. (2009). Técnicas de enseñanza basadas en la exposición y la participación. <https://goo.gl/2ezBaJ>
- HERRERA, F., RAMÍREZ, M. I., ROA, J. M., & HERRERA, I. (2004). Tratamiento de las creencias motivacionales en contextos educativos pluriculturales.
- HERRERO, L. (1997). La importancia de la observación en el proceso educativo. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado. <https://www.uva.es/aufop/publica/actas/viii/orienta.htm>
- HERVÁS, E. (2006). La importancia del juego en la infancia. Revista digital Investigación y Educación, https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- IZCARA P. (2014). Manual de investigación cualitativa. Perú: Ediciones Fontamara. <https://www.porrua.mx/libro/GEN:846424/manual-de-investigacion-cualitativa/simon-pedro-izcara-palacios/9786077360643>
- JIMÉNEZ, E. (2006). La importancia del juego. Revista digital I+E Investigación y Educación https://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion1.pdf
- JUNCO, INMACULADA. (2010): la motivación en el proceso de aprendizaje. Revista digital para profesionales de la enseñanza. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7327.pdf>
- JUNI, A. & URBANO, C. (2014). Técnicas para Investigar Volumen 2. Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación. Argentina: Brujas. <http://abacoenred.com/wpcontent/uploads/2016/01/T%C3%A9cnicas-para-investigar-2-Brujas-2014-pdf.pdf>
- KLEINGINNA, P.R., KLEINGINNA, A.M. (1981). Una lista categorizada de definiciones de emociones, con sugerencias para una definición consensuada. Motivación

- LAMAS, H. A. (2015). Sobre el Rendimiento Académico. Propósitos y Representaciones Ene.– Jun. 2015, Vol. 3, N° 1: pp. 313-386. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2015.v3n1.74>
- LÁZARO, A. (1995), “Radiografía del juego en el marco escolar”, Psicomotricidad, Revista de estudios y experiencias, nº 51, vol. 3, pp. 7-22. <http://educacion3infantil.blogspot.com/2007/11/radiografa-del-juego-en-el-marco.html>
- LEPPER, M.R. (1988). Consideraciones motivacionales en el estudio de instrucción. Cognición e instrucción.
- LÓPEZ, A. (1996). Estética y creatividad. Aula abierta. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20180225093550/estrategias-en.pdf>
- LOZANO, M. Jugar y aprender en la escuela. Revista de Psicodidáctica, núm. 4, 1997, pp. 89-101. España. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17517797006.pdf>
- MANASSERO, M. A.; VÁSQUEZ, A. Validación de una escala de motivación basada en la teoría atribucional de Weiner. Psicothema, v. 10, n. 2, 1996.
- MARTÍ, E. (2003). Representar el mundo externamente. La construcción infantil de los sistemas externos de representación. Madrid.
- MARTIN, M. C., Y DURÁN, S. M. (2016). Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil. Revista Latinoamericana de Educación Infantil, 85-96. <https://goo.gl/7zg4HS>
- MARTIN, A., Y PRIETO, M. (2014). Aprendizaje a través de juegos de simulación: un estudio de los factores que determinan su eficacia pedagógica. Eductec. Revista Electrónica de Tecnología. <https://goo.gl/z9Lbwb>

- MATEOS TANIA, (2009) La percepción del contexto escolar. Una imagen construida a partir de las experiencias de los alumnos
<https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/19/16Mateos.pdf>
- MASLOW, A. H. (1970). Motivación y personalidad
https://books.google.com.mx/books?id=8wPdJ2Jzgg0C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- MEDRANO, L. (2011). Modelo social cognitivo del rendimiento académico en ingresantes universitarios. La contribución de la autoeficacia social académica. Revista Tesis, 1, 87-106.
- MCCLELLAND, D.C. (1985). Motivación humana. Londres: Scott, Foresman and Company.
- MORA. (2007): La motivación en el aula multicultural de español para extranjeros
- MONTERO. B. (2017) Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>
- NARANJO, M. (2004). Enfoques conductistas, cognitivos y racional emotivos. San José, C. R.: Universidad de Costa Rica.
- NARANJO PEREIRA, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>
- NIETO, S. (2008). Hacia una teoría sobre el rendimiento académico en enseñanza primaria a partir de la investigación empírica: datos preliminares. Teoría de la Educación, 20, 249-274.
- NEVADO FUENTES, CHARO. (2008): El componente lúdico en las clases de ELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera, núm. 7, julio-diciembre, 2008, pp. 1-14. València, España. <https://www.redalyc.org/pdf/921/92152390006.pdf>

- NOY, M. Y JAIMES, G. (2019). La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar. *R. Actividad fis. y deporte.* 5 (2): 40-57. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/1253/1750>
- NÚÑEZ, P. (2002). Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos. Bogotá D.C: Editorial Loyola. <https://www.redalyc.org/pdf/910/91022534003.pdf>
- PARRALES R. Motivación y estrategias de aprendizaje del estudiantado de la escuela de orientación y educación especial. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, vol. 14, núm. 1, enero-abril, 2014, pp. 1-20. Universidad de Costa Rica. San Pedro de Montes de Oca, Costa Rica. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44729876002.pdf>
- PEREDA, C. Escuela y comunidad. Observaciones desde la teoría de sistemas sociales complejos. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, vol. 1, núm. 1, enero-junio, 2003. Red Iberoamericana de Investigación Sobre Cambio y Eficacia Escolar. Madrid, España. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55110110>
- PERRENOUD, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. Biblioteca para la actualización del maestro. México: SEP.
- PIAGET, J. (1986), La formación del símbolo en el niño, México, Fondo de Cultura económica. <https://www.iberlibro.com/buscar-libro/titulo/la-formaci%F3n-del-s%EDmbolo-en-el-ni%F1o/autor/piaget-jean/>
- PONCE, E. TIJERINO, M. & ESPINOZA, M. (2018): Metodologías lúdicas empleadas en el proceso enseñanza- Aprendizaje a los niños atendidos en el Ministerio Luz y Sal, ciudad Darío, Matagalpa, II. <https://repositorio.unan.edu.ni/10153/1/6931.pdf>
- POSOO, P. (2015) La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Revista digital I+D Investigación y desarrollo.* <file:///C:/Users/alask/Downloads/3331-Texto%20del%20art%C3%ADculo-9845-1-10-20151108.pdf>

RAMOS FERRE, M. (2010). Estudio sobre la motivación y su relación en el rendimiento académico.

<http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3064/Trabajo.pdf?sequence=1>

RIVAS MERLOS LISBETH: "Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje" (2016). <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2016/05/84/Rivas-Lisbeth.pdf>

KAUTH, A. Aportes experimentales a la teoría del equilibrio cognoscitivo. Revista Latinoamericana de Psicología, vol. 4, núm. 3, 1972, pp. 311-322. Fundación Universitaria Konrad Lorenz. Bogotá, Colombia. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80540303.pdf>

ROGERS, Carl R.: Libertad y creatividad en la educación. Barcelona, Paidós, 1982 <https://tallereduca.files.wordpress.com/2014/06/rogers-la-relacion-interpersonal-en-la-facilitacion-del-aprendizaje.pdf>

SEP. (2017). Nuevo Modelo Educativo. Obtenido de Aprendizajes Clave para la educación integral 3° Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas: https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/primaria/3grado/1LpM-Primaria1grado_Digital.pdf

TAMAYO, A. & RESTREPO J. (2017): El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), vol. 13, núm. 1, enero-junio, 2017, pp. 105-128. Universidad de Caldas. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Termino desmotivación: Rescatado de: <https://definicion.de/desmotivacion/>

Termino motivación: Rescatado de: <https://diccionarioactual.com/motivacion/>

TRECHERA, J. L. (2005). Saber motivar: ¿El palo o la zanahoria? <https://www.psicologia-online.com/articulos/2005/motivación>

- TORRES, C. El juego: una estrategia importante. Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296. Universidad de los Andes Mérida, Venezuela.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- UGARTETXEA, J. La metacognición, el desarrollo de la Autoeficacia y la motivación escolar. Revista de Psicodidáctica, 2002. <http://148.215.4.212/rev/175/17501304.pdf>
- VALENZUELA, J. Más allá de la tarea: pistas para una redefinición del concepto de Motivación Escolar. Educ. Pesqui. vol.33 no.3 São Paulo Sept./Dec. 2007.
https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022007000300002&script=sci_arttext&tlng=es
- VALDÉS, M. Cultura escolar: Motivación y Neurociencia: Algunas Implicaciones Educativas. Acción pedagógica, N.º 20 / Enero - Diciembre, 2011 - pp. 104 - 109
- VARELA, P. El aspecto lúdico en la enseñanza ELE. Marco ELE. revista de didáctica ELE / ISSN 1885-2211 / núm. 11, 2010. https://marcoele.com/descargas/11/varela-aspecto_ludico.pdf
- WEINER, B. Una teoría atribucional de la motivación y la emoción. Nueva York: Springer-Verlag, 1986.
- WOOLFOLK ANITA, E. (1999): "Psicología educativa"
<https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/psicologia-educativa-woolfolk-7c2aa-edicion.pdf>
- YUNI, A. & URBANO, C. (2014). Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación. Córdoba: Brujas.
<http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2016/01/T%C3%A9cnicas-para-investigar-2-Brujas-2014-pdf.pdf>
- ZAMORA, NOEMÍ (2014): ¿Sabemos realmente qué es la motivación
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S156043812014000100017

ZULUAGA, C. GÓMEZ, M. Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario. *Entramado*, vol. 12, núm. 1, enero-junio, 2016, pp. 236-249. Universidad Libre.
<https://www.redalyc.org/pdf/2654/265447025015.pdf>

Anexos

Guía de observación

Escuela:

Sección:

Fecha:

Horario de observación:

Contexto externo

- ✓ Panorama de la escuela y de la comunidad
- ✓ Llegada de los estudiantes
- ✓ Interacción tutor-alumno y alumno-alumno
- ✓ Interacción directivo-tutores/ maestros-tutores
- ✓ Vestimenta de los alumnos

Contexto interno

- ✓ Infraestructura
- ✓ Aulas
- ✓ Servicios básicos
- ✓ Elementos
- ✓ Señalización

Organización

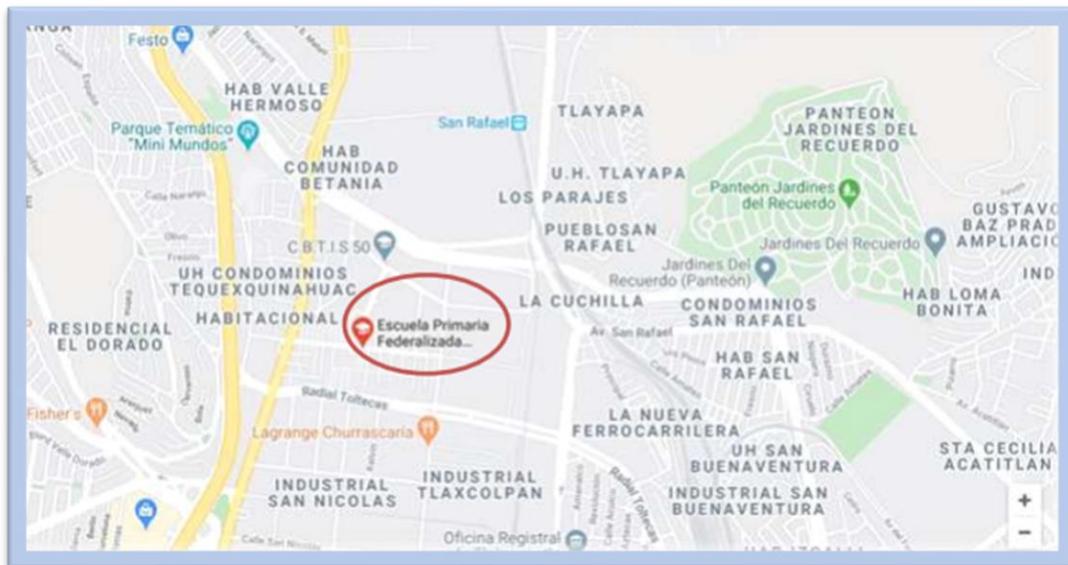
- ✓ Formas de organización y gestión:
- ✓ Conflictos y rutinas escolares
- ✓ Micro política en la escuela
- ✓ Eficacia e implementación de programas específicos de acuerdo con el modelo educativo
- ✓ ¿Quiénes son los sujetos que integran la escuela?
- ✓ ¿Qué es lo que hacen?
- ✓ ¿Qué funciones realizan?
- ✓ ¿Cuál es el rol que le corresponde a cada uno en la dinámica escolar?
- ✓ ¿Hacen las mismas funciones?

- ✓ ¿Qué los diferencia?
- ✓ ¿Qué hacen las personas que realizan actividades diferentes a la docencia?
- ✓ ¿Existen lugares específicos donde encontrarlos?

Guía de observación. Fuente: Autoría propia

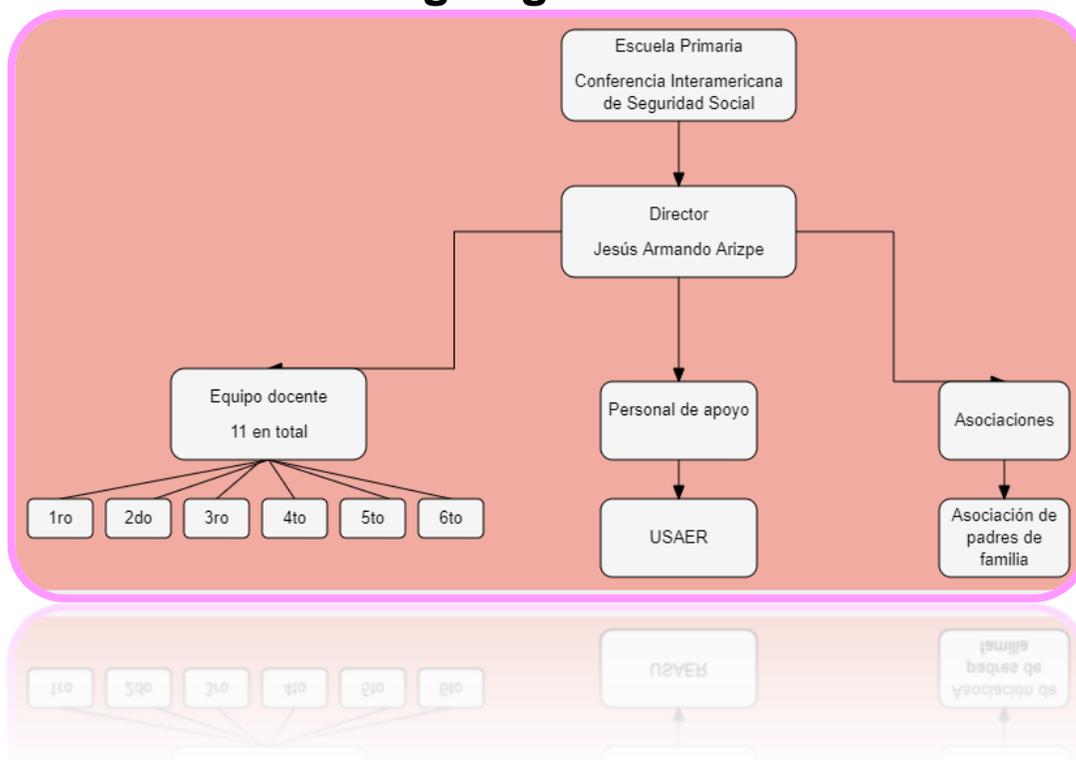
Anexo 2

Mapa satelital



Mapa Satelital de la Escuela Primaria Conferencia Interamericana de Seguridad Social. Fuente: Google Maps.

Organigrama escolar



Organigrama Escuela Primaria “Conferencia Interamericana de Seguridad Social” Autoría: Propia.

Diagnóstico

Grupo:

Fecha de observación:

1. Cantidad de alumnos
2. ¿Cuentan con dispositivos electrónicos para tomar clase? (tablet, celular, laptop o computadora)
3. ¿Cuentan con conexión a internet?
4. ¿Hay alguien que acompañe al alumno durante las sesiones?
5. ¿Cuentan con algún espacio destinado para hacer tareas?
6. ¿Saben utilizar aplicaciones de Google? (Meet y Classroom)
7. ¿Cuentan con alguien que pueda apoyar al alumno a realizar y enviar sus tarea?
8. ¿Cuentan con impresora?
9. ¿En qué horario se les facilita la entrega de tareas?

Diagnóstico aplicado a distancia. Autoría: Propia

Encuesta a docente titular

Encuesta a docente titular.

NOMBRE: _____

TIEMPO DE SERVICIO: _____ NIVEL ACADÉMICO: _____

TITULO OBTENIDO: _____

Estimado docente su apoyo es muy importante, por tal motivo le solicito su colaboración en la solución de este cuestionario que forma parte de la investigación que estoy realizando en mi curso “Prácticas Profesionales”, la información obtenida será utilizada unicamente con fines educativos.

1. ¿Cómo definiría su enseñanza en el aula?

2. ¿Utiliza el mismo procedimiento para enseñar las diferentes asignaturas?

3. ¿Cómo inicia y cierra la enseñanza de un contenido curricular?

4. ¿Qué tipo de materiales físicos utiliza?

5. ¿Qué tipo de actividades realiza generalmente para crear un ambiente motivacional en su grupo?

6. En que asignaturas sus estudiantes manifiestan poca motivación en el proceso de aprendizaje? ¿Porque?

7. ¿Cuál es la actitud de sus estudiantes frente a las tareas?

8. ¿Promueve actividades para la participación activa de los estudiantes en su clase?

SI___NO___

¿Cuáles?

9. ¿Qué actividades lúdicas desarrolla usted con los estudiantes para motivar sus clases?

a) Juegos

b) Expresión artística.

c) Ninguna de las anteriores.

d) Otra: _____

10. ¿Cree usted que el nivel de motivación de los estudiantes influye en el desempeño académico?

SI_____ NO_____

¿Por qué?

Encuesta aplicada al docente titular. Autoría: Propia

Encuesta dicotómica

Encuesta a alumnos de 3ro "B".

1. Pongo mucho interés en lo que hacemos en clase.
SI_____ NO_____
2. Durante las clases, deseo con frecuencia que terminen
SI_____ NO_____
3. Pongo atención a lo que dice el maestro
SI_____ NO_____
4. Siento que mis clases son aburridas
SI_____ NO_____ ¿Por qué? _____
5. Cuando tomo clases por la mañana me siento alegre
SI_____ NO_____
6. Cuando tomo clase después de las 10:00 a.m. me siento alegre
SI_____ NO_____
7. ¿Cómo me siento al solamente tomar clase 3 días a la semana?
BIEN_____ MAL_____
8. Se pueda aprender jugando
SI_____ NO_____
9. Me gustaría que mi maestro use material nuevo y llamativo
SI_____ NO_____
10. ¿Qué acciones o materiales implementarías para hacer divertida la clase?

Encuesta aplicada a alumnos del 3ro "B" Autoría: Propia

Propuesta guía de observación

Infraestructura: _____

Ubicación geográfica: _____

Características del edificio escolar: _____

¿Cómo se delimita el espacio escolar, si hay barda, reja u otro límite?

¿Cómo son las instalaciones escolares?

Patios: _____

Canchas: _____

El interior del aula. ¿Cómo es el salón de clases?

Mobiliario: _____

Materiales educativos: _____

Equipamiento: _____

Propuesta guía de observación. Autoría: propia

Guía recursos materiales

Recurso	✓	X
Marcadores		
Hojas		
Cartulinas		
Revistas		
Periodicos		
Mapas		
Plastilina		
Pintura		
Gises		
Pelotas		
Conos		
Aros		
Cuerdas		
Bocina		
Proyector		
Computadora		

Propuesta guía de recursos materiales. Autoría: propia

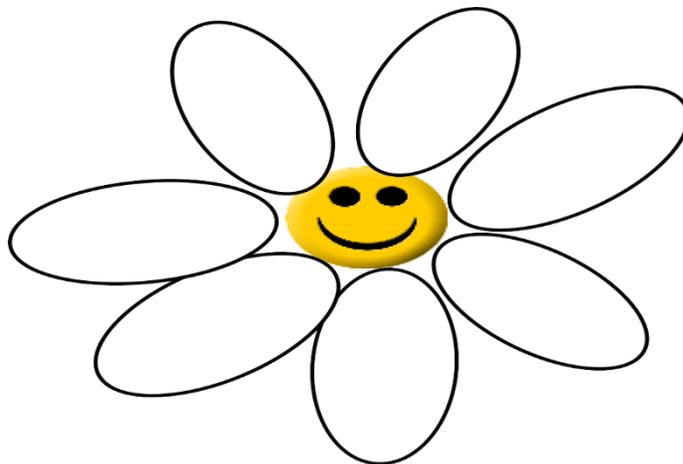
Anexo 9

Encuesta dirigida a alumnos para recabar información sobre sus gustos e intereses.

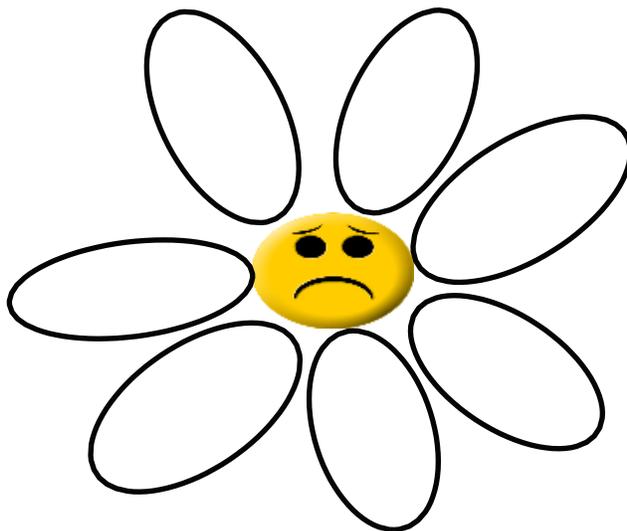
Preguntas			
¿Te gusta escribir?			
¿Te gusta leer?			
¿Te gusta cantar?			
¿Tocas algún instrumento?			
¿Te gusta hacer deporte?			
¿Te gusta dibujar y pintar?			
¿Te gustan las Matemáticas?			
¿Te gusta estar solo/a?			
¿Te gusta trabajar en equipo?			

Escribe en los pétalos de estas margaritas qué te gusta hacer y qué no. También puedes escribirtus colores, comidas, bebidas, personas y animales favoritos.

ME GUSTA



NO ME GUSTA



Formato de flor adaptado con base en la propuesta de García, Fina y Moreno, Concha (2008): ¡Aprendo Jugando!

Como redactar objetivos de aprendizaje

Los objetivos representan las metas de aprendizaje que queremos alcanzar

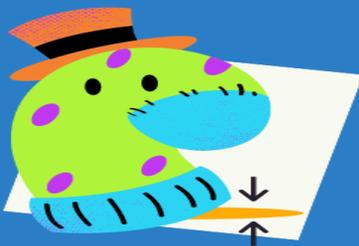


Los objetivos se redactan comenzando por un verbo en infinitivo y deben ser evaluables permitiendo comprobar si se alcanza el resultado.

- Analizar
- Comprender
- Enumerar
- Aplicar
- Explicar
- Memorizar
- REcordar



Agregue una frase introductoria que indique que se trata de un objetivo: "El objetivo de esta unidad es que a su término el estudiante pueda seleccionar un procedimiento de evaluación apropiado para probar un objetivo educativo determinado"



Si emplea conductas no observables, exprese claramente la relación entre la conducta interna y la observable, por ejemplo:
"El estudiante evaluará la importancia de la observación sistemática en el conocimiento científico en un ensayo en el que fundamenta su opinión con ejemplos apropiados"



Refiérase a una sola conducta en cada objetivo



Sea conciso

Infografía basada en el texto: "La clasificación de los objetivos de aprendizaje: Su función y utilidad" de José Huerta. *Autoría: Propia*

Pato, pato, ¡responde!

Los alumnos forman un círculo tomándose de las manos, posteriormente se sientan en el piso, se asigna a un alumno ejercer el papel del “pato preguntón”, este pasa rodeando el círculo y tocando con su mano la cabeza de sus compañeros diciendo: pato, pato, pato... hasta elegir a uno y decir ¡responde! En ese momento ambos niños corren al lugar en donde se encuentra las tarjetas, el primero en llegar toma la pregunta y le da respuesta, en caso de que esta sea correcta toma el lugar que quedó vacío en el círculo, en caso de que la respuesta sea errónea se le da oportunidad de responder al otro compañero. El alumno que tiene la respuesta incorrecta toma el lugar del pato preguntón y repite el patrón

Materiales

- Tarjetas con operaciones matemáticas enumeradas del 1 al 10

Contenido

Cálculo mental

Propuesta: actividad 1. Autoría: Propia

Anexo 12

El banco

Se forman equipos y se asigna a un alumno para ejecutar el papel del banquero, el cual se encarga de cambiar las fichas. Las fichas azules tendrán valor de 1, las rojas de 10 y las verdes de 100, a cada equipo se le da un dado, el alumno tira y el número que le salga es la cantidad de fichas que el banquero le dará, al juntar 10 fichas azules podrá cambiarla en el banco por una roja, el primero en obtener la ficha verde gana.

Materiales

- Dados, fichas azules, rojas y verdes

Contenidos

- Unidad, decena y centena

Propuesta: actividad 2. Autoría: Propia

Anexo 13

El mensaje oculto

Se presentan las diapositivas o imágenes siguiendo el formato del (Figura 20), alumnos deben nombrar la primera letra del objeto que se presenta. Una vez descifrado el mensaje oculto se lee en voz alta. Se pueden formar equipos y a cada uno se le da una palabra o texto, el primero que descifre el mensaje gana un punto. La intención de este juego es dar paso a conceptos nuevos o palabras difíciles de pronunciar o escribir para los niños, por ejemplo, en el tema de la historieta los mensajes ocultos serán: onomatopeya, viñetas, iconos, globos.

Materiales

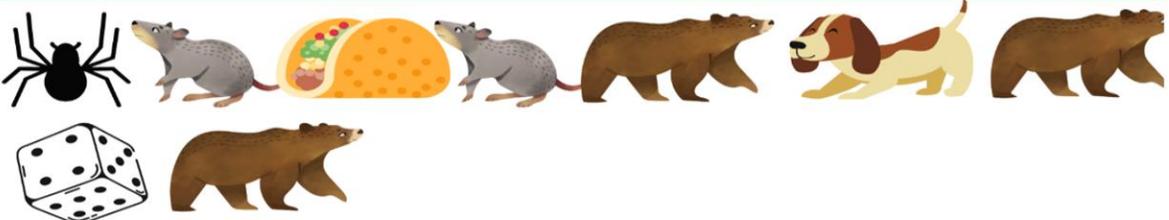
- Presentación Power Point/ dibujos/ imágenes impresas

Variantes que se pueden aplicar

- Cualquier concepto

Propuesta: actividad 4. Autoría: Propia

¡Aprendamos una nueva palabra!



Artrópodo

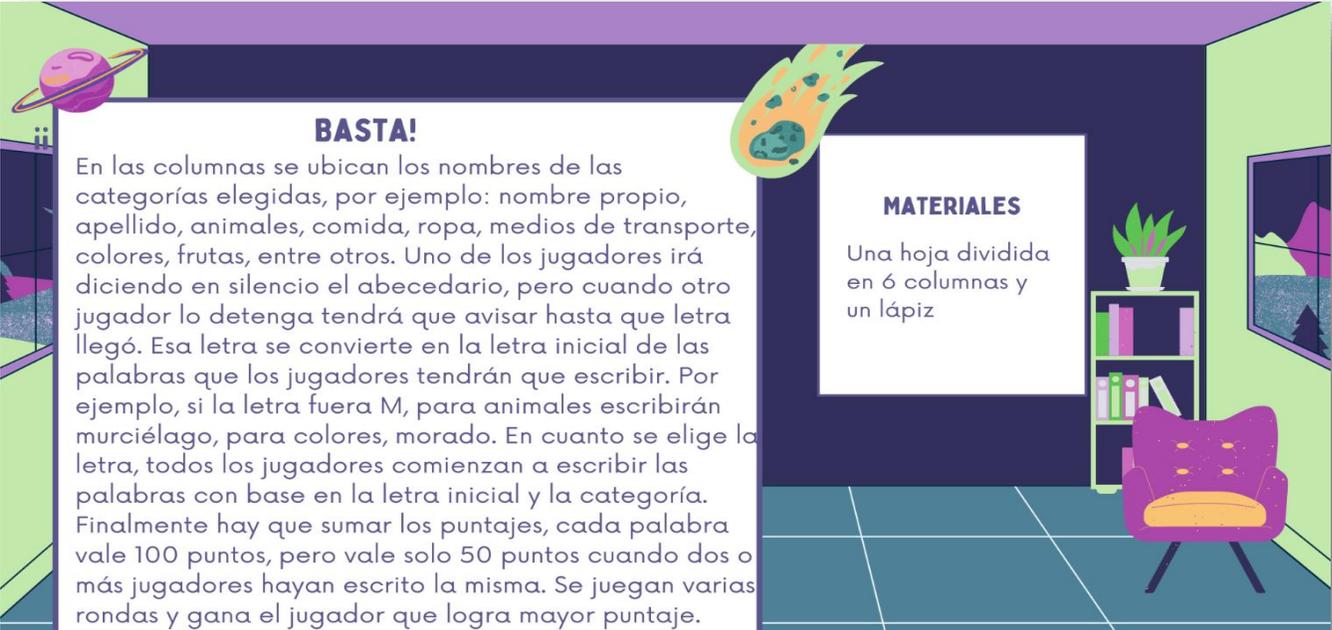
Ejemplo: actividad 3. Autoría: Propia

BASTA!

En las columnas se ubican los nombres de las categorías elegidas, por ejemplo: nombre propio, apellido, animales, comida, ropa, medios de transporte, colores, frutas, entre otros. Uno de los jugadores irá diciendo en silencio el abecedario, pero cuando otro jugador lo detenga tendrá que avisar hasta que letra llegó. Esa letra se convierte en la letra inicial de las palabras que los jugadores tendrán que escribir. Por ejemplo, si la letra fuera M, para animales escribirán murciélago, para colores, morado. En cuanto se elige la letra, todos los jugadores comienzan a escribir las palabras con base en la letra inicial y la categoría. Finalmente hay que sumar los puntajes, cada palabra vale 100 puntos, pero vale solo 50 puntos cuando dos o más jugadores hayan escrito la misma. Se juegan varias rondas y gana el jugador que logra mayor puntaje.

MATERIALES

Una hoja dividida en 6 columnas y un lápiz



Propuesta: actividad 4. Autoría: Propia

Anexo 16

Nos invaden los colores

Antes de empezar a jugar se forman equipos, en cada equipo todos alumnos eligen un color con el que pintará la cuadrícula. Se tiran los dados y quien haya obtenido mayor puntaje comienza el juego. Cada jugador, en su turno, deberá pintar tantos cuadrados como indique el puntaje obtenido de la suma de los dos dados; de esta manera, entre los dos jugadores se va rellenando la cuadrícula hasta completarla. El juego consta de 5 rondas, el ganador es aquel que haya pintado más casilleros.

Materiales

Una hoja dividida en 20 cuadrículas, dos dados y dos colores

Contenido

Conteo

Propuesta: actividad 5. Autoría: Propia

Anexo 17

Tengo un barquito cargado de...

UN ALUMNO COMIENZA EL JUEGO DICIENDO "TENGO UN BARQUITO CARGADO DE..." Y DEBE ESCOGER UNA CATEGORÍA: POR EJEMPLO: ANIMALES, FRUTAS, MUEBLES, ÚTILES ESCOLARES, ROPA, ENTRE OTROS. EL RESTO DE LOS JUGADORES, RESPETANDO TURNOS, DEBEN NOMBRAR UN ELEMENTO DE ESA CATEGORÍA. CUANDO UN NIÑO LLEGA A REPETIR O SE QUEDA MÁS DE CINCO SEGUNDOS SIN PODER APORTAR UN ELEMENTO NUEVO EN LA CATEGORÍA ES QUIEN PIERDE ESA RONDA, PERO PLANTEA LA NUEVA CATEGORÍA.

Variantes que se pueden aplicar

- MÚLTIPLOS
- FIGURAS GEOMÉTRICAS
- PALABRAS QUE EMPIECEN CON DETERMINADA LETRA
- PALABRAS GRAVES, AGUDAS O ESDRÚJULAS
- CAPITALES
- CUENTOS

Propuesta: actividad 6. Autoría: Propia

Anexo 18

MEMORAMA

El objetivo es juntar dos fichas que son iguales. De manera alternada, cada jugador da vuelta dos fichas de tal modo que el resto de los jugadores las puedan ver. Si se relaciona la imagen y el concepto, las levanta y las aparta. Si las fichas son distintas debe volver a colocarlas boca abajo en la misma ubicación. Es importante que los otros jugadores estén atentos para lograr memorizar la ubicación de las fichas que luego les permitirá acertar cuando les toca jugar. El jugador que junta más fichas, gana.

materiales

Tarjetas pares una con imagen y la otra con concepto.

Contenidos

- Memoria
- Reconocimiento de conceptos
- Relación concepto-imagen

Propuesta: actividad 7. Autoría: Propia

Anexo 19

¿SOY MAYOR O MENOR?

Un alumno pasa al frente y se le da una tarjeta de tal forma que no vea el número que está escrito, se coloca la tarjeta en la frente y pregunta: ¿Soy mayor/menor que ___?, dice un número y el resto de los niños responde con sí o no. El participante tiene la oportunidad de hacer máximo 10 preguntas.

MATERIALES

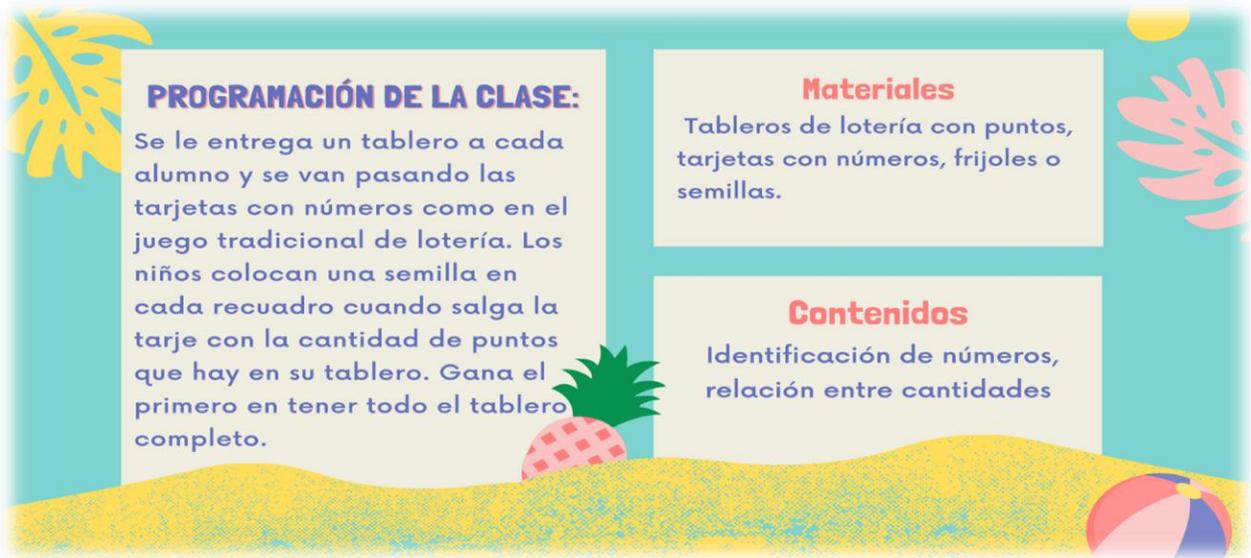
Tarjetas con cantidades de 3 cifras

CONTENIDOS

Números de tres cifras, identificación de números mayores y menores, símbolos de mayor que >, menor que <

Propuesta: actividad 8. Autoría: Propia

Anexo 20



PROGRAMACIÓN DE LA CLASE:

Se le entrega un tablero a cada alumno y se van pasando las tarjetas con números como en el juego tradicional de lotería. Los niños colocan una semilla en cada recuadro cuando salga la tarjeta con la cantidad de puntos que hay en su tablero. Gana el primero en tener todo el tablero completo.

Materiales

Tableros de lotería con puntos, tarjetas con números, frijoles o semillas.

Contenidos

Identificación de números, relación entre cantidades

Propuesta: actividad 9. Autoría: Propia

Anexo 21



Boliche de sumas

Se conforman equipos y se organiza el orden en que van a lanzar, a cada equipo se le proporciona un boliche que consta de 8 pinos y una bola. El alumno lanza la bola y suma las cifras que vienen en cada pino, las registra en su tabla de lanzamientos y da paso al siguiente alumno. Gana el que tenga más puntos. Se puede agregar un "pino trampa", el cual al tirarlo en vez de sumar quite puntos.

Materiales

Boliche en el que cada pino tenga un valor diferente, tabla impresa de lanzamientos.

Contenidos

- Sumas, registro de información en tablas

Propuesta: actividad 10. Autoría: Propia

Planificación 1

DOCENTE:		TIEMPO:																																
ASIGNATURA: Matemáticas		GRADO: 1ro		DÍA:																														
TEMA: Número, adición y sustracción.																																		
ACTIVIDAD: Boliche de decenas y unidades																																		
APRENDIZAJE ESPERADO:																																		
<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas de suma y resta con números naturales menores que 100. Lee, escribe y ordena números naturales 																																		
PROPÓSITO Y DESCRIPCIÓN DEL TRAYECTO: Se profundiza en el estudio de los números hasta el 100. Se continúa con el trabajo con agrupamientos en decenas y unidades que conducen a la comprensión de la estructura del sistema decimal. Se utilizan objetos que representan decenas y unidades.																																		
EVALUACIÓN:																																		
Observación y análisis de las participaciones y estrategias utilizadas por los alumnos en la realización de las actividades.																																		
Organización y comunicación dentro del grupo.																																		
ACTIVIDADES																																		
Inicio:																																		
Se integra al grupo conformando equipos de trabajo, a cada uno de estos se les proporciona un juego de boliche conformado por 6 pinos, cada uno de estos tiene asignado un valor (10, 5 y 1), asimismo, se les entrega una tabla en la que se registran los lanzamientos. Cada uno de los integrantes tendrá la oportunidad de lanzar 3 veces.																																		
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #d9ead3;">Jugador</th> <th style="background-color: #d9ead3;">Lanzamiento 1</th> <th style="background-color: #d9ead3;">Lanzamiento 2</th> <th style="background-color: #d9ead3;">Lanzamiento 3</th> <th style="background-color: #d9ead3;">Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Jugador	Lanzamiento 1	Lanzamiento 2	Lanzamiento 3	Total	1.					2.					3.					4.					5.				
Jugador	Lanzamiento 1	Lanzamiento 2	Lanzamiento 3	Total																														
1.																																		
2.																																		
3.																																		
4.																																		
5.																																		
Cada uno de los equipos sale al patio y se les asigna un lugar para jugar.																																		
Desarrollo:																																		
Cada uno de los integrantes realiza los lanzamientos correspondientes, asimismo, registran la información de cada uno de los pinos tirados.																																		

Ya que todos los integrantes participaron se solicita realizar en el cuaderno la suma de cada uno de los tiros generando un total.

Cierre:

Se genera un diálogo grupal en el que se dará respuesta a las siguientes preguntas: ¿Te gusto jugar boliche?, ¿Qué fue lo más difícil del juego?, ¿Quién tiró más pinos?, ¿Cuál fue el puntaje más alto?, ¿Te costó trabajo realizar las sumas?

PRODUCTO:

Registro de lanzamientos
Operaciones (suma)

RECURSOS MATERIALES

Boliche

Hojas

Cuaderno de matemáticas

Ejemplo 1: Aplicación de actividades lúdicas. Autoría: Propia

Planificación 2

DOCENTE:		TIEMPO:
ASIGNATURA: Matemáticas	GRADO: 1ro	DÍA:
TEMA: Número, adición y sustracción.		
ACTIVIDAD: Boliche de decenas y unidades		
APRENDIZAJE ESPERADO:		
<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de suma y resta con números naturales menores que 100. • Lee, escribe y ordena números naturales 		
PROPÓSITO Y DESCRIPCIÓN DEL TRAYECTO: Se profundiza en el estudio de los números hasta el 100. Se continúa con el trabajo con agrupamientos en decenas y unidades que conducen a la comprensión de la estructura del sistema decimal. Se utilizan objetos que representan decenas y unidades. .		
EVALUACIÓN:		
Observación y análisis de las participaciones y estrategias utilizadas por los alumnos en la realización de las actividades. Organización y comunicación dentro del grupo.		
ACTIVIDADES		
Inicio:		
Se integra al grupo conformando equipos de trabajo y se realiza la pregunta ¿Alguna vez han jugado lotería?, se genera un diálogo grupal en el que se exponen las características y reglas del juego. Posteriormente se entrega a cada uno de los alumnos fichas de colores y un tablero de lotería conformado por figuras con puntos.		
Desarrollo:		
Se explica a los alumnos la forma en que se va a desarrollar el juego:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se presentarán las tarjetas de juego por lapsos de 60 segundos preguntando de manera general ¿esta es parte de tu tablero?, los alumnos deberán observar con atención 2. En caso de que la tarjeta mostrada sea parte de su tablero colocaran una ficha sobre la imagen. 3. En caso de tener todas las tarjetas mostradas se gritará “lotería” 		
Una vez presentadas todas las tarjetas se observan las reacciones de los alumnos, ya que estas no son similares a las del tablero, es decir la estructura y distribución de los puntos es diferente, más la cantidad de puntos es la misma.		
En caso de que haya algún ganador se realiza la pregunta: ¿Por qué no todos ganan si tiene el mismo tablero?		
Se genera un diálogo grupal en el que los alumnos expresan propuestas para trabajar la lotería.		
Cierre:		
Se realiza una vez más el juego, en esta ocasión los alumnos relacionan la imagen con la cantidad de puntos que hay en común, realizando un conteo.		

Una vez concluido el juego se conversa sobre la técnica utilizada para contar.

PRODUCTO: Lotería de puntos

RECURSOS MATERIALES:

Lotería

Fichas

Ejemplo 2: Aplicación de actividades lúdicas. Autoría: Propia

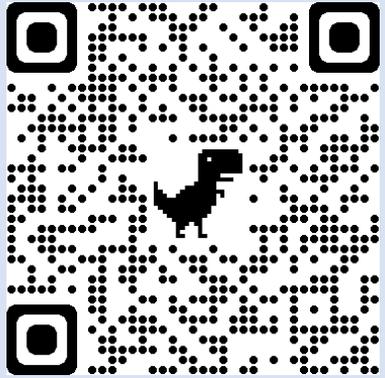
Planificación 3

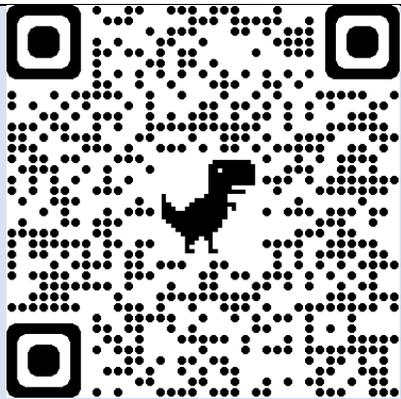
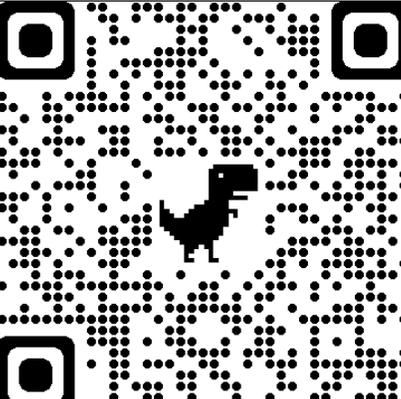
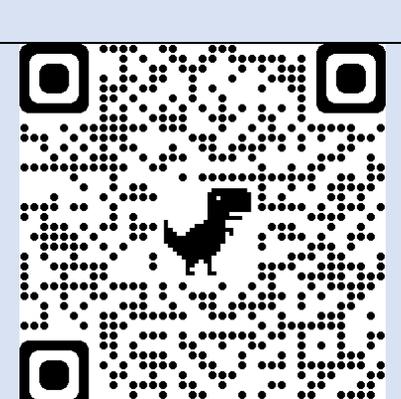
DOCENTE:		TIEMPO:
ASIGNATURA: Matemáticas	GRADO: 3ro	DÍA:
TEMA: Números de mayor a menor.		
ACTIVIDAD: Boliche de decenas y unidades		
APRENDIZAJE ESPERADO:		
<ul style="list-style-type: none"> Identifica cantidades de mayor a menor 		
EJE TEMÁTICO: Número, algebra y variación		
EVALUACIÓN:		
Observación y análisis de las participaciones y estrategias utilizadas por los alumnos en la realización de las actividades.		
Organización y comunicación dentro del grupo.		
ACTIVIDADES		
Inicio:		
Se lleva a cabo el juego “¿Qué número soy?” al azar se escoge a algún alumno, este pasa al frente y se le coloca sobre la frente una ficha con algún numero de 100 al 500		
Por medio de preguntas adivina que numero es, ejemplo: ¿soy más grande que 500?, ¿inicio con el número 3?, ¿Tengo 6 unidades?		
Desarrollo:		
Se le proporciona a cada alumno material impreso que se compone por un cono y bolas de helado con cantidades entre el 100 y el 500		
De forma individual los alumnos colocan las bolas de helado una sobre otra de mayor a menor según sea la cantidad, se pretende que el material sea diferente para así poder visualizar la noción de los alumnos ante el acomodo de cantidades		
Cierre:		
Se integra al grupo conformando 4 equipos de trabajo, salimos al patio y cada equipo conforma una fila. Con un gis se coloca frente a cada fila en número 500, se le proporciona un gis a cada equipo, se dirá en voz alta un número mayor o menor a 500 y cuando se dé la indicación un integrante de cada fila correrá y escribirá en número, si es menor a 500 se coloca en la parte inferior y si es mayor en la superior, se repite la actividad con diferentes cantidades		
PRODUCTO: Helado impreso		
RECURSOS MATERIALES:		
<ul style="list-style-type: none"> Fichas con números Gises Material impreso 		

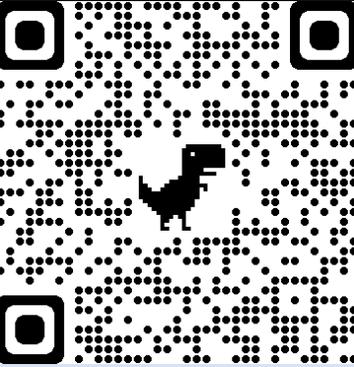
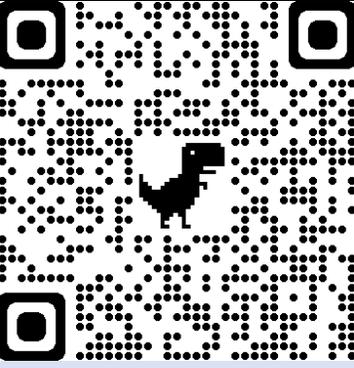
Ejemplo 3: Aplicación de actividades lúdicas. Autoría: Propia

Anexo 25

Sitios web para la planificación de actividades lúdicas

Nombre del sitio web	Características	Código QR de acceso
Juedulan	Colección de juegos educativos para las materias de matemáticas, español, ciencias e inglés, abarcando desde primero hasta sexto grado, asimismo, cuenta con apartados de repaso con actividades diseñadas para que los alumnos demuestren lo que han aprendido.	
Mundo Primaria	Portal web que brinda herramientas gratuitas a través de un gran catálogo de juegos didácticos, fichas, infografías, dibujos para colorear y una amplia biblioteca de cuentos y audio cuentos. Los juegos están diseñados para niños de 3 a 12 años.	
Juegos para listos	Sitio web que presenta juegos de lógica para la materia de matemáticas y se distribuye a través de 12 páginas.	

		
Educanave	Es una herramienta gratuita en la que se encuentra un gran catálogo de juegos didácticos, fichas, infografías, dibujos para colorear y una amplia biblioteca de cuentos y audio cuentos, se divide en 6 islas en las que se abarcan en su mayoría temas de artísticas.	
Cokitos	Juegos educativos que permiten el aprendizaje y repaso de contenidos, estos se dividen por grado y niveles. Entre los juegos más utilizados se encuentran los puzles y carreras en el área de matemáticas.	
Celebrity	Portal educativo que permite crear juegos didácticos en materias como ciencias, matemáticas, historia y lengua materna. Dicha plataforma permite que los docentes evalúen el progreso de los alumnos.	

<p>Árbol ABC</p>	<p>Juegos didácticos online para niños de 3 a 10 años, los cuales se presentan por medio de tres personajes fantásticos en las materias de español, matemáticas e inglés.</p>	
<p>Juegos infantiles, bosque de fantasías</p>	<p>Plataforma virtual que presenta juegos didácticos en el área de español, matemáticas, arte, ciencias naturales y ciencias sociales. Cada juego inicia con una breve explicación sobre el tema elegido y posteriormente permite que los alumnos refuercen su aprendizaje.</p>	
<p>Cristic</p>	<p>Juegos didácticos sencillos con efectos visuales atractivos y reglas simples que los alumnos pueden seguir fácilmente y abarcan más de 6 materias.</p>	
<p>Vedoque</p>	<p>Juegos educativos que permiten a los alumnos repasar temas en el área de matemáticas, español, lectura y ciencias.</p>	

Anexo 26

Herramientas digitales para la creación de material didáctico

Tipo de herramienta	Descripción	Propuesta	Liga de acceso
Edición de video	Herramientas que nos permiten convertir cualquier vídeo en una lección interactiva atractiva y motivadora.	Powtoon Animotica TikTok	https://www.powtoon.com/ https://www.animotica.com/ https://www.tiktok.com/
Podcast	Herramientas que permiten expresar contenidos de forma oral con diversos efectos de sonido, se recomienda para la creación de cuentos y programas de radio.	Audacity Vocaroo	https://www.audacityteam.org/ https://vocaroo.com/
Presentaciones	Permiten al docente crear presentaciones atractivas en las que se desarrollen actividades lúdicas a lo largo de la explicación de un contenido.	Genially Canva Slidesgo	https://www.genial.ly/es https://www.canva.com/ https://slidesgo.com/es

Propuestas de herramientas digitales para la creación de material didáctico. Autoría: propia

Figura 1



Figura 1. Características del enfoque cualitativo de investigación. Fuente: Monje, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. (Figura). Recuperado de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Figura 2



Figura 2. Grado académico de los docentes de la Escuela Primaria “Conferencia Interamericana de Seguridad Social”. Autoría: Propia.

Figura 3



Figura 3. Preparación del cuerpo docente en el área de maestría y doctorado de la Escuela Primaria “Conferencia Interamericana de Seguridad Social”. Autoría: Propia.

Figura 4

Primeras sesiones de reforzamiento



Figura 4. Evidencia primeras sesiones de reforzamiento en donde se llegaba a conectar máximo 3 alumnos. -2 de marzo del 2021. Fuente: Fototeca propia. (Fotografía autorizada por el director escolar)

Figura 5

Sesión de reforzamiento

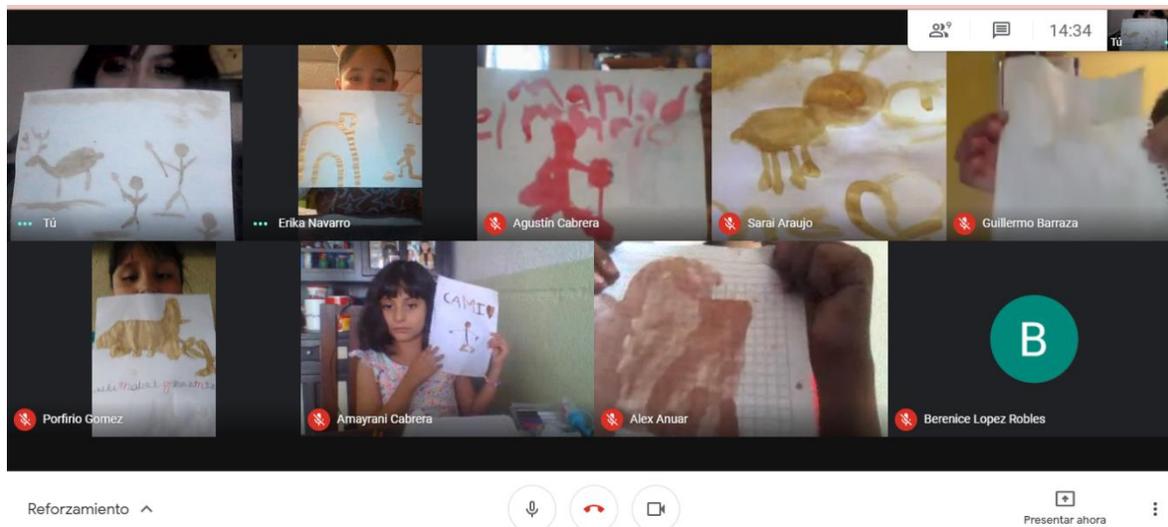


Figura 5. Evidencia sesiones de reforzamiento posteriores en donde la cantidad de alumnos conectados oscila entre los 10 y 14 alumnos. -13 de abril del 2021. Fuente: Fototeca propia. (Fotografía autorizada por el director escolar)

Figura 6

Tabla de rendimiento académico

Trimestre	Promedio general.	Alumnos con rezago	Alumnos sin calificación
1	9.3	1	1
2	8.2	5	1
-	-	-	-

Figura 6. Tabla del rendimiento académico de los alumnos durante el ciclo escolar 2020-2021. Fuente de consulta: CTE Escuela Primaria "Conferencia Interamericana de Seguridad Social"

Figura 7

Evidencia actividad lúdica aplicada en sesión de reforzamiento



Figura 7. Evidencia de alguna de las actividades lúdicas que se llevan a cabo en el tiempo de reforzamiento. -Elaboración de un instructivo sobre la creación de marionetas. -22 de abril del 2021. Fuente: Fototeca propia. (Fotografía autorizada por el director escolar)

Figura 8

Aplicación de encuesta dicotómica

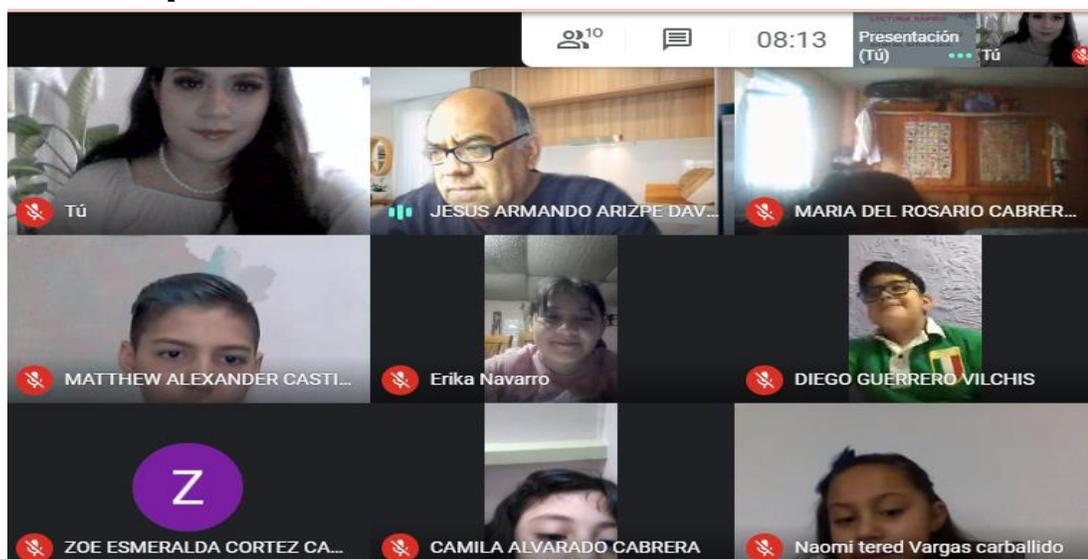


Figura 8. Aplicación de encuesta dicotómica -26 de enero del 2021. Fuente: Fototeca propia. (Fotografía autorizada por el director escolar)

Figura 9

Gráfico pregunta 1

P1. Pongo mucho interés en lo que hacemos en clase.

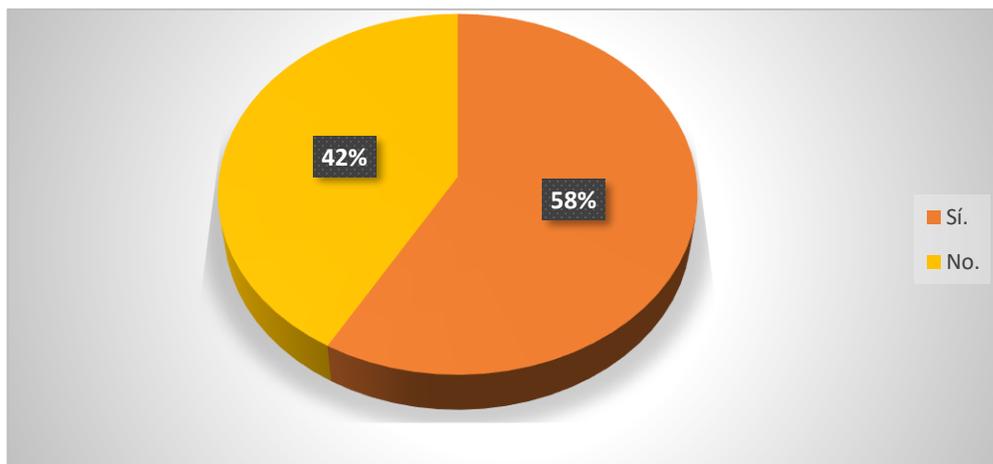


Figura 9. Gráfico de pastel, pregunta 1. En su mayoría los alumnos reflejan mostrar interés en las actividades presentadas en clase. Fuente: Autoría propia.

Figura 10

Gráfico pregunta 2

P.2 Durante las clases, deseo con frecuencia que terminen

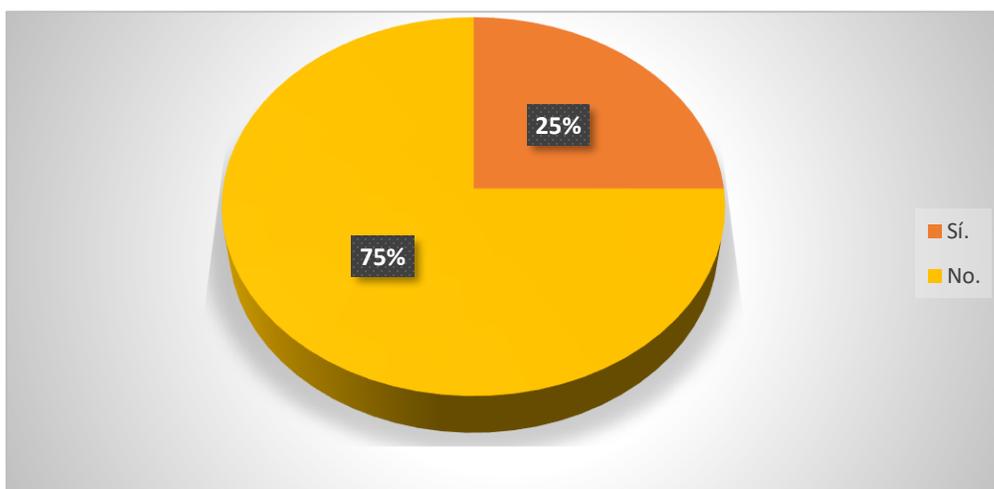


Figura 10. Gráfico de pastel, pregunta 2. La mayoría de los alumnos desean que las clases terminen rápido ya que se sienten fatigados. Fuente: Autoría propia.

Figura 11

Gráfico pregunta 3

P.3 Pongo atención a lo que dice el maestro

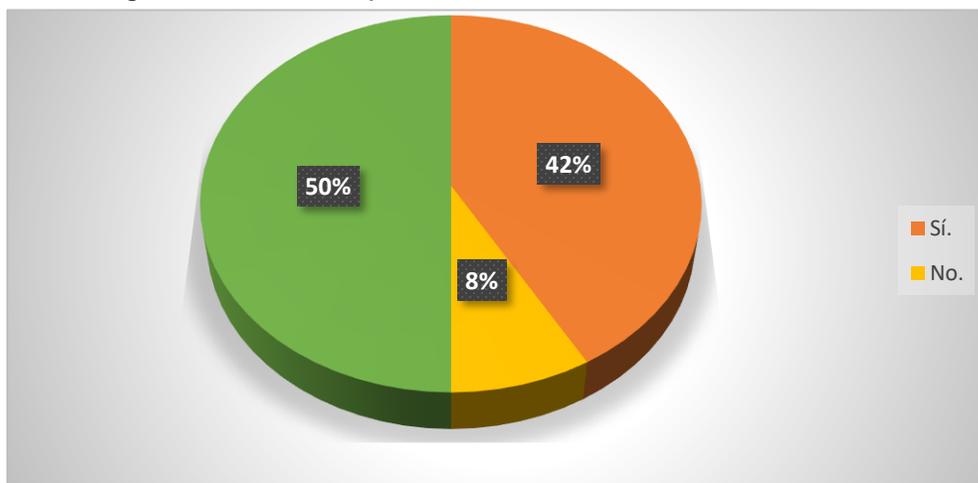


Figura 11. Gráfico de pastel, pregunta 3. Se rescata que los alumnos se distraen con facilidad. Fuente: Autoría propia.

Figura 12

Gráfico pregunta 4

P.4 Ciento que mis clases son aburridas

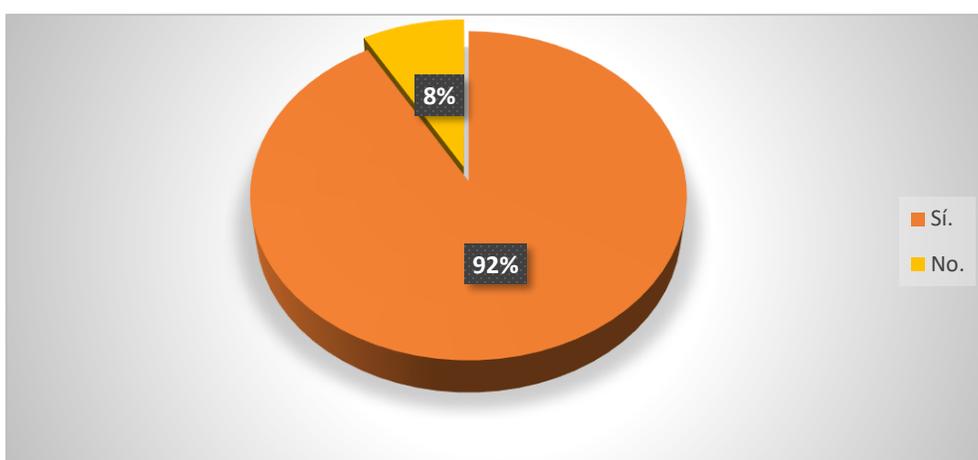


Figura 12. Gráfico de pastel, pregunta 4. Se observa que los niños no se sienten interesados por sus clases. Fuente: Autoría propia.

Figura 13

Gráfico, complemento pregunta 4

P.4 ¿Por qué?

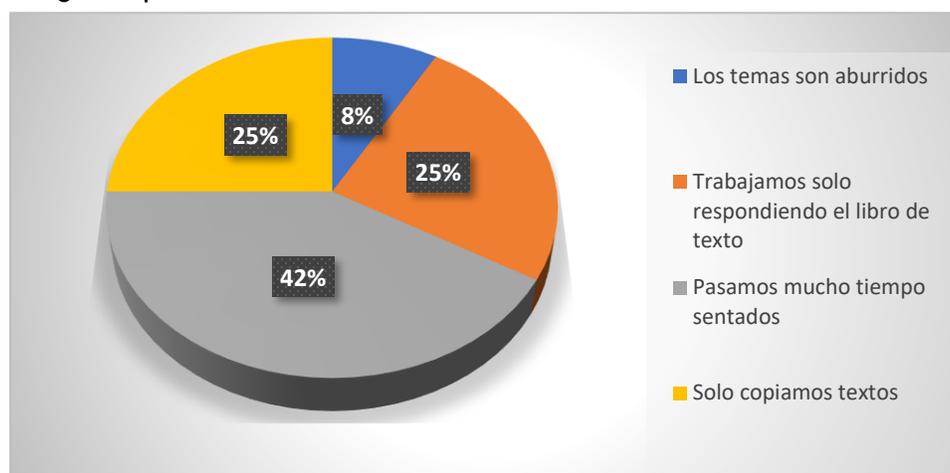


Figura 13. Gráfico de pastel, pregunta 4. Se complementa la pregunta 4 con la intención de conocer las razones por las que los alumnos sienten aburridos durante clase. Fuente: Autoría propia.

Figura 14

Gráfico pregunta 5

P.5 Cuando tomo clases por la mañana me siento alegre

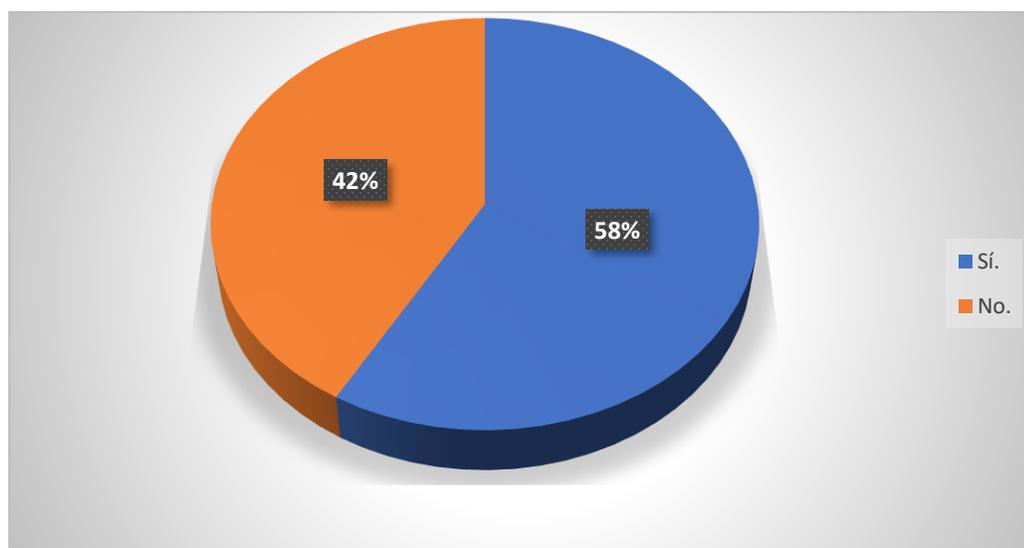


Figura 14. Gráfico de pastel, pregunta 5. Se realiza esta pregunta con la intención de reconocer en que tiempo los alumnos se sienten con mayor energía. Fuente: Autoría propia.

Gráfico pregunta 6

P.6 Cuando tomo clase después de las 10:00 a.m. me siento alegre

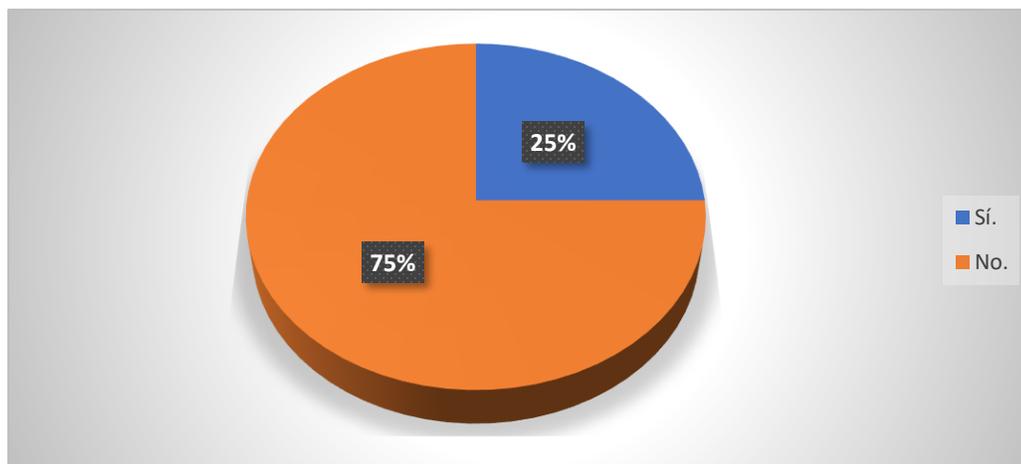


Figura 15. Gráfico de pastel, pregunta 6. Después de un par de horas los niños se sienten desanimados. Fuente: Autoría propia.

Gráfico pregunta 7

P.7 ¿Cómo me siento al solamente tomar clase 3 días a la semana?

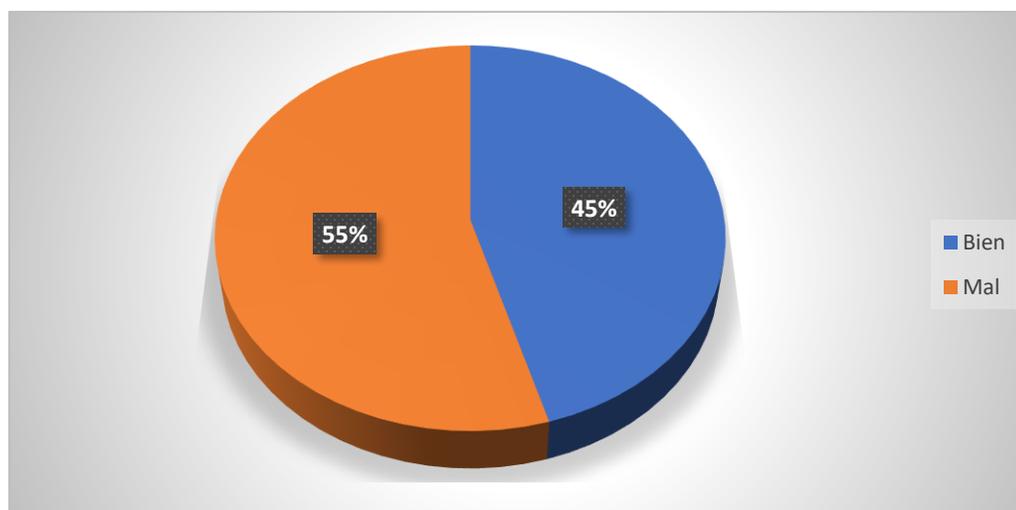


Figura 16. Gráfico de pastel, pregunta 7. Se observa que ante las sesiones virtuales gran parte de los alumnos no se sienten bien. Fuente: Autoría propia.

Figura 17

Gráfico pregunta 8

P.8 ¿Crees que se pueda aprender jugando?

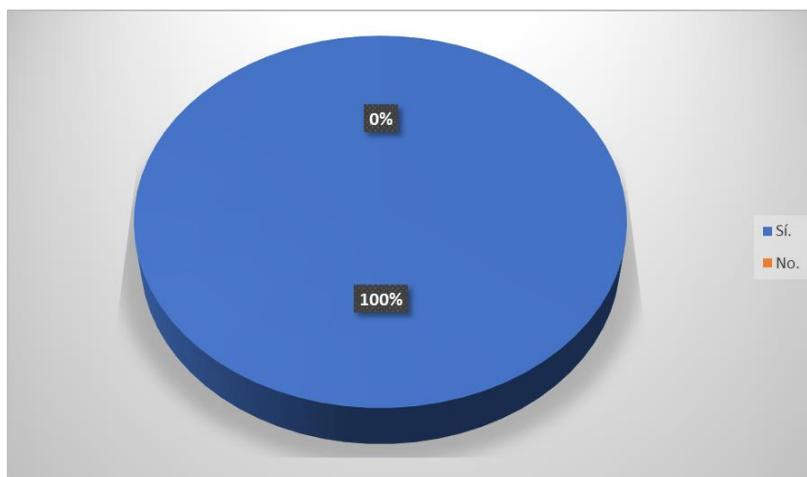


Figura 17. Gráfico de pastel, pregunta 8. Los alumnos expresan su necesidad de aprender a través del juego. Fuente: Autoría propia.

Figura 18

Gráfico pregunta 9

P.9 Me gustaría que mi maestro use material nuevo y llamativo

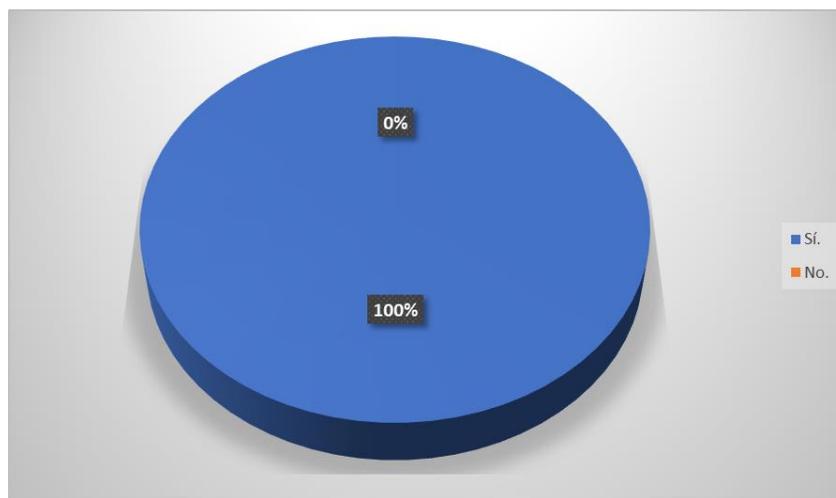


Figura 18. Gráfico de pastel, pregunta 9. Todos los encuestados expresan el deseo de aprender por medio de material didáctico. Fuente: Autoría propia.

Figura 19

Gráfico pregunta 10

P.10 ¿Qué acciones o materiales implementarías para hacer divertida la clase?

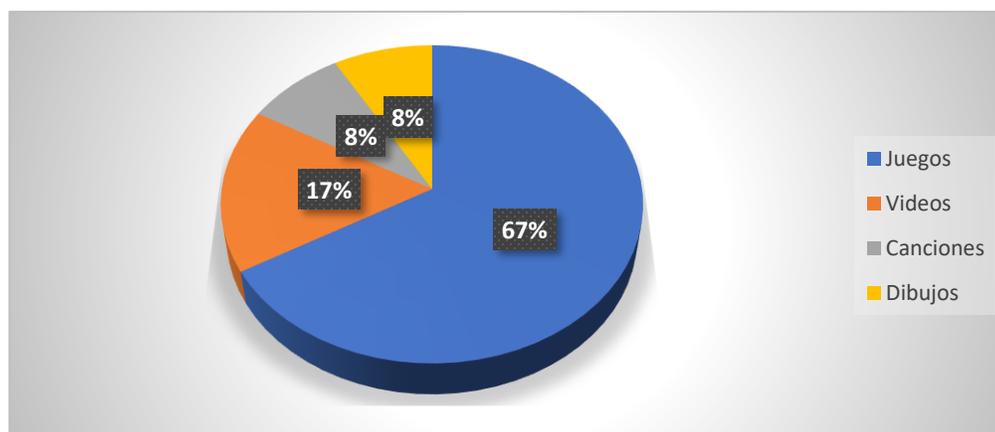


Figura 19. Gráfico de pastel, pregunta 10. Se conocen los motivos que llevarán a los alumnos a sentirse motivados. Fuente: Autoría propia.

Figura 20



Evidencia planificación 1

Evidencia fotográfica de la actividad "boliche de operaciones". Autoría: Fototeca propia, Escuela Primaria German de Campo

Figura 21

Evidencia planificación 2

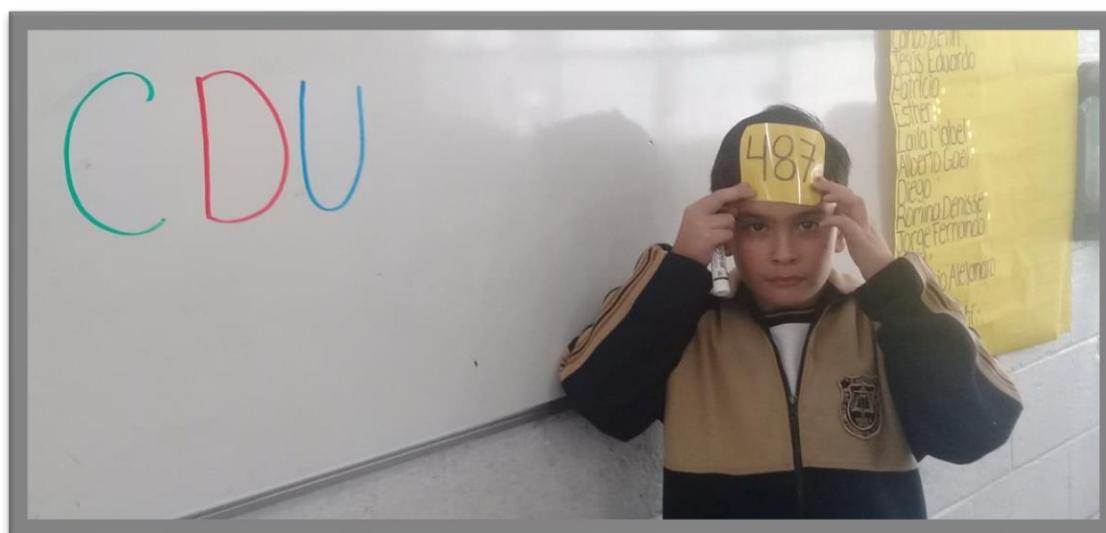


Evidencia fotografica de la actividad "Lotería de puntos". Autoría: Fototeca propia, Escuela Primaria German de Campo

Figura 22

Evidencia

planificación 3



Evidencia fotografica de la actividad "¿Soy mayor o menor?". Autoría: Fototeca propia, Escuela Primaria Conferencia Interamericana de Seguridad Social

2021. "Año de la Independencia y la Grandeza de México".

ESCUELA NORMAL DE TLALNEPANTLA

Autorización del Documento Recepcional

San Juan Ixtacala, Tlalnepantla de Baz, México a 9 de julio de 2021.

**C. VALDES PEREZ ESTEFANIA JOCELYN
P R E S E N T E.**

La Dirección de esta Casa de Estudios, le comunica que la **comisión de titulación** del ciclo escolar 2020 – 2021 y docentes que fungirán como sínodos, tienen a bien autorizar el **Documento Recepcional** de acuerdo a la modalidad de: **TESIS DE INVESTIGACION**, que presenta usted con el tema: **MOTIVACION A TRAVES DE ACTIVIDADES LUDICAS Y SU IMPACTO EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO**; por lo que puede proceder a los trámites correspondientes para sustentar su **EXAMEN PROFESIONAL**, cumpliendo con los requisitos establecidos.

Lo que se comunica para su conocimiento y fines consiguientes.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE TLALNEPANTLA
RCV/NLGA/lvll

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Tlalnepantla de Baz, Méx., a 16 de Julio del 20 21

PRODUCCIÓN ACADÉMICA Tesis de Investigación

(Ensayo Analítico Explicativo, Documento Recreacional, Tesis, Informe de Prácticas Profesionales)

GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO
Av. Sebastián Lerdo de Tejada 300,
Centro, 50000 Toluca de Lerdo, Méx.
P r e s e n t e.

Con fundamento en lo dispuesto en los artículos 30, 31, 33, 123, 124, 125, 126, 127, 128 y demás aplicables de la Ley Federal del Derecho de Autor y su Reglamento, quien suscribe:

Valdes Perez Estefania Jocelyn, en calidad de autor(es)

exclusivo(s) del producto de investigación denominado: Motivación a través de actividades Lúdicas y su Impacto en el Rendimiento Académico

declaro bajo protesta de decir verdad que:

- Es un trabajo de mi (nuestra) autoría original y que no he (hemos) cedido los derechos patrimoniales ni otorgado autorización a otra persona física o moral que se considere con derechos sobre el trabajo.
- Autorizamos al **Acervo Digital Educativo del Estado de México**, su difusión electrónica. Asimismo autorizamos por tiempo indefinido, su reproducción, comunicación y transmisión pública en cualquier forma o medio a nivel mundial, en cada una de sus modalidades, incluida su puesta a disposición del público a través de medios electrónicos o de cualquier otra tecnología existente y por existir, así como su inclusión en colecciones, recopilaciones, bases de datos e índices nacionales e internacionales, con propósitos exclusivamente educativos, culturales, de difusión y sin fines comerciales.
- Declaramos que leímos, conocemos y entendemos los términos de la política de acceso abierto a la que recurre el **Acervo Digital Educativo del Estado de México**, así como los contenidos e implicaciones de la Licencia Creative Commons de Atribución- (CC-BY 4.0 Internacional), que permite a terceros utilizar lo publicado siempre que menciones la autoría del trabajo y a su inclusión en el **Acervo Digital Educativo del Estado de México**.
- Asumimos que mantenemos el derecho para realizar otros acuerdos no exclusivos para el autoarchivo, depósito o distribución de la versión difundida en el **Acervo Digital Educativo del Estado de México**, por ejemplo incluirlo en repositorios institucionales, nacionales o internacionales o web personal, con las restricciones de que sea sin fines comerciales e indicando con claridad que el documento se encuentra disponible en el **Acervo Digital Educativo del Estado de México**, e incluir año, páginas y DOI (*Digital Object Identifier*) asignado.
- Declaramos que el documento es producto original de nuestra autoría y no contiene citas ni transcripciones de otras obras sin otorgar el debido crédito a los poseedores de los derechos. De existir una impugnación con el contenido o la autoría del artículo, la responsabilidad será exclusivamente nuestra, relevando de toda responsabilidad al **Acervo Digital Educativo del Estado de México**, de cualquier demanda o reclamación que llegara a formular alguna persona física o moral que se considere con derecho sobre el texto, asumiendo todas las consecuencias legales y económicas.
- Conocemos que el **Acervo Digital Educativo del Estado de México**, es un repositorio de acceso abierto, con propósitos exclusivamente educativos, culturales y de difusión del conocimiento, por lo cual aceptamos que la publicación de nuestro documento y el uso que le dará el **Acervo Digital Educativo del Estado de México**, a través del presente instrumento, no tiene un fin de lucro directo o indirecto y, en consecuencia, no se genera remuneración o pago de regalías.
- Aprobamos en su totalidad el contenido del documento, así como la cantidad y orden de aparición de los autores firmantes.

Para constancia de lo anteriormente expuesto, se firma esta declaración a los 16 días del mes de Julio del año 20 21 en la ciudad de Tlalnepantla de Baz, Estado de México.

ATENTAMENTE

Nombre completo: Valdes Perez Estefania Jocelyn Firma: 
Fecha de nacimiento: 25 de Diciembre de 1997 Lugar de nacimiento: Estado de México
Nacionalidad actual: Mexicana Pasaporte o RFC: VAPE971225L77
Domicilio: Calle Jardines del Pedregal No. 137, Fracc. Hacienda del Jardín
Tultepec, Estado de México 54980

Teléfonos oficina: _____ Teléfono celular: 55-67-90-86-44
Teléfono particular: 55-89-14-87-58 E-mail: estefaniavaldespent@gmail.com