



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Básica

El juego dirigido para la motivación del aprendizaje en el 7mo grado A, de la escuela
Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja 2022-2023.

Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del título de
Licenciado en Ciencias de la Educación
Básica.

AUTOR:

Cristian David Santín Pineda

DIRECTORA:

Dra. Mariana Elizabeth Espinoza León Mg. Sc.

Loja-Ecuador

2023

Certificación

Loja, 01 de marzo de 2023

Mgr. Mariana Elizabeth Espinoza León

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo el proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **El juego dirigido para la motivación del aprendizaje en el 7mo grado A, de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja 2022-2023.**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Ciencias de la Educación Básica**, de la autoría del estudiante **Cristian David Santín Pineda**, con **cédula de identidad Nro. 1150242103**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.



Mgr. Mariana Elizabeth Espinoza León

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Cristian David Santín Pineda**, declaro ser el autor del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular, en el Repositorio Digital Institucional - Biblioteca Virtual.

Firma: 

Cédula de identidad: 1150242103

Fecha: 16/03/2023

Correo electrónico: cristian.santin@unl.edu.ec

Teléfono: 0967320617

Carta de autorización por parte del autor, para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Cristian David Santín Pineda**, declaro ser el autor del Trabajo de Integración Curricular denominado: **El juego dirigido para la motivación del aprendizaje en el 7mo grado A, de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja 2022-2023.**, como requisito para optar por el título de **Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica**; autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los dieciséis días del mes de marzo de dos mil veintitrés.

Firma:



Autor: Cristian David Santín Pineda

Cédula: 1150242103

Dirección: Loja, Ciudadela Satélite Mirador

Correo electrónico: cristian.santin@unl.edu.ec

Teléfono: 0967320617

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del Trabajo de Integración Curricular: Dra. Mariana Elizabeth Espinoza León.
Mg. Sc.

Dedicatoria

Quiero dedicar este trabajo investigativo principalmente a mis padres, quienes participaron con su apoyo incondicional en todo este proceso formativo, se los dedico porque han sido mi pilar de motivación, dedicación y disciplina, gracias a su comprensión, cariño y fe en mí, este trabajo pudo ultimarse de manera exitosa.

También, se lo dedico a mis demás familiares quienes en todo momento han contribuido con su apoyo y palabras de aliento que han sido un fuerte impulso para no desistir de este proceso que, aunque fue largo y en ocasiones difícil, llegó a convertirse en una realidad.

Cristian David Santín Pineda

Agradecimiento

En primer lugar, quiero expresar un profundo agradecimiento a Dios quien ha sabido darme la fortaleza y sabiduría para caminar con firmeza por este arduo pero muy satisfactorio camino de aprendizaje. A mis padres, por ser la piedra angular en mi vida personal, académica y social, y por todo el apoyo brindado en el trayecto.

También dirijo estas palabras de agradecimiento a la carrera de Educación Básica y su personal docente, puesto que gracias a los conocimientos y enseñanzas que me han transmitido, me ha servido para ir fortaleciendo mi vocación profesional dentro de esta maravillosa carrera.

Un agradecimiento especial a la Dra. Mariana Elizabeth Espinoza León Mg, Directora de este Trabajo de Integración Curricular, quien desde el inicio del mismo, orientó y guio hasta el final del proceso contribuyendo así, a que el presente trabajo sea una realidad.

Por último, agradezco la Lcda. Sandra Hurtado, directora de la Escuela de Educación General Básica “Zoila Alvarado de Jaramillo” quien brindó abiertamente apertura en la institución para poder llevar a cabo el presente estudio.

Cristian David Santín Pineda

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	ix
Índice de anexos	ix
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1. Abstract.....	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
4.1. Juego dirigido	7
4.1.1. Definición de juego	7
4.1.2. Definición de juego dirigido	8
4.1.3. Características del juego dirigido	9
4.1.4. Beneficios del juego dirigido	10
4.1.5. Diferencia entre juego libre y dirigido	11
4.1.6. Clasificación de juego dirigido	12
4.1.7. Juego y lúdica.....	14
4.1.8. El juego dirigido en el desarrollo de la clase del 7mo grado	14
4.2. Motivación.....	18
4.2.1. Definición de motivación	18
4.2.2. Importancia de la motivación	18
4.2.3. Tipos de motivación	19
4.2.4. Motivación escolar	21
4.2.5. Principios de la motivación	22
4.2.6. Motivación y automotivación.....	23
4.2.7. Motivación en el aprendizaje	24
4.2.8. Función motivadora del docente	25

4.2.9.	Formas de motivar al estudiante en el aula	26
4.2.10.	El juego dirigido como base de la motivación	27
5.	Metodología	30
5.1.	Tipo de estudio	30
5.2.	Enfoque de la investigación.....	30
5.3.	Diseño de la investigación.....	31
5.4.	Métodos	31
5.5.	Técnicas	32
5.6.	Instrumentos	33
5.7.	Procedimientos	34
6.	Resultados.....	36
7.	Discusión	47
8.	Conclusiones	52
9.	Recomendaciones	53
10.	Bibliografía	54
11.	Anexos	58

Índice de tablas

Tabla 1. Población que intervino en el trabajo de investigación.....	35
Tabla 2. Motivación durante la jornada de clase.....	39
Tabla 3. Importancia de la motivación para el aprendizaje.....	40
Tabla 4. Implementación de actividades motivadoras	41
Tabla 5. Mejor aprendizaje con la motivación	42
Tabla 6. Implementación del juego en las clases	43
Tabla 7. Mayor motivación para aprender por medio del juego	44
Tabla 8. Tipos de juego dirigidos en el aula.....	45

Índice de figuras

Figura 1. Croquis de la escuela de Educación General Básica Zoila Alvarado de Jaramillo .	30
Figura 2. Motivación en la jornada de clase	39
Figura 3. Importancia de la motivación en el aprendizaje	40
Figura 4. Actividades motivadoras	41
Figura 5. Motivación para aprender mejor.....	42
Figura 6. Implementación del juego.....	43
Figura 7. Motivación del aprendizaje mediante el juego dirigido	44
Figura 8. Tipos de juego dirigido.....	45

Índice de anexos

Anexo 1. Oficio de apertura, dirigido a la institución educativa	58
Anexo 2. Informe de estructura, coherencia y pertinencia	59
Anexo 3. Solicitud para designación del Director del Trabajo de Integración Curricular.....	61
Anexo 4. Oficio de designación de Director de Trabajo de Integración Curricular	62
Anexo 5. Ficha de observación	63
Anexo 6. Entrevista dirigida al docente	65
Anexo 7. Encuesta dirigida a los estudiantes	66
Anexo 8. Lineamientos alternativos.....	67
Anexo 9. Fotografías.....	69
Anexo 10. Certificado del Abstract.....	70

1. Título

**El juego dirigido para la motivación del aprendizaje en el 7mo grado A, de la escuela
Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja 2022-2023.**

2. Resumen

La presente investigación versa sobre: El juego dirigido para la motivación del aprendizaje en el 7mo grado “A”, de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja, 2022-2023, en la cual, se planteó como objetivo general: Determinar la incidencia del juego dirigido para la motivación del aprendizaje de los estudiantes del 7mo grado paralelo “A”, de la Escuela de Educación General Básica Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja 2022-2023., así mismo, se trabajó con los métodos: científico, descriptivo, analítico, sintético, inductivo, deductivo, hermenéutico y estadístico, haciendo uso de las técnicas de la encuesta y la entrevista, aplicada a una población de 34 talentos humanos, distribuidos en 33 estudiantes y 1 docente respectivamente, con la finalidad de dilucidar la problemática investigada, se llegó a determinar que, el juego dirigido, como una innovadora estrategia didáctica, contribuyó significativamente a mejorar la motivación que los estudiantes tienen, con relación a los aprendizajes que estos alcanzan. Frente a esto, se concluye que, el juego dirigido tiene una importante incidencia en el estado motivacional que los estudiantes tienen, puesto que, el juego es una actividad inherente que responde a las necesidades e intereses del niño, permitiéndole ser más activo y competente en la construcción de sus aprendizajes, aportando además en él, otras habilidades motoras y cognitivas que se complementan con las enseñadas por el docente.

Palabras clave: juego dirigido, motivación, aprendizaje, métodos, técnicas, talentos humanos, estrategia didáctica, competente, habilidades

2.1. Abstract

This research work is about: The Directed Game for the motivation of learning in the students of 7th. grade "A", at the Zoila Alvarado de Jaramillo School in Loja during 2022-2023 school year, in which, it was raised as general objective: To determine the incidence of the Directed Game for the Motivation of learning of the students of the 7th. grade "A" at the Zoila Alvarado de Jaramillo School of General Basic Education in Loja during the 2022-2023 school year, likewise, it was worked with the methods: scientific, descriptive, analytical, synthetic, inductive, deductive, hermeneutic and statistical, making use of the techniques of the survey and the interview, applied to a population of 34 human beings who were distributed in 33 students and 1 teacher respectively, with the purpose of elucidating the investigated problem, it was determined that, the Directed Game, as an innovative didactic strategy, contributed significantly to improve the students motivation in relation to the learning that these reach. In this regard, it is concluded that Directed Game has an important impact on the motivational state of the students. Game is an inherent activity that responds to the needs and interests of the child allowing them to be more active and competent in the construction of their learning; it also contributes other motor and cognitive skills that complement those taught by the teacher.

Key words: directed game, motivation, learning, methods, techniques, human beings, didactic strategy, competent, skills.

3. Introducción

La educación es un elemento esencial en la vida del ser humano, por la razón de que lo forma a este como un ser competente y necesario para la sociedad. En el caso del estudiante ecuatoriano, este se educa bajo un modelo educativo socio constructivista que le permite convertirse en el protagonista principal de su aprendizaje, ante ello, resulta imprescindible indagar sobre El juego dirigido para la motivación del aprendizaje en el 7mo grado “A”, de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja 2022-2023.

En relación a la postura de Torres *et al.* (2007), para la sociedad infantil, el juego resulta ser a más de una práctica gratificante, un medio que aporta de manera significativa a su formación integral, es decir, biológica, psicológica, social, motriz y espiritual. Para materializar este ideal, es imprescindible dar un enfoque distinto a la praxis del docente, puesto que, no es suficiente con clases magistrales y actividades prácticas de memorización y repetición. Para la actualidad, el docente debe asumir el rol de guía, tutor y acompañante en el camino del estudiante, reconociendo y tomando como base sus conocimientos previos, aspiraciones, necesidades, estilos y ritmos, y de esa manera, dar lugar a un aprendizaje más personalizado para este último.

Dentro de la institución educativa donde se llevó a cabo la investigación, se llegó a evidenciar que, el docente no utiliza el juego ni actividades recreativas que contribuyan a responder a las necesidades e intereses del estudiantado, razón por la cual, estos no reflejan sentirse motivados ni entusiasmados por aprender, y, en consecuencia, no pueden dar lugar a aprendizajes verdaderamente significativos.

Frente a dicha problemática, resulta indispensable abordar el presente tema de estudio, a efectos de, priorizar la motivación como un elemento inseparable del acto educativo, y como la base de un proceso de enseñanza y aprendizaje de calidad. Puesto que, la motivación se ve determinada por las metodologías empleadas por el docente en la enseñanza, así como en otros factores, tales como la comunicación que puede llegar a establecer con sus estudiantes, y de este modo poder incidir en aspectos tales como el interés, las necesidades e inclusive las habilidades de estos últimos (Rodríguez, 2012 y Triana *et al.*, 2016, como se citó en González *et al.*, 2021).

A partir de lo antes mencionado, se planteó como objetivo general: Determinar la incidencia del juego dirigido para la motivación del aprendizaje de los estudiantes del 7mo

grado paralelo “A”, de la Escuela de Educación General Básica Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja, 2022-2023.

De la misma forma, se plantearon tres objetivos específicos, como primer objetivo: Identificar la incidencia del juego dirigido en el desarrollo de la motivación del aprendizaje; segundo objetivo: Diagnosticar el estado actual existente entre juego dirigido y la motivación del aprendizaje de los estudiantes del 7mo grado paralelo “A”, de la Escuela de Educación Básica Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja, 2022-2023; y, el tercer objetivo: Diseñar lineamientos alternativos basados en el juego dirigido para fomentar la motivación del aprendizaje en los estudiantes del 7mo grado paralelo “A”, de la Escuela de Educación Básica Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja, 2022-2023. Dichos objetivos permitieron guiar la investigación hacia la concreción y solución de la problemática diagnosticada.

Luego de obtenidos y analizados los resultados de investigación, se plantearon tres conclusiones en las cuales se consiguió dar respuesta a los objetivos específicos del trabajo. De la misma forma, se aportó con tres recomendaciones respecto al estudio, es decir, sobre el juego dirigido para mejorar la motivación del aprendizaje en los estudiantes del séptimo grado.

Como lineamientos alternativos se propuso una serie de juegos, mismos a ser aplicados en los diferentes momentos de la jornada académica, de acuerdo a la conveniencia del docente, con el propósito de motivar al estudiantado, y que de esa manera sea posible llevar a cabo un correcto proceso de aprendizaje.

En consecuencia, el presente trabajo plantea una innovadora forma de llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje, en el cual se pretende que, con la orientación y la adecuada metodología del docente, el estudiante consiga desarrollar sus capacidades de forma significativa, para construir un proyecto personal de vida pensado en su vocación de servicio a la sociedad, razón por la cual se planteó la siguiente pregunta investigativa:

¿De qué manera incide el juego dirigido en la motivación del aprendizaje en el 7mo grado paralelo “A”, de la escuela de Educación General Básica Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja, 2022-2023?

De lo ya expuesto, se invita a lectores, docentes y comunidad educativa a que revisen de manera profunda y crítica el siguiente trabajo investigativo que ha sido realizado con la finalidad de que los estudiantes tengan mayor estado motivacional por el aprendizaje, a partir

del juego dirigido. Esto da la pauta para que la educación y la forma de enseñar de los docentes, no sea monótona, sino sea relevante aplicando variadas estrategias dentro de los diferentes contenidos que nos da la reforma curricular, para un aprendizaje significativo del estudiante.

Para llevar a efecto el presente trabajo de investigación, se dio la respectiva autorización por parte de la máxima autoridad de la institución, así como la apertura por parte del docente de aula, y como no mencionar, la abierta colaboración de los estudiantes. Por lo que, a lo largo de todo el proceso, no se presentaron limitaciones que pudiesen haber obstaculizado el correcto desarrollo del trabajo, dado que, todos los talentos humanos del contexto investigado estuvieron en la disposición de contribuir para la culminación exitosa del estudio.

4. Marco teórico

4.1. Juego dirigido

4.1.1. Definición de juego

El juego, más que ser una simple manera de diversión y desgaste de energía, es un medio que favorece al desarrollo físico y cognitivo del niño, mientras él tenga acceso a objetos de su entorno y esté envuelto en situaciones problemáticas, buscará distintas alternativas para dar solución a dicho problema, lo que ejercitará su capacidad de razonamiento y demás habilidades intelectuales (Piaget, como se citó en López, 2013). El juego resulta ser aquella actividad que estimula el pensamiento y la creatividad del niño, en tal sentido, no debe ser considerado como un aspecto ajeno al desarrollo cognitivo y físico del menor, sino por el contrario, es la alternativa más efectiva para promover en él, sus competencias innatas.

Afianzando lo ya mencionado, para Melo y Hernández (2014), el juego se trata de un elemento que ha brindado grandes aportes a la construcción del hombre y la sociedad en la que él se desenvuelve, puesto que, consiste en una actividad propia y natural de este, vinculada a sensaciones positivas, como la diversión y el placer.

El juego debe dejar de ser considerado como una forma de mantener distraído al niño, y empezar a darle el verdadero valor que merece, puesto que, aporta con significativas ventajas en la formación mental y motora de quienes participan de estas actividades, siendo lo más destacable que, el menor se desarrolla al tiempo que se divierte.

Dentro del ámbito pedagógico, las prácticas tradicionales de enseñanza se han mantenido arraigadas hasta la actualidad, y han sido la causa principal del desinterés y la falta de motivación de los estudiantes por el proceso de aprendizaje. Frente a esta situación, se debe priorizar actividades tales como el juego, como un medio hacia la innovación educativa, donde los estudiantes consigan aprender de una forma lúdica y práctica, a efectos de fortalecer y potenciar sus capacidades cognitivas y motoras..

Como no mencionar que, las habilidades sociales también son un beneficio que se obtiene a partir del juego, puesto que, el participar conjuntamente en la solución de un problema, se coadyuva a fortalecer las relaciones interpersonales, lo que generará en el estudiante esa adaptación para trabajar con personas del medio, tanto en su vida académica, social, y más adelante, laboral.

4.1.2. Definición de juego dirigido

En la actualidad, el juego es utilizado como un medio a través del cual se pretende que el niño mantenga puesta su atención en aquellas actividades que a él le gusta hacer. Al momento que el niño se encuentra jugando, sea de forma individual o colectiva, es imprescindible trabajar bajo objetivos concretos, que sirvan de orientación al o a los participantes de la actividad, para perseguir un propósito en común. Con este antecedente, se puede hacer del juego, una forma en la cual se busque beneficios ajenos a la simple diversión, por ejemplo, expandir la creatividad e imaginación del pequeño, en la solución a diferentes situaciones problemáticas.

En ese sentido, el juego es un medio indispensable en el desarrollo de los menores, sobre todo cuando el juego es dirigido, en este, la actividad se desarrolla bajo la dirección de un adulto quien se encarga de regular la actividad con el propósito de alcanzar los objetivos preconcebidos (Erazo, 2016, como se citó en Caicedo *et al.*, 2020).

En relación a lo anterior, el juego dirigido está intermediado por un adulto, en este caso, refiriendo al proceso educativo, sería el docente quien se encargará de delimitar las reglas y plantear los objetivos a alcanzar. Es entonces, que, mediante el juego dirigido, el adulto puede buscar favorecer las competencias del niño, sean cognitivas, físicas, sociales, emocionales, etc., a través de la manipulación de las normas que se establecen dentro del juego.

Sin duda que, el juego no solo es una forma de distracción o entretenimiento, sino que, orientado bajo metas específicas, puede generar significativos aportes para quienes forman parte de la actividad. Para Minerva (2002), el juego es concebido como una actividad de índole universal, que ha estado y estará presente en todas las épocas, abierto sin distinciones para personas de cualquier grupo social.

En definitiva, el juego dirigido contribuye a favorecer varios aspectos que se desea ver reflejados en los participantes, así como, la puesta en práctica de valores fundamentales en la sociedad como lo es, la inclusión. En este caso, al ser insertado en la educación como una alternativa de enseñanza, permita optimizar los procesos de aprendizaje, ya que es el docente, quien, en este caso, se convierte en aquel regulador de la actividad, el cual se encarga de determinar las reglas y objetivos a alcanzar, teniendo plena garantía que el proceso será más lucrativo y, por consiguiente, los resultados serán los esperados.

4.1.3. Características del juego dirigido

La educación de hoy en día necesita de metodologías de enseñanza innovadoras que favorezca la motivación y el interés por el aprendizaje, pero el conseguirlo demandará de una adaptabilidad del docente a los intereses del estudiante moderno, así como la capacitación de él a nuevas e innovadoras prácticas de aula. Por lo que, el juego dirigido es una alternativa que puede favorecer a crear dicho anhelo educativo. Pero para su implementación en el aula, es importante conocer las características que compone esta actividad. Palacios (2016) expone las siguientes características:

- Se lleva a cabo para conseguir un objetivo.
- Es necesaria la intervención de un adulto.
- Asociados a una complejidad estructural.
- Genera incentivos, aprendizaje y prácticas nuevas.
- Eliminaciones de los defectos y debilidades entre los niños.
- Reducción de actos violentos entre participantes.
- Resultados biológicos y psicológicos garantizados.
- Los niños son protagonistas del proceso y son menos dependientes.

En función a estas características planteadas por el autor, el docente debe empoderarse de las mismas y ponerlas en consideración antes de planificar y aplicar el juego con sus estudiantes. Por lo tanto, hablar de juego dirigido no se trata únicamente de poner a jugar a los estudiantes con la finalidad de que se distraigan o eliminen el aburrimiento, sino, se trata de ir mucho más allá; se debe buscar despertar y mantener activada la motivación en el estudiantado en todo momento, conduciéndolo a un estado que le permita ser el protagonista activo de su aprendizaje. Así también, mediante el juego se busca favorecer otros aspectos imprescindibles dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, como lo son: los cognitivos, sociales, emocionales y corporales. Pero teniendo siempre presente que el juego sea destinado para este propósito formativo y no para otros fines, por ende, se destaca la intervención del docente en la sistematización del juego.

Resaltando a Palacios (2016) como se citó en Castillo y Ortega (2019), el juego está caracterizado por funcionar bajo la orientación de un adulto, con el propósito de guiar la actividad hacia fines educativos y de entretenimiento para los participantes. De acuerdo a esta postura, se puede sintetizar que, las características principales y que más se deben tener en cuenta acerca del juego dirigido, es que el mismo debe ser guiado y supervisado por un adulto, en este caso, por el docente. A diferencia del juego convencional o libre que surge de la espontaneidad del niño, el dirigido ya es previamente planificado y organizado para que los fines que se alcanzarán, no solo sean recreativos, sino también que tengan un sentido de futuro para el desarrollo de las diferentes competencias que el niño tiene.

4.1.4. Beneficios del juego dirigido

La educación de hoy en día se encara ante una sociedad que demanda sujetos innovadores, capaces y preparados para los desafíos del campo laboral, entonces, es la escuela aquel contexto donde el individuo genera los conocimientos necesarios que lo preparan para la vida adulta, así mismo, es aquí donde explota sus capacidades y potencialidades innatas que le serán de gran utilidad en los desafíos que se le vayan presentando. Por lo tanto, la eficiencia del individuo en la sociedad, se verá determinada en gran medida por cómo fue instruido y preparado en sus años de escolaridad.

Desafortunadamente, cabe mencionar que el sistema de educación actual no está preparado para formar sujetos capaces que den lugar al cambio social, y esta afirmación, se sustenta bajo la apreciación que hay en las aulas del hoy por hoy; estudiantes poco incentivados por aprender, docentes sin compromiso por su labor de enseñanza, impartiendo sus clases, aún, bajo la premisa clásica o tradicional, donde el estudiante, cumple un papel pasivo frente al aprendizaje, y el docente la máxima figura del proceso. Frente a esto, las metas educativas no se han alcanzado en su totalidad, y los estudiantes van avanzando de grado en grado con aprendizajes efímeros, y poco significativos. Lo ya mencionado, surge en gran parte desde el aula por parte del docente, al no implementar actividades que conecten al estudiante con el conocimiento, en otras palabras, la desmotivación, misma que se ha convertido en un detonante para que el interés por el aprendizaje desaparezca.

Es así que, el docente debe buscar mejores alternativas de enseñanza, y dejar de estar arraigado a las tradicionales prácticas educativas que ya quedan obsoletas para la sociedad de hoy en día. El juego dirigido puede ser aquella alternativa que permita innovar el ambiente de clase, ya que son estos juegos los instrumentos para la motivación del estudiante, puesto que

son actividades que abren la posibilidad a eliminar estrés y las tensiones que se acumulan por la monotonía de las clases, incluyendo que estos juegos permiten integrar a todos los miembros que forman parte del proceso, en favor de la construcción colectiva e individual de los aprendizajes, por lo tanto, es la motivación la clave para que el estudiante desee estar en contacto con los juegos y así apuntar hacia los objetivos anhelados (Caicedo *et al.*, 2020).

Puede considerarse que, el juego en el aula es un elemento poco significativo que solo tiene efectos de recreación y no aporta en el aprendizaje del estudiante, por lo que es visto como un proceso ajeno al ejercicio de enseñanza del docente. No obstante, aquella concepción debe cambiar, en la medida que, el juego, sobre todo cuando este es dirigido puede generar grandes beneficios para la educación. Dicho en palabras de Tamayo & Restrepo (2016):

El juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades que se propongan. (p. 112)

4.1.5. Diferencia entre juego libre y dirigido

El juego es aquella actividad en la cual la persona que participa, se libera de las presiones y urgencias del día a día, pero, además de eso, aporta con innumerables ventajas que en otro espacio no se los podría conseguir, por ejemplo, la estimulación de la imaginación y creatividad dentro de diferentes situaciones prácticas o imaginarias. Por lo tanto, en la actualidad el juego debe ser considerado como una parte vital en el desarrollo, sobre todo del niño, ya que es aquí donde este puede expresar y demostrar todas sus potencialidades, divirtiéndose al tiempo que se forma como un ser responsable, sano y capaz mental y físicamente.

Pero es importante tener presente que, el juego puede llevarse de maneras diferentes, dependiendo la finalidad que se busque, en ese sentido, dos de los modelos o tipos de juego más utilizados, son el libre y dirigido. En este primero, el juego es libre cuando, los individuos no están sometidos a mandatos u órdenes de terceros, ya que, al hacerlo, el juego perdería su sentido, mientras que, quienes juegan espontáneamente, encontrando sentido y gusto por el juego, están cumpliendo con el principio de libertad dentro de la actividad (Huizinga, s.f., como se citó en Enriz, 2014).

De acuerdo con lo expresado por el autor, en el juego libre, los participantes tienen la autonomía para organizar la actividad en función a sus gustos y preferencias, sin contar con la intervención de otra entidad que regule el proceso, dado que, el juego perdería su significado, y no se le podría llamar libre.

En contraste, en el juego dirigido, puede contribuir a autorregular a los estudiantes y al proceso de la actividad con la ayuda de directrices concretas y objetivos planteados por un adulto o director (Constante, 2019). Con lo afirmado, el juego dirigido, a diferencia del libre, es previamente organizado y planificado por un tercero, quien delimita las reglas y normas, para que la actividad fluya con menos errores, y apuntando hacia un propósito específico, donde los principales beneficiados sean aquellos que formen parte del juego.

En definitiva, queda clara la diferencia entre estos dos tipos de juego, y como cada uno aporta. Dentro del ámbito educativo, se debe saber seleccionar aquel tipo de juego que mejor se adapte a las necesidades del estudiante y del docente. Si bien es cierto, dentro del juego dirigido, el niño no tiene la libertad para inventar y hacer funcionar el juego a su voluntad, no obstante, eso no significa que el juego libre sea mejor, sino, en el dirigido, la presencia de un adulto ayuda a corregir errores que se vayan haciendo presentes en el transcurso del proceso, dado que, los niños aún no están emocional ni intelectualmente maduros para tomar las mejores decisiones al preparar la actividad. Entonces, el juego dirigido es más efectivo, pero siempre y cuando el adulto sepa conducirlo, eso implica, generar interés por el logro de los objetivos a partir del juego, sin coartar la libertad y creatividad del niño en el proceso.

4.1.6. Clasificación de juego dirigido

La incorporación del juego dirigido aporta grandes y múltiples ventajas en la educación, por una parte, para despertar el interés y la motivación por el aprendizaje, así como para desarrollar las capacidades cognitivas, sociales y corporales del estudiante. Como se sabe, este tipo de juego está dirigido por un adulto, es decir, es este último quien lo planifica, establece los objetivos y las normas a seguir. Por lo tanto, el adulto puede planificar el juego en función de las competencias que aspira ver en su estudiantado, Alarcón (2015), como se citó en Caicedo *et al.* (2020), plantea la siguiente clasificación de juegos:

Juego de descubrimiento. Contribuye al perfeccionamiento intelectual, facilitando la creación y solución de situaciones problemáticas.

Juegos sociales. Favorece el desarrollo interpersonal, permite valorar y reconocer la ayuda de los demás en el logro de objetivos.

Juegos imaginativos. Permiten manifestar emociones y sentimientos internos, además que, contribuye a la solución de problemas con el uso de la imaginación.

El juego creativo. Estimula la capacidad cognitiva en todas sus dimensiones, buscando propiciar la solución de problemas de forma individual y con el uso de la creatividad, así como la seguridad y confianza al momento de hacerlo.

El juego colectivo. Promueve la sana competición entre compañeros o participantes, haciendo uso de las facultades cognitivas o motrices, con base a determinadas directrices que regulan el proceso del juego.

Por otro lado, Díaz (1993) como se citó en Meneses & Monge (2001), propone la siguiente clasificación:

Juegos sensoriales. Contribuyen el desarrollo de los sentidos. Una de sus características es la pasividad, y la aplicación de uno o más sentidos.

Juegos motores. Desarrollan la actividad corporal del menor.

Juegos de desarrollo anatómico. Se centran en el desarrollo de los músculos y el sistema articular.

Juegos organizados. Propician el desarrollo social y el estado emocional. Estos juegos pueden ser usados para dirigir tácitamente la enseñanza.

Juegos predeportivos. Toma en consideración las actividades que impulsan el desarrollo de las competencias de los distintos deportes.

Juegos deportivos. Están enfocados en desarrollar y dar a conocer la reglamentación que dirige cada deporte. Así también, impulsar la competición, asumiendo con respeto el sentimiento de victoria y derrota.

4.1.7. Juego y lúdica

Como bien se sabe, la mejor etapa en la cual el ser humano puede expresar y ejercitar su creatividad es durante la niñez, por ende, los adultos, en este caso los padres y profesores, deben crear y facilitar los medios necesarios para que el niño pueda hacer uso de sus facultades creativas, sea en el desarrollo de algún problema o para ir perfeccionando su habilidad de innovar y crear. Frente a lo ya mencionado, el juego y la lúdica pueden ser los canales perfectos para conseguir esta aspiración en el niño. Aunque ambos términos guardan relación, existen diferencias que se debe saber reconocer.

Por un lado, con el aporte de Candela y Benavides (2020), la lúdica se refiere a una forma de vivir la cotidianidad, en otras palabras, generar aquel estado de bienestar, valorando aquello que se percibe convencionalmente como actividades de gratificación física, mental, emocional y espiritual.

En contraste, el juego puede ser definido como una acción que se lleva a cabo de forma libre y espontánea que genera entre sus participantes diversión y energía, por lo cual, si el juego se desarrollara de modo exigido, perdería todo su sentido y esencia (Rojas, 2012, como se citó en Game-Mendoza, 2015).

De esa manera, tanto juego y lúdica se relacionan estrechamente en el sentido que a través de ambas, se busca el estado de bienestar y relajación en el individuo, mismas que se desarrollan de una forma libre para garantizar la plena expresión de las facultades individuales. De la misma forma que, son usados para el desarrollo de competencias cognitivas, psicológicas, físicas, entre otras. No obstante, a pesar de su interrelación, no llegan a ser lo mismo, el juego se desarrolla de manera espontánea, donde los participantes, planifican y organizan la metodología del juego, y generalmente se tiende a competir, para aumentar el incentivo por participar. Por otra parte, el concepto lúdico, no necesariamente puede estar asociada al juego, sino que, puede referirse a un conjunto más amplio de actividades que generan aquellos estados de bienestar en el sujeto.

4.1.8. El juego dirigido en el desarrollo de la clase del 7mo grado

El juego dirigido como eje transversal será utilizado por el docente cuando él lo requiera durante los diferentes momentos del ciclo de aprendizaje, independientemente de la asignatura que se esté trabajando, con el propósito de fomentar la motivación en el aula de clase. Puesto que, como lo menciona Caicedo *et al.* (2020), el juego dirigido es un mecanismo

por el cual se contribuye a que el estudiante salga de la monotonía que termina por cansarlo, y propender hacia la motivación, siendo esta motivación la que contribuye a trabajar con los contenidos de aprendizaje más adelante.

Durante el momento de anticipación o al inicio de la clase, el docente podrá hacer uso de los juegos mentales, antes de dar a conocer las temáticas que se abordarán durante la clase que le permitirán empezar la jornada académica con un grupo de estudiantes motivados para el consiguiente proceso de aprendizaje.

El docente podrá utilizar el juego titulado “El vendaval”, un juego que demandará la capacidad de observación y retención visual, sin dejar de lado que contribuye a la memoria, lo cual contribuirá más adelante en el proceso de construcción, ya que el estudiante estará más atento y motivado para aprender.

Además de lo ya mencionado, existen otras posibilidades que pueden ser incluidas en la entrada, por ejemplo, “El teléfono dañado”, a través del mismo el estudiante despertará su atención, y logrará potenciar otras competencias como la escucha y la atención, lo cual le será de mucha utilidad en el transcurso del proceso.

Y, un juego muy oportuno para conseguir que el estudiante se active desde el inicio de la jornada es el denominado “Hazte visible dibujo invisible”, a través del mismo los estudiantes se sentirán muy motivados por participar, haciendo también mención que, este juego contribuirá a la creatividad e imaginación, por medio la observación enfocada.

Dentro del momento de la construcción del conocimiento, el docente podrá utilizar el juego dirigido como un medio para solventar situaciones de desmotivación en el aula, es decir, cuando los estudiantes presenten características de: falta de atención en el proceso de la clase, fácil distracción, aburrimiento y cansancio durante el proceso, escasa participación, entre otros.

Se puede utilizar los juegos psicomotores, deportivos o de velocidad, por ejemplo: el juego denominado “El radar”, ya que, a través de este juego, los estudiantes se desestresan luego de estar en un proceso largo y continuo de clase, mediante la realización de actividad física. Por lo tanto, con lo ya puesto en mención, el estudiante no solo vuelve a reactivar su estado de motivación para estar más atento a las clases, sino que el docente potencia en él, su desarrollo físico como auditivo.

Del mismo modo, hay más opciones de las cuales el docente puede utilizar al momento de implementar el juego durante el proceso de la clase, como el titulado “La boda del siglo”, el mismo que, a más del beneficio de la motivación que se consigue en el estudiante, se propicia la participación inclusiva de todos, donde se requiere la atención y destreza motriz de los participantes.

Al ser el proceso de la construcción, uno de los más extensos y de los más propensos a que el estudiante se canse, los juegos que impliquen movimiento corporal o requieran de gran atención y análisis serán de gran ayuda para contribuir a la motivación del estudiantado; por ejemplo, el juego denominado “Las serpientes”, el mismo es bastante interesante por requerir el trabajo en equipo y la coordinación motriz, lo cual se refleja en la motivación de todo el grupo por el proceso.

En el último momento del ciclo de aprendizaje, el docente puede cerrar la jornada con un juego que le permita al estudiante concluir su proceso de aprendizaje de manera óptima, lo cual implica; cerrar la jornada con una impresión positiva hacia el proceso en general, así como, con las destrezas cognitivas y motrices que se alcancen gracias a los juegos implementado en los distintos momentos del ciclo de aprendizaje.

En este caso, el docente puede valerse de algunos juegos, como los de corta duración, juegos curiosos, juegos de aula, juegos de exterior, etc. Por ejemplo, mediante el juego de denominado “El periodista”, los estudiantes no solamente culminan la jornada con la motivación activa, sino que, es una forma de retroalimentar los contenidos abordados previamente en el proceso de construcción, puesto que, gracias a la metodología de dicho juego, es posible incluso utilizarlo como medio de evaluación, y así, corroborar si los procesos de motivación previa han ayudado al estudiante a asimilar todo el contenido previsto.

Otro juego idóneo para el proceso de consolidación o salida, es el denominado “El rey el silencio”, un juego bastante efectivo no solo para cerrar la jornada con optimismo, sino para, además, tener el orden y control del grupo a partir de dicho juego, puesto que, mediante el mismo, los estudiantes desarrollan el autocontrol y la paciencia, así como también es una manera de optimizar su expresividad corporal.

Y, otra alternativa para cerrar el proceso con estudiantes motivados, es el juego “Dibujo en equipo”, un juego muy interesante, ya que, a través del mismo, los estudiantes aprenderán a consensuar decisiones y además, a mejorar sus habilidades en el dibujo.

4.2.Motivación

4.2.1. Definición de motivación

La motivación es un estado fundamental que debe estar presente en todo individuo, previo al desarrollo de actividades, sean estas académicas, laborales, sociales, culturales, etc., en ese sentido, la motivación para Valderrama (2018), es aquello que mueve a actuar, dado que mantiene firme la disciplina, el comportamiento y la energía en el logro de objetivos.

En función al concepto de motivación, se puede determinar que esta es aquel motor de las personas para actuar, o, dicho de otra forma, es aquel motivo que impulsa el accionar del individuo en el alcance de fines específicos, añadiendo que la motivación aporta constancia, disciplina y persistencia, lo cual es clave en cualquier actividad, para no abandonar el proceso.

En ámbitos concretos de la vida del ser humano, la motivación es indispensable, ya que como lo menciona Naranjo (2009), la motivación es un elemento indispensable en todos los momentos de la vida, entre estos, el educativo y laboral, puesto que conduce el accionar de las personas hacia la concreción de los objetivos que se plantea.

En definitiva, como ya se ha establecido, la motivación es el impulso que toda persona necesita para el alcance de un propósito preconcebido, puesto que, genera aquella fuerza de voluntad para hacer frente a las barreras y dificultades que se presentan en el camino. Es así que, ante cualquier actividad, para el éxito de las mismas, la motivación debe ser el punto de partida.

En cualquier campo, por ejemplo, el laboral, la motivación es clave entre los trabajadores, puesto que, la calidad del producto o servicio que estos ofrezcan, se verá determinado por el grado de entusiasmo con que hayan puesto en sus actividades. En la educación no es diferente, la motivación con la que cuenten, sobre todo los estudiantes, es crucial para alcanzar los aprendizajes significativos que se tiene determinado.

4.2.2. Importancia de la motivación

La motivación desempeña un papel imprescindible para la conducta humana, pues de esta se ve determinada la calidad de los resultados que alcanza el individuo, dentro de cualquier ámbito que se esté desempeñando. La importancia de la motivación radica en que,

el deseo por llevar a cabo una actividad se activa, con el propósito de suplir una necesidad, misma que se convierte en el impulso de la persona por actuar (Carrillo *et al.*, 2009).

En ese sentido, la motivación es un estado no solo mantiene activo el actuar del individuo en el desarrollo de actividades, sino que, además genera aquel interés por involucrarse en las mismas, lo cual significa que la motivación es importante, ya que permite mantenerse enfocado en el proceso hasta su culminación.

En ocasiones, la ausencia de motivación puede ser la causa principal para que las metas propuestas no lleguen a cumplirse; la razón es simple, cuando una actividad o proceso no se culmina y/o se deja inconcluso, aquello puede estar asociado con una aparente falta de impulsos para actuar, puesto que, la motivación de manera general, es un cúmulo de motivos que como ya se ha expuesto, son necesarias para la concreción de objetivos. Ya que, con lo mencionado por Valderrama (2018), los motivos son aquellos estímulos que orientan el accionar de los individuos en el alcance de propósitos, sean estos particulares o comunes.

Con estos antecedentes, queda clara la importancia de la motivación en la vida de las personas, no obstante, para alcanzar este estado, deben existir metas claras que se deseen alcanzar. Cuando se tiene previamente una meta definida, la motivación es la fuente de energía y optimismo que permite acariciar dicha meta, y cuando se tiene la satisfacción de haber logrado un propósito, la persona se motiva aún más, lo que lo lleva a seguir actuando en la búsqueda de nuevos objetivos. En contraste, cuando no existe una meta fija, o los objetivos que se desea alcanzar no son claros, la motivación corre el riesgo de apagarse al primer fracaso o barrera con la que se encuentre el individuo.

En el campo educativo, la motivación también debe estar presente, puesto desempeña un papel vital en el alcance y delimitación de nuevos objetivos. Por aquello, el docente conjuntamente con sus estudiantes debe saber canalizar la motivación a lo largo del proceso, y de esa manera, garantizar el logro de las metas educativas.

4.2.3. Tipos de motivación

La motivación es un estado que activa la energía y determinación para mantenerse enfocado dentro de una actividad que se desea ver culminada con éxito. De esta manera, cabe resaltar un punto muy importante, la motivación no siempre se genera por los mismos estímulos, es decir, el individuo puede tener razones ajenas o propias a sí mismo para actuar,

dichos estímulos moldearán el grado de motivación que tendrá el sujeto para actuar. En ese sentido, se puede exponer dos de los tipos más usados de motivación, extrínseca e intrínseca.

Con el aporte de Martín *et al.* (2009), la motivación extrínseca, se refiere al cúmulo de recompensas que recibe una persona a cambio de un trabajo o acción realizada, dichas recompensas pueden estar asociadas a remuneraciones, beneficios económicos, prestación de algún servicio, o simplemente un objeto. De esta manera, la motivación extrínseca es externa a los propios fines personales, pues son estímulos externos lo que lo mueven a actuar, por lo cual, se puede determinar que es una motivación temporal, en la medida que el individuo presenta aquel estado de motivación solo hasta recibir su recompensa, siendo así un tipo de motivación condicionante.

Por otra parte, Aguilar *et al.* (2016), la motivación intrínseca puede ser definida como el goce en el desarrollo de una actividad por sí misma. De esta forma, la motivación intrínseca es la que surge desde el interior de la persona, no existe un condicionante externo a él que lo impulsa a accionar de determinada manera, sino que esta energía que lo mueve al sujeto para actuar, nace de su deseo de formar parte de dicha actividad. Es por ello que, en la motivación intrínseca, el sujeto pone su mayor esfuerzo para conseguir sus propósitos, disfrutando no únicamente de los resultados finales, sino del proceso en general.

En síntesis, de manera conclusiva, si bien la motivación es lo que mantiene despierto el interés y la actitud en el desarrollo de las actividades, es diferente el estímulo que lo provoca, y el grado de motivación que produce. En la educación, el docente puede apropiarse de estos tipos de motivación para lograr en el estudiante esa atención e interés por el aprendizaje, ya sea aplicando una extrínseca, cuando lo condiciona en el desarrollo de alguna actividad a cambio de recompensarlo, sea con una calificación, una actividad recreativa, o algún otro premio. Por otro lado, la motivación intrínseca también puede ser aplicada, al momento que el docente genera el interés en el estudiante cuando le hace ver la importancia del proceso de aprendizaje para su desarrollo cognitivo, psicológico y personal, por lo que, el estudiante despierta ese deseo interior por lo que va a hacer, le otorga significado al desarrollo de sus actividades, no realizándolas meramente con la finalidad de obtener una calificación, sino para seguir aportando a su crecimiento personal.

Siendo así, se puede inferir que la motivación más importante, y aquella por la cual el docente debe apostar, es la intrínseca, siendo esta la que le da al estudiante la noción de lo que

implica su proceso de aprendizaje, teniendo efectos favorables a mediano y largo plazo, a diferencia de la extrínseca que solo dura hasta obtenida una recompensa, luego de eso, el interés se apaga.

4.2.4. Motivación escolar

La motivación se ha convertido en un poderoso impulso que mantiene firme a las personas en el desarrollo de sus acciones cotidianas, pues mantiene firme la conducta del individuo a pesar de los obstáculos y contingencias que se puedan presentar. Así como en todo ámbito, el contexto educativo no está exento de los beneficios de la motivación, específicamente en el interior del aula, la eficiencia del grupo estará determinada por el grado motivacional con el que trabajen. La motivación escolar se refiere al cúmulo de creencias que el estudiante posee en relación a los objetivos y metas a alcanzar, reconociendo la razón mediante la cual un objetivo es de importancia para sí mismo, así como el motivo de la constancia dentro de su accionar diario (Rosário & Högemann, 2015, como se citó en Usán & Salavera, 2018).

En función a lo anterior, el docente de hoy en día tiene el reto de conseguir que el estudiante esté más involucrado en el proceso educativo a través de la motivación que este último pueda generar. Desafortunadamente, esto es algo que cada vez parece estar más lejos de cumplirse, producto de la carencia de motivación con la cual se trabaja en las aulas de la actualidad. Es por ello que, los procesos educativos deben ir siempre a la par con la motivación, para que de esa manera el estudiante genere más interés y reconozca la importancia del aprendizaje que va construyendo para su formación.

De esa manera, la motivación escolar puede darse a entender como aquel significado o sentido que se le otorga al proceso escolar (Precht *et al.*, 2016). Por tanto, el proceso educativo debe dar un cambio, dejar de estar centrado en aquellas prácticas rígidas de transmisión de contenidos, que hasta ahora no han resultado interesantes ni atractivas al estudiante. En contraparte, se deben buscar alternativas que contribuyan a que el estudiante genere un verdadero interés por el contenido de aprendizaje, y que de esa manera pueda conectarse realmente con el proceso.

Con lo planteado, se puede concluir que la motivación incide en la calidad de los resultados que el estudiante alcanzará al final del taller, periodo, jornada, o curso; si la motivación que ha llevado durante el proceso de aprendizaje ha sido alta, seguramente los

resultados estarán sobre los estándares de lo esperado, pero por el contrario, si en el proceso que ha seguido el estudiante ha existido ausencia de motivación, los resultados alcanzados serán muy pobres y más que todo, esto representará una desventaja para él cuando se encuentre en procesos educativos posteriores.

4.2.5. Principios de la motivación

La motivación es el motor que permite pisar las metas propuestas, esta es la que le permite al individuo mantener la voluntad y la firmeza para no rendirse a pesar de las barreras y caídas que se le hagan presentes en el desarrollo de sus actividades, si no fuese por la motivación, la mayoría de las personas no pudieran materializar sus proyectos y los abandonaría en medio trayecto. Así que, la motivación es lo que mantiene la constancia del individuo en el desarrollo de sus tareas para el cumplimiento de sus objetivos.

Pero para entender a la motivación, es importante conocer sus principios. Según López (s.f.), como se citó en Valdés (2020) existen cinco principios motivacionales:

Principio de la predisposición: cuando se tiene la disposición de hacer cualquier actividad, en la mayoría de las veces, resulta agradable realizarlas. En este principio la percepción por los eventos negativos será determinante, pues, en lugar de ver una caída como una desgracia, hay que percibir como una oportunidad de seguir creciendo. Dentro de dicho principio, la curiosidad es lo que debe prevalecer.

Principio de la consecuencia: Hay inclinación a reproducir aquellas experiencias con consecuencias agradables, tal como se lo ha planificado o incluso mejor de lo esperado, por lo que se tiende a repetir ese método para generar el mismo efecto agradable.

Principio de la repetición: Cuando un estímulo genera una respuesta positiva, esta conexión de estímulo y respuesta puede perfeccionarse con la constante repetición.

Principio de la novedad: Las novedades suelen generar mayor motivación que aquello que ya es conocido, pero siempre y cuando, las novedades sean controladas.

Principio de la vivencia: Una manera de generar una gran motivación, es relacionando una agradable vivencia con aquello que se pretendía alcanzar.

En síntesis, todas las personas siempre buscan la motivación de la manera que sea con un propósito determinado, lograr cumplir sus objetivos, ya que es la motivación lo que

proporciona fuerza de voluntad para levantar de las caídas y persistir hasta ver materializado un propósito, ya que, en caso contrario, cuando hay ausencia de motivación en cualquier actividad que se esté llevando a cabo, es fácil rendirse ante las circunstancias desfavorables. Esto es lo que se debe tener presente en la educación, ya que el aula de clase puede traer muchas formas de motivación, pero así mismo de desmotivación, y en manos principalmente del docente está el inclinar los procesos hacia un clima motivador y enriquecedor para el estudiante.

4.2.6. Motivación y automotivación

La motivación puede darse de diversas maneras, de una persona a otra y la que uno genera para sí mismo. Generalmente, la motivación siempre es generada en las personas producto de la intervención de terceros, esto se da por lo general en el campo laboral y educativo, cuando los jefes o docentes, buscan los mecanismos, para crear ese estado motivacional entre empleados y/o estudiantes, respectivamente. Así mismo, existe aquella motivación en la cual no se involucra ninguna persona, y es el propio individuo quien debe consolidársela. De esta manera, se tiene la motivación y automotivación.

En un sentido general sobre lo que es la motivación, para Valderrama (2018), son aquellos motivos que genera el individuo para controlar su accionar en el logro de objetivos. En ese sentido, se puede determinar que la motivación, se deriva de las terminologías, motivo y acción, por lo que, no es posible actuar en un proceso, sin los previos motivos ya definidos; en el campo educativo aquello tiene que servir como base para generar la motivación que ha pasado desapercibido en la enseñanza del hoy por hoy. El docente debe generar entre sus estudiantes, aquellos motivos o estímulos que los lleve a actuar efectivamente en la construcción de sus conocimientos.

Por otra parte, la automotivación se refiere a la auto preparación que tienen los estudiantes con respecto a sus objetivos de aprendizaje, lo cual se traduce en un correcto desempeño en el aula (Wolters *et al.*, 2016 como se citó en García *et al.*, 2015).

De esta manera, la automotivación se puede expresar como aquella en la cual el propio individuo genera sus razones para actuar con determinación en el alcance efectivo de un propósito o meta, dentro del aspecto escolar este tipo de motivación sería ideal para conseguir que los estudiantes vean al proceso de aprendizaje de una forma diferente, y ya no como

aquella imposición realizada por el docente con el fin de acreditar una calificación para la aprobación o desaprobación del curso.

En definitiva, la motivación es la mejor herramienta para la superación de problemas y caídas que siempre se van a hacer presentes en el desarrollo de las actividades. Sin embargo, muchas de las veces la motivación se va apagando conforme el sujeto se va acercando hacia su meta, y esto se debe primordialmente, a que la motivación que se recibe del medio no es intensa; por otro lado, la automotivación, si bien es más difícil de alcanzarla, es más aguda, y por lo general, es la que más perdura, dado que, cuando una persona se automotiva, no existe estímulo externo que la haga prescindir de su propósito.

4.2.7. Motivación en el aprendizaje

Cierto es que, los docentes a pesar de tratar de transmitir el contenido de manera más legible posible, se sienten desalentados al denotar que sus estudiantes no rinde en el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, estos pierden fácilmente el interés en las clases, lo cual se debe fundamentalmente a que no existe un ambiente ni acciones motivantes en el aula. Muchos estudiantes llegan desde sus hogares sin el entusiasmo para aprender, siendo su único motivo para asistir a la escuela, la presión ejercida por sus padres. Y en otros casos, los estudiantes llegan entusiasmados al proceso, pero, conforme van transcurriendo las clases, el interés se va apagando hasta terminar igual que el primer grupo mencionado.

Lo ya mencionado anteriormente, no es un problema que no pueda ser tratado ni solucionado por el docente, sino que, en la realidad educativa actual el quehacer de este se ha limitado exclusivamente en impartir los contenidos desde el inicio hasta el final de la jornada académica, excluyendo aspectos tan importantes como lo es el estado emocional y físico del estudiante. El docente de hoy en día, debe saber que la transmisión de contenidos debe ir acompañada de una dosis de motivación, para que, de esta manera la información recibida por el estudiante sea asimilada debidamente. Cabe puntualizar que, existe una mayor garantía que el estudiante se apropie del contenido cuando está motivado que cuando no lo está.

Teniendo en cuenta a Garrote *et al.* (2016), el docente tiene que buscar las estrategias para que el estudiante genere motivación por las asignaturas a través de otorgar sentido y significado al proceso en la formación de este último.

Otro aspecto positivo que trae la motivación, no es meramente captar la atención e interés del estudiante en el entorno del aula o institución, sino que este vaya mucho más allá que esto, lo cual implica prepararse a sí mismo, es decir, en el momento que ha generado interés y motivación por la materia, no se conformará con lo que su docente le da en el aula, sino que tratará de seguir extendiendo su cúmulo de conocimientos en contextos ajenos a su institución

La intervención del padre de familia en el proceso educativo impactará dentro de la motivación que alcanza el estudiante, y como consecuencia, en los resultados finales (Amstrong, 1991 como se citó en Garrote *et al.*, 2016). En definitiva, la motivación del aprendizaje no es un proceso que solamente deba quedar relegado dentro del aula, ni competirle exclusivamente al docente, sino, el apoyo familiar dentro del hogar es vital para conseguir en el estudiante un idóneo estado motivacional.

4.2.8. *Función motivadora del docente*

El docente moderno tiene en sus manos una de las responsabilidades más grandes e importantes en la sociedad, la cual es velar por el desarrollo y formación de la niñez y juventud en aspectos cognitivos, psicológicos, físicos, sociales, entre otros. Tratar de conseguir esta formación integral conllevará una serie de desafíos, sobre todo en un grupo tan diverso de estudiantes. Por lo cual, vincular al estudiantado con el contenido de aprendizaje, sin que uno de estos se desvíe del proceso no será nada fácil, y menos con las prácticas convencionales de enseñanza, que se han demostrado, solo generan cansancio mental y aburrimiento por parte del estudiante. Nuñez *et al.* (2010), para que los estudiantes puedan alcanzar ese aprendizaje significativo que les permita desarrollarse como seres humanos íntegros, el docente en su rol motivador, debe orientarlos hacia la búsqueda de los métodos, recursos y medios para que de esta manera logren suplir sus necesidades.

En función a la cita anterior, una de las causas por las cuales no se ha podido dar lugar a correctos procesos de motivación, es la falta de comunicación afectiva y efectiva entre docente y estudiante. La realidad educativa actual ha demostrado el alejamiento del docente por la realidad de cada uno de sus estudiantes, y así es muy difícil crear aquel clima de aula motivante que estimule la participación activa.

El docente debe estar en constantes procesos de preparación e investigación, que amplíen su conocimiento en la incorporación de nuevos métodos de enseñanza, lo cual le

permita conectar al estudiante con el conocimiento dentro de un entorno cómodo y confortable para dar lugar a una motivación que mantenga despierto el interés por el aprender a aprender.

No obstante, se debe tener presente un asunto de suma relevancia, para que el docente sea aquel agente propulsor de la motivación, tiene que estarlo él, primeramente. Dado que, de la motivación que el docente genere a los estudiantes, la manera en la que participe y haga cumplir aquellos reglamentos educativos y práctica en general, dependerá del grado motivacional con el cual este cuente (De Jesus & De Willy, 2004, como se citó en Franco, 2021).

4.2.9. Formas de motivar al estudiante en el aula

El docente de hoy en día debe estar preparado para los retos y desafíos que en el aula encontrará durante su trayecto profesional, uno de los más notables y preocupantes ha sido la falta de motivación e interés por el aprendizaje, y esto se ve reflejado cuando los estudiantes tiene la atención perdida mientras el docente imparte su clase, o cuando al momento de desarrollar actividades autónomas o grupales en el aula, su rendimiento es muy pobre producto de su poco entusiasmo que ponen por el proceso, generando consecuencias negativas a corto y largo plazo. Algunos de los pasos que se deben seguir para motivar al estudiantado según Anaya & Anaya (2010),

- Tener una noción clara de las metas, fortalezas, debilidades, retos y demás. Puesto que, lo que hace el proceso poco motivador es la duda existente sobre de qué es lo que se busca alcanzar.
- La necesidad por algo genera un interés, y consecuentemente, esto genera la motivación, es por aquello que el estudiante debe saber evaluar si lo que está aprendiendo por parte del docente le sirve para ponerlo en práctica, y de esa manera cubrir sus necesidades. Entonces, la enseñanza debe orientarse siempre hacia un propósito, valorando el contexto sociocultural del que viene cada estudiante.
- La motivación debe partir del docente, si este demuestra interés por la enseñanza, los estudiantes más tarde lo tendrán por el aprendizaje.
- El docente debe representar un modelo para sus estudiantes. Nada motiva más que una persona quien es ejemplo a seguir.

- El docente debe involucrarse en la vida de sus estudiantes, reconociendo cuáles son las satisfacciones que cada estudiante tiene con relación a sus intereses, para que de esta manera la práctica docente vaya encaminada en brindar a los estímulos que le motivan al sujeto que aprende, evitando en todo caso la presión de las calificaciones y de la aprobación o desaprobación.
- Para impulsar la motivación, se propiciar el trabajo colaborativo entre estudiantes, donde cada uno tome responsabilidad en la solución de problemáticas del contexto real, fomentando liderazgo entre compañeros, y la potenciación de las relaciones interpersonales.
- Ante todo, debe prevalecer la comunicación entre docente y estudiantes. El docente tiene que empaparse de lo que el estudiante le diga, es decir, sus debilidades, necesidades y fortalezas, para actuar conforme a ello.

Con lo anterior, se denota que motivar al estudiante conlleva un duro trabajo para el docente, y quizá es la razón principal por la cual las aulas de hoy por hoy carecen de motivación. Los docentes, en su mayoría no están dispuestos a trabajar más de lo exigido por mejorar su práctica de enseñanza, sino que se limitan a lo más fácil y cómodo para ellos, así eso involucre que los estudiantes no aprendan. Pero no se trata de aquello, ya que como lo sostiene Precht *et al.* (2016), la motivación escolar se refiere a dar las condiciones necesarias en el aula para que docente y alumno puede llevar el proceso enseñanza aprendizaje de una manera amena y más didáctica; es decir, ofrecer al estudiante un entorno favorable para su aprendizaje, y de esa manera atraer toda su atención para la clase, tratando evitar en todo momento el aburrimiento.

En síntesis, para dar lugar a una nueva realidad educativa es necesario centrar los procesos de enseñanza en la realidad del estudiante, esto implica adaptar las metodologías de enseñanza a los gustos e intereses de él, ya que, cuando un docente planifica actividades que únicamente él considera convenientes, no se tiene la garantía si esta será efectiva con todo el grupo de estudiantes, y si generarán motivación por aprender. Pero cuando la enseñanza se orienta en el estudiante, este último se convierte en el protagonista y autor de su propio conocimiento, actuando con más eficiencia en el proceso.

4.2.10. El juego dirigido como base de la motivación

Como ya se lo ha analizado, la motivación desempeña un rol sustancial en la educación, permite que el estudiante alcance los aprendizajes requeridos y se empodere de

ellos, pero para conseguir esto, el docente debe pensar y aplicar una serie de actividades que le ayuden a crear ese ambiente motivador el cual permita la activación del interés por parte del estudiante en los contenidos de aprendizaje. Por medio del juego se puede conseguir que el estudiante genere una nueva concepción del aprendizaje, pero siempre y cuando este sea dirigido, y vaya orientado hacia metas concretas. Como lo sostiene Bedoya (2016):

El juego dirigido es un elemento indispensable del proceso de enseñanza-aprendizaje por cuanto se convierte en un recurso educativo por excelencia además de ser constituido como una actividad fundamental del niño por medio de la cual se logra convertir la fantasía en realidad, también permite el sano desarrollo de la personalidad infantil además de procesos cognitivos como comparar, categorizar, contar, y memorizar (p. 20).

Claro es que la motivación no puede quedar fuera de la práctica diaria del docente en el aula, por lo tanto, es su deber buscar las mejores alternativas que den lugar a un espacio motivador para el estudiante, siendo el juego dirigido una de las mejores opciones que tiene, no únicamente para favorecer el interés y el entusiasmo por la clase, sino que a través de este es posible optimizar las competencias cognitivas del estudiante de una forma más lúdica y didáctica, saliendo de las viejas prácticas tradicionales de enseñanza que solo empujaban al estudiante a retener y reproducir bajo una rígida presión que terminaba por generar resultados contraproducentes, afectando sobre todo en sus aspectos afectivos y psicológicos.

Es por eso, que la educación de hoy en día debe centrarse en formar al individuo bajo una metodología flexible que se oriente en las necesidades e intereses del estudiante, es decir, con el uso de actividades innovadoras que no lo presionen al estudiante, sino que este se sienta atraído por aprender más y de esta manera, optimizar sus capacidades cognitivas.

Frente a esta postura, el juego dirigido y motivación, terminan siendo esa causa y efecto respectivamente, siendo el propósito principal que el estudiante cambie esa concepción negativa que tiene sobre la educación, por una forma divertida y productiva de aprender, así, potenciar sus capacidades. Pero, cabe recalcar que el hacerlo demandará un gran esfuerzo y compromiso por parte del docente, como aquel agente mediador entre el aprendizaje y el estudiante, incorporando actividades que permitan dar un giro a la clásica forma de enseñanza y aprendizaje. El juego resulta ser un medio no solo para la diversión, sino también, para el

aprendizaje de los niños, contribuyendo en el desarrollo de determinadas competencias y aprendizajes (Gauntlett *et al.*, 2010, como se citó en Muñoz & Valenzuela, 2014).

En definitiva, el cambio educativo recae en las nuevas formas de guiar el aprendizaje por parte del docente, es decir, dejar de lado las clásicas prácticas educativas que mantienen al estudiante como un sujeto y pasivo, y apostar por acciones que den la oportunidad al estudiante de asumir el protagonismo, y de aprender haciendo lo que le gusta.

5. Metodología

El presente trabajo de investigación fue llevado a cabo en la escuela de Educación Básica “Zoila Alvarado de Jaramillo”. La misma se encuentra ubicada en la provincia de Loja, cantón Loja, y su localización son las calles Bernardo Valdivieso entre Mercadillo y Lourdes, parroquia de San Sebastián. El centro educativo es de tipo fiscal con una educación hispana, mismo que tiene la oferta educativa hasta educación básica, bajo la modalidad presencial en la jornada matutina, siendo la educación que se oferta de tipo regular.

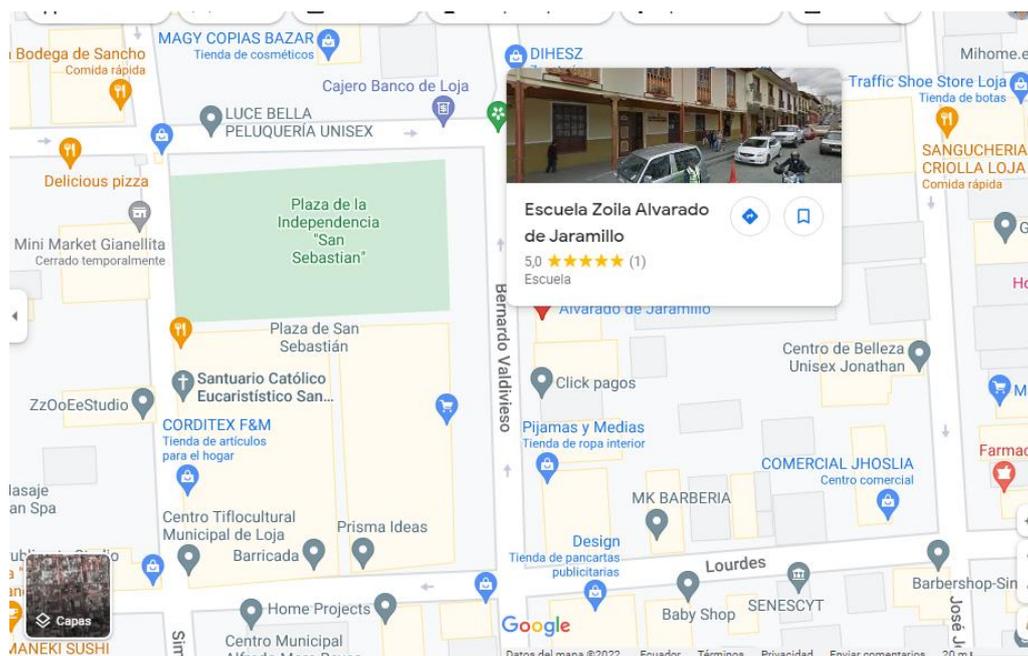


Figura 1. Croquis de la escuela de Educación General Básica Zoila Alvarado de Jaramillo

5.1. Tipo de estudio

El tipo de investigación fue de carácter descriptivo, dado que, se realizó una observación sistemática de la realidad educativa en la que se llevó a cabo el trabajo investigativo, lo cual, permitió profundizar el análisis de las variables de estudio orientadas a identificar causas, consecuencias y resultados que lanzan las técnicas y los instrumentos empleados para la obtención de datos.

5.2. Enfoque de la investigación

El presente trabajo de investigación hizo uso de un enfoque mixto, dado que, mediante el uso de técnicas cuantitativas y cualitativas se obtuvo datos estadísticos y descriptivos respecto al problema de estudio. Dicho enfoque tuvo el propósito de tener una mejor

comprensión acerca del problema, añadiendo que es el que mejor se adapta a las características y necesidades de la investigación.

5.3. Diseño de la investigación

El diseño que se aplicó al siguiente estudio fue el no experimental, dado que, las variables de la investigación fueron estudiadas en su contexto natural sin alterar ninguna situación, ni manipular ninguna de aquellas variables, para luego realizar la descripción de los resultados obtenidos, y a posterior, plantear lineamientos alternativos que contribuyan a mejorar la problemática.

De la misma forma, el tipo de diseño no experimental utilizado fue el longitudinal, puesto que, el mismo servirá de base o referencia para enmarcar próximos procesos de investigación asociados al tema del presente estudio.

5.4. Métodos

Los métodos utilizados en la presente investigación fueron:

Método científico

Este método estuvo presente en todo el desarrollo de la investigación, ayudando a obtener conocimiento teórico válido y comprobado, a través de la aplicación de instrumentos fiables.

Método descriptivo

Dicho método permitió observar y estudiar la realidad de las variables en su contexto real para obtener información respecto a las mismas, y luego se describieron las características principales respecto a estas.

Método analítico

Este método estuvo presente en el desagregado de las variables de estudio, con el propósito de identificar, clasificar y describir las características de cada uno de estas, desde el contexto real donde se presentan y en la indagación de diferentes fuentes bibliográficas, a fin de comprenderlas más a profundidad.

Método sintético

Permitió integrar y sistematizar la información recabada, para la formulación de las conclusiones y el planteamiento de los lineamientos alternativos elaborados en respuesta a la problemática del estudio.

Método inductivo

Se utilizó para realizar el análisis de las situaciones particulares, para lo cual se hizo un estudio correspondiente a la realidad de cada variable y a partir de esto, se elaboró las conclusiones generales de lo investigado.

Método deductivo

Permitió el análisis y la explicación de las variables de estudio a partir de las teorías planteadas por los diferentes autores, es decir, se partió de lo general hacia lo particular, realizando un desagregado de las variables para conocerlas más a profundidad.

Método hermenéutico

Aportó en lo que fue la interpretación del apartado bibliográfico concerniente a los autores consultados, de los cuales se hizo uso para la argumentación del estudio.

Método estadístico

Permitió organizar y representar la información a través de tablas y gráficas, para posteriormente analizarla, describirla e interpretarla de manera cuantitativa y cualitativa con el fin de obtener los resultados de la población seleccionada.

5.5.Técnicas

Para desarrollar la presente investigación, se hizo uso de las siguientes técnicas:

Observación

Fue aplicada al docente y estudiantes del séptimo grado paralelo “A” de la institución Zoila Alvarado de Jaramillo; dicha técnica permitió recopilar información de gran relevancia que permitió la delimitación del tema de estudio.

Entrevista

Fue aplicada al docente del séptimo grado paralelo “A”, y tuvo la finalidad de recolectar información respecto a las variables de estudio, es decir, acerca de la motivación en los estudiantes, y la aplicación de actividades motivadoras como el juego dirigido por parte del docente.

Encuesta

Fue aplicada a los estudiantes del séptimo grado “A” y tuvo el propósito de recolectar datos con respecto a las variables de la investigación, es decir, acerca de la motivación que estos tienen y las actividades motivadoras que el docente implementa.

5.6. Instrumentos

Fichas de observación

Este instrumento en respuesta a la técnica de la observación, fue estructurado a partir de 3 apartados, en los cuales, se buscó observar cómo se da la motivación del aprendizaje en el aula, así como las actividades empleadas para el fortalecimiento de la misma. Uno de estos 3 apartados va dirigido hacia el docente, otro hacia el estudiante y finalmente, otro para evaluar el escenario de aprendizaje.

Cuestionario

Este instrumento, por una parte, responde a la técnica de la entrevista, se trata de un cuestionario de carácter semiestructurado, mismo que estuvo conformado por 9 preguntas, a través de las cuales se buscó recabar información del docente con respecto a la motivación de los estudiantes, y la aplicación de actividades motivadoras como lo es el juego dirigido.

De igual manera, se elaboró un cuestionario de carácter estructurado el cual responde a la técnica de la encuesta, mismo que fue dirigido a los estudiantes, el cual estuvo conformado por 7 preguntas que buscaron obtener información respecto a las variables, es decir, acerca de la motivación y el juego dirigido.

5.7. Procedimientos

5.7.1. Procedimientos para el diagnóstico

El proceso de observación se llevó a cabo con la aplicación de una ficha, la cual se estructuró en 3 apartados; uno para evaluar al docente, otro al estudiante, y otro para el escenario de aprendizaje. Dicho proceso permitió identificar la problemática concerniente a la motivación en el aprendizaje del séptimo grado, con lo cual se logró delimitar el tema de estudio.

5.7.2. Procedimientos para la fundamentación teórica

A partir del tema definido; El juego dirigido para la motivación del aprendizaje, se desagregó las variables del estudio en subtemas, mismas que fueron indagadas en distintas fuentes bibliográficas, lo cual coadyuvo a otorgar sustento a la investigación.

5.7.3. Procedimiento para la tabulación de datos

Luego de obtenidos los datos mediante de la aplicación de instrumentos a los estudiantes del séptimo grado “A” de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, se utilizó la cuantificación de las frecuencias para tabular la información, así mismo, haciendo uso de la obtención de los porcentajes, correspondientes a cada pregunta.

5.7.4. Procedimiento para el análisis e interpretación de información

Durante este proceso se logró dar respuesta a los objetivos preestablecidos del estudio a través de los datos compilados de la entrevista aplicada al docente, y la encuesta dirigida a los estudiantes. Por otro lado, se permitió explicar las variables de estudio a través de su relación con lo que se conoce acerca del problema de investigación. Y, además el análisis e interpretación de resultados se dio en relación con la información recabada del marco teórico.

5.7.5. Procedimiento para la elaboración de la discusión

El proceso de la discusión fue realizado en relación a los objetivos específicos planteados en la investigación; el contenido teórico en relación a las dos variables propuestas y las respuestas de los instrumentos aplicados al docente y estudiantes del séptimo grado “A” (entrevista y encuesta).

5.7.6. Procedimiento para la elaboración de conclusiones y recomendaciones

Mediante el análisis realizado a los resultados obtenidos, se procedió a extraer las conclusiones y formular recomendaciones. En la elaboración de las conclusiones, se tomó de referencia los objetivos específicos de la investigación. Del mismo modo para la formulación de las recomendaciones, por medio de las cuales se buscó que se logre solventar la problemática encontrada.

5.7.7. Procedimientos para los lineamientos alternativos

Analizando los resultados obtenidos a partir de los instrumentos aplicados y la información bibliográfica encontrada, se procedió a la elaboración de lineamientos alternativos que permitieran dar solución a la problemática identificada, es decir, mejorar la motivación de los estudiantes a partir del juego dirigido.

5.7.Población

La población en la que se enfocó el presente trabajo investigativo estuvo conformada por 1 docente y 33 estudiantes del séptimo grado “A” de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, constituyendo un total de 34 talentos humanos, los cuales se representan de la siguiente forma:

Tabla 1. Población que intervino en el trabajo de investigación

Escuela de Educación Básica Zoila Alvarado de Jaramillo			
Talento Humano			
	Docente	Estudiantes	Total
Docente	1	0	1
Estudiantes	0	33	33
Total	1	33	34

6. Resultados

Entrevista al docente

Pregunta 1. ¿Qué problemas ha detectado en el aprendizaje de sus estudiantes?

R.D.: Falta de interés, más irresponsabilidad, deshonestidad y nada de compromiso.

R.I.: De acuerdo a lo manifestado por el docente, se puede inferir que los estudiantes no están logrando alcanzar los conocimientos, habilidades, destrezas y valores necesarios que se plantea dentro del currículo, producto de la falta de interés y responsabilidad por el proceso de aprendizaje, demostrando así, que los estudiantes conciben al aprendizaje como una urgencia inmediata y no como un proceso importante para su formación.

Pregunta 2. ¿Cree que el aprendizaje que sus estudiantes alcanzan se ve influenciado por la motivación que ellos tienen? ¿Por qué?

R.D.: Sí, porque al tener más facilidades para pasar los años, son más irresponsables.

R.I.: La motivación cumple un rol fundamental para el desarrollo de conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes, y que, de esa manera, el estudiante logre un aprendizaje verdaderamente significativo, puesto que, la motivación es aquel estado interno que otorga energía y disciplina para un accionar activo a lo largo del proceso pedagógico, por lo tanto el trabajar en un entorno innovador que aporte un estado de motivación a los estudiantes es algo indispensable a tener presente por el docente antes de dar inicio a la jornada de clase.

Pregunta 3. ¿En qué momentos de la clase busca motivar al estudiante (inicio, durante o después de la clase)?

R.D.: Durante, ya que los estudiantes se desmotivan con facilidad.

R.I.: El docente señala que implementa la motivación durante o en la construcción del conocimiento, ya que es en este momento cuando según él, se evidencia más el desinterés de los estudiantes por el proceso. No obstante, las actividades motivadoras no son llevadas al inicio ni al final de la jornada, lo cual puede traducirse en un problema, dado que, es en estos momentos en los cuales también es de gran relevancia que los estudiantes se sientan motivados, en la medida que, para dar lugar a un verdadero aprendizaje significativo, el estudiantado debe mantenerse entusiasmado e interesado por aprender desde la entrada hasta salida del proceso.

Pregunta 4. ¿Qué inconvenientes ha encontrado al momento de fomentar actividades motivadoras en el aula?

R.D.: Por la existencia de muchos estudiantes en el aula, se complica trabajar, por lo que se hace lo posible para tratar de llegar a cada uno de ellos.

R.I.: Uno de los factores limitantes para la implementación de actividades motivadoras es la cuantiosa cantidad de estudiantes que conforman el paralelo y esto circunscribe el control de dichas actividades. No obstante, es importante hacer lo posible por llegar a cada estudiante y saber motivarlo pese a las limitantes existentes, dado que, no se puede concretar un significativo proceso de aprendizaje sin una adecuada motivación por parte del sujeto que aprende.

Pregunta 5. ¿Qué tipo de motivación trata de implementar en sus estudiantes (motivación extrínseca o motivación intrínseca)? ¿Por qué?

R.D.: Las dos son implementadas, pero ambas dependerían del tema a abordar.

R.I.: Se implementan ambos tipos de motivación (extrínseca e intrínseca) dependiendo del momento o tema que se aborda, es decir, muchas veces se busca motivar extrínsecamente bajo un estímulo externo que lo provoque, es decir, la motivación viene con premios o recompensas de por medio para conseguir un fin en el estudiante. Y en otras ocasiones se implementa una motivación intrínseca, lo cual implica que el estudiante genera la motivación a partir de razones o propósitos internos a él. Independientemente del tipo de motivación, debe estar siendo aplicada constantemente por el docente, de manera que los estudiantes siempre tengan ese impulso por involucrarse en el proceso de aprendizaje.

Pregunta 6. ¿Fomenta actividades como el juego para crear un ambiente motivador?

R.D.: Sí, ya que el juego despeja la mente y se regresa con ánimo.

R.I.: Para alcanzar ese aprendizaje significativo que el currículo se propone, en el cual, los estudiantes desarrollan aquellos conocimientos, destrezas, habilidades, valores y actitudes, es necesario que el docente efectúe actividades motivadoras, mismas que sean la base para enmarcar un proceso más productivo, con estudiantes comprometidos y motivados por el aprendizaje. El juego es una de las mejores alternativas para conseguir este propósito, ya que es un medio a través del cual los estudiantes se activan y, generan esa motivación para el proceso.

Pregunta 7. ¿Sabe usted qué es el juego dirigido?

R.D.: El juego siempre debe ser dirigido, ya que orienta a llevar una educación de calidad

R.I.: El juego es una actividad que permite mantener activa la motivación del estudiante en todo momento de la clase, por lo tanto, es de gran relevancia que sea parte inherente de todo proceso formativo, y más aún, cuando el juego es dirigido, ya que el docente se convierte en aquel orientador y guía, que regula y dirige las normas del juego para llegar a determinados objetivos preestablecidos, como lo es el aprendizaje.

Pregunta 8. ¿Qué beneficios cree usted que aportaría el juego dirigido en el aprendizaje de los estudiantes?

R.D.: El juego dirigido permite al estudiante soltarse, a dejar el miedo, ser activo, y sobre todo resolver conflictos, preparándose para la vida y, por ende, tener un aprendizaje significativo.

R.I.: Las actividades motivadoras son necesarias para que el estudiante se involucre con su proceso de aprendizaje, y que logre desarrollar aquellas competencias necesarias que establece el currículo para desempeñarse efectivamente más adelante en el campo profesional. En tal sentido, en el juego dirigido los beneficios son múltiples, ya que el docente al ser el mediador de este proceso, puede orientarlo en el logro de los diferentes objetivos, siendo uno de los fundamentales, que el estudiante genere motivación e interés por sus aprendizajes, así como, desarrollar en él otras habilidades, sean estas motrices, cognitivas y actitudinales.

Pregunta 9. ¿Cree que al implementar el juego dirigido en la clase ayudaría en la motivación del aprendizaje de sus estudiantes? ¿Por qué?

R.D.: Sí, porque les permite ser más activos y competentes

R.I.: La motivación tiene un rol trascendental para que los estudiantes forjen un aprendizaje significativo, por lo que el docente debe tener presente que, dentro de su ejercicio pedagógico no puede dejar de lado las actividades motivadoras como la base del compromiso por el proceso formativo. En tal sentido, a través del juego dirigido se puede dar lugar a un clima de aula motivador, donde los estudiantes aprendan de una forma innovadora y significativa, generando en ellos un mayor compromiso y responsabilidad por su aprendizaje.

Encuesta aplicada a los estudiantes

Pregunta 1. ¿Te sientes motivado durante las jornadas de clase?

Tabla 2. Motivación durante la jornada de clase

Acepciones	f	%
Siempre	22	67
A veces	10	30
Nunca	1	3
Total	33	100



Figura 2. Motivación en la jornada de clase

Análisis e interpretación

En relación a los resultados obtenidos, el 67% de los encuestados afirman que siempre están motivados durante la jornada de clase; el 30% manifiesta que a veces se siente motivado; y, un 3% manifiesta que nunca lo está.

La motivación desempeña un papel preponderando durante el aprendizaje del estudiante, por cuanto, le otorga la determinación para que él se desempeñe activamente en el desarrollo de sus actividades, tanto dentro como fuera del aula; por lo cual, es de suma relevancia que todos se encuentren motivados, para que nadie se quede en desventaja frente a los demás. Pero de acuerdo a los resultados, se evidencia un grupo minoritario que no se sienten motivados por el proceso de aprendizaje, lo cual debe irse solucionando, siendo el docente quien se empodere del cómo enseñar, es decir buscar diferentes estrategias metodológicas que lo lleven al éxito con sus estudiantes por medio de la motivación.

Pregunta 2. ¿Crees que la motivación es importante para tu aprendizaje?

Tabla 3. Importancia de la motivación para el aprendizaje

Acepciones	f	%
Si	33	100
No	0	0
Total	33	100



Figura 3. Importancia de la motivación en el aprendizaje

Análisis e interpretación

Con base a los resultados recogidos, de los 33 estudiantes encuestados, el 100% considera que la motivación si es importante para su aprendizaje.

La motivación se constituye en una herramienta prioritaria dentro del proceso formativo, en la medida que le otorga al estudiante el interés para actuar en favor de la construcción y adquisición de aprendizajes significativos. Por lo cual, es reconocido por parte de los encuestados que la motivación es un pilar fundamental para el aprendizaje; frente a esto, el docente a de actuar en favor de motivar al estudiantado a lo largo del proceso formativo, y de esa manera apuntar hacia el logro exitoso de los resultados educativos.

Pregunta 3. ¿Su docente implementa actividades que lo motivan?

Tabla 4. Implementación de actividades motivadoras

Acepciones	f	%
Siempre	11	34
Casi siempre	9	27
A veces	10	30
Rara vez	2	6
Nunca	1	3
Total	33	100



Figura 4. Actividades motivadoras

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados, el 34% sostiene que el docente siempre implementa actividades motivadoras; el 30% afirma que a veces se implementa estas actividades por parte del docente; un 27% manifiesta que casi siempre; el 6% señala que rara vez; y, el 3% asevera que nunca se efectúan este tipo de actividades por parte del docente.

Las actividades motivadoras que el docente utiliza como parte del proceso formativo son indispensables para conseguir un rendimiento óptimo por parte del estudiante en la edificación de aprendizajes significativos, no obstante, en función a los resultados obtenidos, existe un grupo de estudiantes, los cuales señalan que su docente, de forma poco recurrente realiza actividades motivadoras, algo que debe irse reajustando e implementarse de forma continua, de modo que los estudiantes siempre se encuentren con dicha motivación que les permita conectarse más con el aprendizaje.

Pregunta 4. ¿Consideras que aprendes mejor cuando estás motivado?

Tabla 5. Mejor aprendizaje con la motivación

Acepciones	f	%
Si	32	97
No	1	3
Total	33	100



Figura 5. Motivación para aprender mejor

Análisis e interpretación

En función a los resultados obtenidos, el 97% de los estudiantes afirman que si aprenden mejor cuando se encuentran motivados; y, el 3% sostiene que la motivación no influye para aprender mejor.

El aprendizaje que el estudiante alcanza se ve determinado por la motivación que este genera a lo largo del proceso, pues es la motivación lo que permite mantener el enfoque para una atención y participación activa en las clases, lo cual conlleva a generar aprendizajes significativos. De acuerdo a los datos obtenidos, los estudiantes reconocen que su aprendizaje si se ve influenciado por la motivación, en tal sentido, como parte del acto educativo, la motivación no puede faltar, siendo esta la que permite a los estudiantes desenvolverse más eficientemente en el proceso.

Pregunta 5. ¿Te gustaría que tu docente implementara el juego en las clases?

Tabla 6. Implementación del juego en las clases

Acepciones	f	%
Si	32	97
No	1	3
Total	33	100



Figura 6. Implementación del juego

Análisis e interpretación

El 97% de los estudiantes encuestados afirman que les gustaría se implementara el juego en las clases por parte del docente; y, el 3% restante sostiene que no le gustaría que se implementara el juego.

El juego resulta ser una actividad propia y necesaria en la vida del ser humano, pues es la que fomenta la expresión corporal e imaginativa del individuo, por aquello, es necesario aplicarla, especialmente en las etapas tempranas, ya que es en este punto donde mejores resultados se puede conseguir gracias al juego. En función a los resultados, los estudiantes desean que el juego sea implementado en las clases por parte del docente, dado que, a través del mismo se da lugar a un ambiente de aula más innovador, que permita liberar las tensiones y salir de la monotonía de las clases, además, con el juego los estudiantes tendrán una mayor autonomía para aprender desde sus características particulares, sin sentirse coartados ni estar sometidos a métodos homogéneos, que para la actualidad ya no dan los resultados deseados.

Pregunta 6. ¿Estarás más motivado por aprender si tu docente implementaría el juego dirigido en las clases?

Tabla 7. Mayor motivación para aprender por medio del juego

Acepciones	f	%
Muy motivado	27	82
Poco motivado	6	18
Nada motivado	0	0
Total	33	100

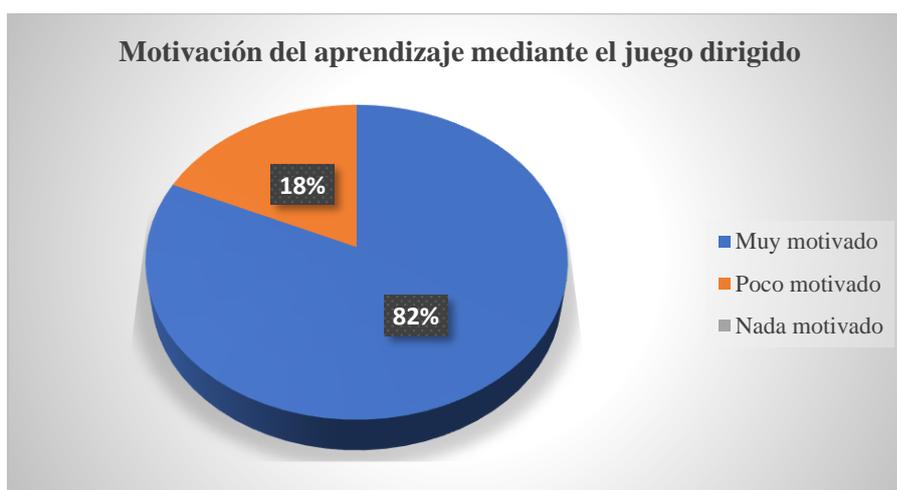


Figura 7. Motivación del aprendizaje mediante el juego dirigido

Análisis e interpretación

De acuerdo a los datos encontrados, el 82% de los estudiantes encuestados sostienen que estarían muy motivados por aprender si el docente implementa el juego dirigido en las clases; y, el 18% afirma que estará poco motivado al efectuarse el juego dirigido.

Las actividades como los juegos dirigidos son elementos esenciales para el aprendizaje, ya que a más de tener una finalidad motivadora en el estudiante, favorece su desarrollo cognitivo y motor, impulsando la creatividad e imaginación en las diferentes situaciones, de esta manera no solo despeja la mente, sino que se avanza hacia nuevos niveles cognitivos; y, de acuerdo a lo analizado en los resultados, los estudiantes consideran al juego como un mecanismo para estar más motivados, y por ende, para aprender mejor, lo cual debe convertirse en el foco de atención del docente al momento de planificar su clase.

Pregunta 7. ¿Qué tipos de juego te gustaría que tu docente implementara en el aula de clases?

Tabla 8. Tipos de juego dirigidos en el aula

Acepciones	f	%
Juegos mentales	18	14
Juegos deportivos	13	10
Juegos en el aula	13	10
Juegos al aire libre	17	13
Juegos con pelotas	12	9
Juegos con cuerdas	6	4
Juegos de larga duración	15	11
Juegos de corta duración	3	2
Juegos de velocidad	16	12
Juegos de saltos	5	4
Juegos de equilibrio	15	11
Total	133	100

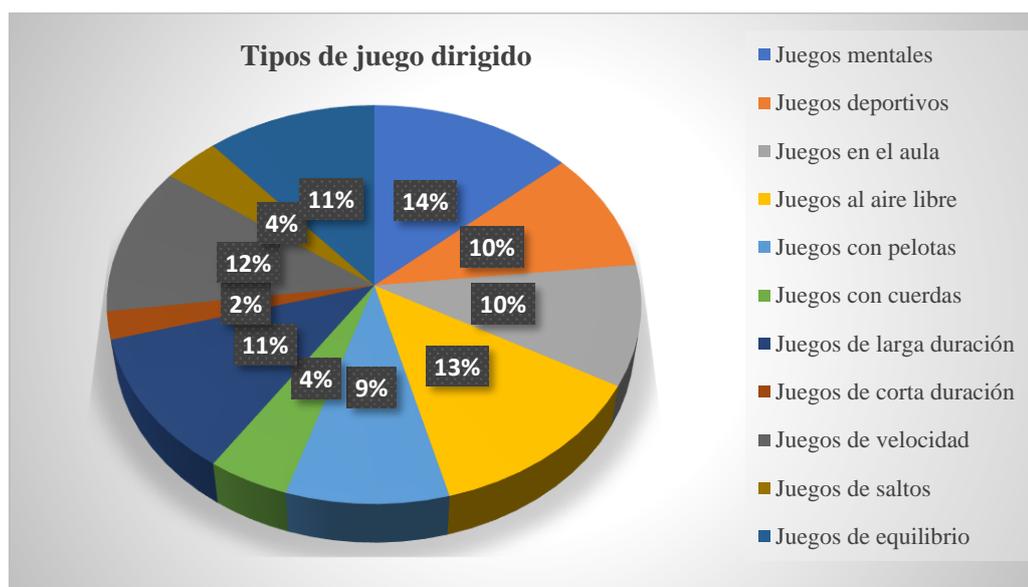


Figura 8. Tipos de juego dirigido

Análisis e interpretación

De los encuestados, en relación al tipo de juego les gustaría que su docente implementara en el aula de clases, el 14% corresponde a los juegos mentales; el 13% señala juegos al aire libre; un 11% se refiere a los juegos de equilibrio; el 10% por los juegos deportivos y de aula; y por otra parte el 4% y 2% por los juegos de saltos y de corta duración, respectivamente.

Los juegos dirigidos aportan grandes beneficios para el aprendizaje, dado que, tienen por finalidad principal, el alcance de objetivos preestablecidos, mismos que serán cumplidos en el desarrollo de la actividad, gracias a la supervisión del adulto, quien se asegurará de orientar y direccionar al grupo por el mejor camino. Para ello, existe variedad de juegos dirigidos, cada uno con distintos propósitos dependiendo de las circunstancias en que el adulto o el docente lo requiera. En función al análisis realizado acerca de los tipos de juego dirigidos, la mayoría de estudiantes se inclinan por los juegos en los que tengan que poner en práctica su capacidad de razonamiento dentro de la solución de problemas o situaciones que merezcan su plena atención; algo muy favorable que puede ser muy bien aprovechado dentro del proceso educativo para abordar los diferentes contenidos. De la misma manera, los estudiantes optan por los juegos al aire libre, es decir, contextos ajenos al salón de clase, puesto que, estas actividades les permitirá tener una mayor libertad de relacionarse e interactuar con los demás y el medio. Y finalmente, los juegos en los que menos tendencia existe por parte del estudiantado, son aquellos de corta duración, puesto que debido a la edad en la que estos se encuentran, su preferencia está en los juegos que tengan un mayor grado de duración, sin embargo, es importante que estos juegos sepan ser adoptados adecuadamente en los procesos de aprendizaje, de modo que no limiten el tiempo para el abordaje de contenidos, sino que sean un medio para que los estudiantes se mantengan activos y atentos a las jornadas de clase.

7. Discusión

La educación siempre debe ser de calidad, esto implica que el estudiante aprenda significativamente, generando conocimientos no solo para el beneficio pasajero, sino, que estos perduren en él a lo largo de su vida, y pueda utilizarlos en beneficio propio y el de su sociedad.

Para conseguir este anhelado propósito, primeramente, hay que hacer concienciación por parte de los docentes en su peculiar manera de enseñar, puesto que, la educación de hoy en día, se ha centrado exclusivamente en la continua transmisión de contenidos y no se le ha dado la importancia merecida a los aspectos emocionales y psicológicos de cada estudiante. Lo cual se reafirma con la realidad educativa de hoy en día, donde el desinterés y poco compromiso que demuestran los estudiantes, pasa desapercibido por el docente, y, en consecuencia, este último no toma acciones que le permita ayudar a estos estudiantes, ocasionando así, la problemática educativa donde el aprendizaje es poco significativo y efímero. Proponiendo de esta manera, un proceso educativo sin una motivación previa, no conduce a ninguna parte.

Es así que, se plantea como una alternativa al juego dirigido, puesto que, para Serrada (2007), el juego ofrece la oportunidad al menor para poner en práctica y expresar aquellos pensamientos internos, sin sentirse coartado o limitado por un tercero, así como, le garantiza el aprendizaje de nuevas experiencias y situaciones que incidirán en su desarrollo integral.

Para el presente estudio, se trabajó con tres objetivos específicos; así:

Objetivo uno: Identificar la incidencia del juego dirigido en el desarrollo de la motivación del aprendizaje.

Para comprobar este objetivo se tomó como referente la pregunta seis de la encuesta a los estudiantes y la pregunta nueve de la entrevista al docente. La sexta pregunta de la encuesta aplicada al estudiante hace mención ¿Estarás más motivado por aprender si tu docente implementaría el juego dirigido en las clases?, en la cual, de acuerdo a los datos encontrados, el 82% sostienen que estarían muy motivados por aprender si el docente implementa el juego dirigido en las clases; y, el 18% afirma que estará poco motivado al efectuarse el juego dirigido. Por otro lado, en la novena pregunta de la entrevista aplicada al docente, se refiere, ¿Cree que al implementar el juego dirigido en la clase ayudaría en la

motivación del aprendizaje de sus estudiantes?, frente a la cual, el docente manifiesta que sí, porque les permite ser más activos y competentes.

El juego dirigido es un proceso que incide de manera directa en la motivación del aprendizaje; puesto que, logra convertir el PEA en algo divertido y natural para el estudiante, siendo este último, muy propenso a perder su interés y atención en las actividades de clase cuando estas se manejan bajo una metodología monótona y poco innovadora. Es entonces, que el juego dirigido contribuye a crear un espacio de aprendizaje motivador, donde los estudiantes pueden relajarse mental y físicamente, recuperando así, el interés y deseos por aprender, siendo entonces el juego dirigido una actividad innata que responde a los gustos e intereses del menor, aportando múltiples beneficios no solo internos, sino también externos. Por ende, y de acuerdo a los resultados recabados, tanto el docente como estudiantes sostienen que el juego tiene una fuerte incidencia sobre la motivación que estos últimos han de alcanzar y por aquello, el proceso de aprendizaje será más enriquecedor para ambos sujetos educativos.

Objetivo dos: Diagnosticar el estado actual existente entre juego dirigido y la motivación del aprendizaje de los estudiantes del 7mo grado paralelo “A”.

Se tomó en cuenta la pregunta número tres de la encuesta aplicada a los estudiantes, misma que se refiere ¿Su docente implementa actividades que lo motivan?, en la cual, de los estudiantes encuestados, el 34% sostiene que el docente siempre implementa actividades motivadoras; el 30% afirma que a veces se implementa estas actividades por parte del docente; un 27 % manifiesta que casi siempre; el 6% señala que rara vez; y, el 3% asevera que nunca se efectúan este tipo de actividades por parte del docente. Y, por otro lado, en la pregunta seis de la entrevista dirigida al docente ¿Fomenta actividades como el juego para crear un ambiente motivador?, se manifiesta que sí, ya que el juego despeja la mente y se regresa con ánimo.

De acuerdo a los resultados obtenidos por parte del docente y del estudiante se puede denotar que, al ser considerado el juego como un elemento incidente para la motivación, el docente lo fomenta dentro del aula para activar la atención en el estudiantado, no obstante, también se evidencia que, dichas actividades motivadoras son implementadas solamente en ocasiones y no de manera permanente, lo que ha conllevado a que no todos los estudiantes se encuentren motivados. Es entonces que, el docente debe prestar atención, y efectuar de manera más continua las actividades motivadoras como el juego, puesto que, previo a todo

proceso de aprendizaje, siempre se debe contar con un grupo motivado e interesado por aprender, ya que, solo de esa manera se puede garantizar el éxito hacia el proceso.

Ahora, en la pregunta cinco de la encuesta aplicada a los estudiantes, misma que se refiere ¿Te gustaría que tu docente implementara el juego en las clases?, el 97% de los estudiantes encuestados afirman que les gustaría se implementara el juego en las clases por parte del docente; y, el 3% restante sostiene que no le gustaría que se implementara el juego. Y, la pregunta ocho de la entrevista dirigida al docente concierne a ¿Qué beneficios cree usted que aportaría el juego dirigido al aprendizaje de los estudiantes?, la misma fue respondida por el docente manifestando que, el juego dirigido permite al estudiante soltarse, a dejar el miedo, ser activo, y sobre todo resolver conflictos, preparándose para la vida y, por ende, tener un aprendizaje significativo.

De la información compilada, el juego desempeña un rol preponderante al momento de que los estudiantes generen aquel estado de motivación que les permite conectarse con el aprendizaje, y de esa manera llegar hacia los objetivos educativos. Al ser reconocidos estos beneficios por parte del docente y de los estudiantes, se deben aprovechar dichas fortalezas para hacer del juego la fuente de la motivación que permita llevar adelante un proceso de enseñanza y aprendizaje enriquecedor donde el docente cuente con la participación activa de un grupo entusiasmado y comprometido con el aprendizaje.

Objetivo 3: Diseñar lineamientos alternativos basados en el juego dirigido para fomentar la motivación del aprendizaje en los estudiantes del 7mo grado.

Para enmarcar los lineamientos alternativos, se ha considerado la pregunta siete de la encuesta a los estudiantes ¿Qué tipos de juego te gustaría que implementara tu docente en el aula de clases?, dentro de la cual, de los encuestados, en relación al tipo de juego les gustaría que su docente implementara en el aula de clases, el 14% corresponde a los juegos mentales; el 13% señala juegos al aire libre; un 11% se refiere a los juegos de equilibrio; el 10% por los juegos deportivos y de aula; y por otra parte el 4% y 2% por los juegos de saltos y de corta duración, respectivamente.

Y de la pregunta nueve de la entrevista al docente ¿Cree que al implementar el juego dirigido en la clase ayudaría en la motivación del aprendizaje de sus estudiantes?, en la cual se manifestó que, sí, porque les permite ser más activos y competentes.

De acuerdo a los resultados recabados, los lineamientos alternativos se plantearon tomando en consideración la información bibliográfica descrita en el apartado de marco teórico y también pensando en lo manifestado por los estudiantes en la interrogante siete de la encuesta.

La motivación es un componente fundamental dentro del proceso de aprendizaje, puesto que es lo que permite mantener elevado el interés por el aprendizaje. Se debe tener en cuenta que muchas de las veces la falta de interés y de motivación en los estudiantes, se debe a las extensas jornadas de clase que terminan por robar la atención y el entusiasmo del infante, o, por otro lado, las metodologías que el docente utiliza no siempre cubre las necesidades e intereses de los sujetos que aprenden, en fin, son muchos los factores que tienen incidencia en una baja motivación, lo cual repercute negativamente en la construcción de nuevos aprendizajes. Es entonces, que el docente debe tener especial cuidado con dicha situación y apropiarse de las actividades motivadoras, como lo es el juego dirigido, introduciéndolo dentro de su praxis diaria, y de esa manera, orientarse hacia el logro de los objetivos educativos que se ha planteado.

Con base a lo mencionado, el juego dirigido no solo es un favorable medio para la motivación del aprendizaje, sino que a través del mismo se consiguen desarrollar otras competencias en los estudiantes, y teniendo en cuenta que los estudiantes se inclinan mayoritariamente hacia los juegos de carácter mental y al aire libre, el docente puede utilizarlo en favor de optimizar dichas competencias cognitivas y sociales del estudiante.

De manera general, la ausencia de motivación en el proceso educativo se ha convertido en una problemática que ha afectado la construcción de aprendizajes significativos por parte del estudiante. La desmotivación desencadena el desinterés y falta de atención en los estudiantes, esto a causa de no propiciar las condiciones de aula favorables que permitan generar un clima motivacional (Ricoy & Couto, 2017).

Por lo tanto, habiendo llevado a cabo el presente estudio, se determina que, el juego dirigido repercute en gran medida a la motivación que los estudiantes alcanzan, puesto que, el juego es una actividad inherente que responde a las necesidades e intereses del niño, permitiéndole ser más activo y competente en la construcción de sus aprendizajes, aportando en él, otras habilidades motoras y cognitivas que se complementan con las enseñadas por el docente.

En tal sentido, el docente ha de saber empoderarse de los juegos que tiene a su disposición, asumiendo el rol de mediador y regulador del proceso, orientando estas actividades hacia objetivos concretos que le permitan generar aquella motivación por el aprendizaje de parte de los estudiantes, y creando un entorno pedagógico más enriquecedor.

Es por ello, que los lineamientos alternativos basados en el juego dirigido que se plantean en esta investigación, tienen el propósito central de que el docente los implemente dentro de su quehacer cotidiano en el aula, y genere aquella motivación que no se ha visto reflejada en el estudiantado y que no ha permitido una consolidación efectiva de los aprendizajes.

8. Conclusiones

Luego de haber llevado a cabo la presente investigación, se puede concluir que, el juego dirigido incide en gran medida dentro de la motivación del aprendizaje, ya que, es a través de las actividades motivadoras, tales como el juego, que el niño concibe al proceso de enseñanza y aprendizaje como un proceso interesante y divertido, además que lo reconoce como un elemento importante para su formación, dado que, es una herramienta que despierta y activa las capacidades del estudiante para que este sea más participativo durante el proceso de formación.

La ausencia de actividades motivadoras por parte del docente se ha convertido en uno de los factores por el cual los estudiantes tienen dificultades de aprendizaje, es en ese sentido que se debe priorizar dichas actividades, tales como el juego dirigido, no solo para contar con un grupo de estudiantes motivados por aprender, sino, incentivar en ellos otras habilidades importantes como: la creatividad, cooperación, solución de problemas, etc., las cuales serán de gran ayuda para procesos educativos posteriores.

Finalmente, se planteó lineamientos alternativos basados en una guía de juegos, mismos que serán de gran apoyo para la práctica diaria del docente dentro del aula, y que tienen la finalidad de fomentar la motivación en el estudiantado para promover un aprendizaje más significativo, logrando de esa manera, alcanzar las metas educativas propuestas.

9. Recomendaciones

Se sugiere al docente sepa incorporar en su praxis las actividades motivadoras tales como el juego dirigido, siendo este un mecanismo que le ayuda al niño a mantenerse activo en las clases y que, de esa manera, sea el protagonista en la construcción de aprendizajes verdaderamente significativos.

Se recomienda al docente que sepa dar principal atención al estado motivacional de sus estudiantes antes de dar inicio con la jornada académica, e identificar las posibles causas del por qué los estudiantes o un grupo de estos, presentan esa ausencia de motivación por el aprendizaje, y frente a ello, sepa hacer uso del juego como alternativa para despertar y activar en su estudiantado el deseo innato de aprender.

Para concluir, como última recomendación, se propone al docente hacer uso de los lineamientos alternativos basados en el juego dirigido producto de esta investigación, para que logre hacer de su ejercicio pedagógico un entorno motivador e interesante con clases más dinámicas y atractivas para el estudiantado, donde el deseo e interés por aprender sea la prioridad de todo el grupo.

10. Bibliografía

- Aguilar, J., González, D., & Aguilar, A. (2016). Un modelo estructural de motivación intrínseca. *Acta de Investigación Psicológica - Psychological Research Records*, 6(3), 2552-2557. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=358950159010>
- Anaya Durand, A., & Anaya Huertas, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, Ciencia, Educación*, 25(1), 5-14. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48215094002>
- Bedoya Loaiza, S. M., Pérez Buitrago, G. E., & Duque Muñoz, V. E. (2016). *El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado tercero* [Tesis de licenciatura, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/906/BedoyaLoaizaSandraMar%c3%ada.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Caicedo Coello, J. A., Vallejo Valdivieso, P. A., & Moya Martínez, M. E. (2020). Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 189-198. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.617>
- Candela Borja, Y. M., Y Benavides Bailón, J. (2020) ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR. *Revista de Ciencias Humanística y Sociales (ReHuso)*, 5(3), 78-86. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 4(2), 20-32. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004>
- Castillo, L., & Ortega, M. (2019). *EL JUEGO DIRIGIDO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA DIMENSIÓN COGNITIVA DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL NIVEL DE PÁRVULOS 7 EN EL HOGAR INFANTIL PEQUEÑINES DE POPAYÁN*. [Tesis de licenciatura, Corporación Universitaria Autónoma del Cauca]. <https://repositorio.uniautonomadeuca.edu.co/bitstream/handle/123456789/131/T%20P-M%20225%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

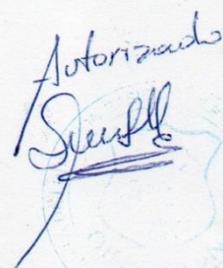
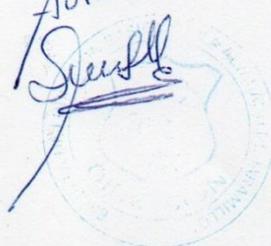
- Constante, G. (2019). *El juego dirigido como herramienta para mejorar la autorregulación en estudiantes de 4 y 5 años de edad* [Tesis de licenciatura, Universidad Casa Grande]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2154>
- Enriz, N. (2014). Juego, concepto y ordenamiento de una práctica escurridiza. *Espacios en Blanco*, (24), 17-33. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=384539806003>
- Franco López, J. A. (2021). La motivación docente para obtener calidad educativa en instituciones de educación superior. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (64), 151-179. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n64a7>
- Game-Mendoza, K. (2015). El Juego como Estrategia Didáctica para el fortalecimiento de los valores morales en los niños y niñas de 8 a 9 años de Educación Básica. *Revista Ciencia Unemi*, 8(16), 33-41. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=582663856005>
- García Espinosa, B. J., Tenorio Sepúlveda, G. C., & Ramírez Montoya, M. S. (2015). Retos de automotivación para el involucramiento de estudiantes en el movimiento educativo abierto con MOOC. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 12(1), 91-103. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78033494009>
- Garrote Rojas, D., Garrote Rojas, C., & Jiménez Fernández, S. (2016). Factores Influyentes en Motivación y Estrategias de Aprendizaje en los Alumnos de Grado. *REICE Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(2), 31-44. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55144743002>
- González Castro, I., Vázquez García, M., & Zavala Guirado, M. A. (2021). La desmotivación y su relación con factores académicos y psicosociales de estudiantes universitarios. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 15(2). <https://doi.org/10.19083/ridu.2021.1392>
- López Álvarez, A. E. (2013). *El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel pre-kinder del Jardín Copito de Nieve*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Magallanes]. <https://kataix.umag.cl/udv-r/recurso.php?id=%2061>
- Martín Cruz, N., Martín Pérez, V., & Trevilla Cantero, C. (2009). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimiento. El caso de una

- organización sin fines de lucro. *CIRIEC-España, Revista de Economía*, (66), 187-211.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17413043009>
- Melo Herrera, M & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66), 41-63.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179433435004>
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. *Revista Educación*, 25(2), 113-124.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Muñoz , C., & Valenzuela , J. (2014). ESCALA DE MOTIVACIÓN POR EL JUEGO (EMJ): ESTUDIO DEL USO DEL JUEGO EN CONTEXTOS EDUCATIVOS. *RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 20(1), 1-15.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=91632161005>
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). MOTIVACIÓN: PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y ALGUNAS CONSIDERACIONES DE SU IMPORTANCIA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO. *Revista Educación*, 33(2), 153-170.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44012058010>
- Núñez Rodríguez, M. L., Fajardo Ramos, E., & Químbyo Díaz, J. H. (2010). El docente como motivador. Percepciones de los estudiantes de la Facultad Ciencias de la Salud de la Universidad del Tolima (Colombia). *Salud Uninorte*, 26(2), 260-268.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81719006008>
- Palacios Erazo, K. G. (2016). *El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año de la unidad educativa "hispano américa" de la ciudad de Ambato* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23357/1/Karen%20Gabriela%20Palacios%20Erazo.pdf>

- Precht, A., Valenzuela, J., Muñoz, C., & Sepúlveda, K. (2016). Familia y motivación escolar: desafíos para la formación inicial docente. *Estudios Pedagógicos*, *XLII*(4), 165-182. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173553397010>
- Ricoy, M. C., & Couto, M. (2017). Desmotivación del alumnado de secundaria en la materia de matemáticas. *Revista electrónica de investigación educativa*, *20*(3). <https://www.redalyc.org/journal/155/15557366007/html/>
- Serrada Fonseca, M. (2007). Integración de actividades lúdicas en la atención educativa del niño hospitalizado. *Educere*, *11*(39), 639-646. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603908.pdf>
- Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. A. (2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, *13*(1), 105-128. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>
- Torres, J., Padrón, F., & Cristalino, F. (2007). El Juego: Un espacio para la formación de valores. *Revista Omnia*, *13*(1), 51-78. <https://www.redalyc.org/pdf/737/73713104.pdf>
- Usán Supervía, P., & Salavera Bordás, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Actualidades en Psicología*, *32*(125), 95-112. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/actualidades/article/view/32123/34547>
- Valderrama, B. (2018). LA RUEDA DE MOTIVOS: HACIA UNA TABLA PERIÓDICA DE LA MOTIVACIÓN HUMANA. *Revista Papeles del Psicólogo*, *39*(1), 60-74. <https://www.redalyc.org/journal/778/77854690007/77854690007.pdf>
- Valdés Herrera, C. (2020). *Qué es la motivación, su importancia y sus principales teorías*. Gestipolis. <https://www.gestipolis.com/motivacion-concepto-y-teorias-principales/>

11. Anexos

Anexo 1. Oficio de apertura, dirigido a la institución educativa

  <p>Universidad Nacional de Loja</p>	 <p>Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación</p>
Of. N° 097-CEB-FEAC-UNL-2022	
Loja, 11 de Mayo de 2022	
<p>Magister: Sandra Hurtado DIRECTORA DE LA RESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "ZOILA ALVARADO DE JARAMILLO" En su despacho.-</p>	
<p>De mi consideración:</p>	
<p>A través del presente me es grato dirigirme a su autoridad respetuosamente para expresarle un afectuoso saludo y augurarle grandes logros en la misión a usted encomendada, aprovecho la ocasión para exponer lo siguiente:</p>	
<p>Los estudiantes de la carrera de Educación Básica que cursan el ciclo VII en la Universidad Nacional de Loja, como parte de su proceso formativo se encuentran realizando un proceso de diagnóstico como insumo para el diseño y elaboración del Proyecto de Investigación de Integración Curricular, con este precedente acudo ante usted con la finalidad de solicitar se digne conceder la apertura o las facilidades necesarias para que el Sr. Cristian David Santín Pineda estudiante de la carrera de Educación Básica pueda cumplir con dicha actividad.</p>	
<p>Sea propicia la ocasión para reiterarle a usted mis testimonios de estima personal y respeto.</p>	
<p>Atentamente,</p>	
<p>MANUEL POLIVIO CARTUCHE ANDRADE Mgtr. Manuel Polivio Cartuche Andrade. ENCARGADO DE LA GESTIÓN ACADÉMICA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.</p>	<p><i>Autorizado.</i>  </p>
<p>Educamos para Transformar</p>	

Anexo 2. Informe de estructura, coherencia y pertinencia



UNL

Universidad
Nacional
de Loja



Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Loja, 15 de septiembre de 2022

Mgtr. Manuel Polivio Cartuche Andrade

GESTOR ACADÉMICO DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Ciudad. –

De mis consideraciones.

En respuesta a su oficio N° 184-CEB-FEAC-UNL, del 07 de septiembre de 2022, tengo a bien informar a su distinguida autoridad, que una vez revisado el proyecto de investigación de Integración Curricular o Titulación: **El juego dirigido para la motivación del aprendizaje en el 7mo grado A, de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja 2022-2023.**, de autoría del Sr. **Cristian David Santín Pineda**, estudiante de la carrera de Educación Básica, previo a optar por el título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica debo anunciar lo siguiente:

- **El Tema** es pertinente de realizarlo ya que se encuentra en las líneas de investigación previstas en la Carrera y que constan en el Plan de Estudios.
- **El Problema** determinado guarda coherencia con la realidad nacional, provincial, local e institucional.
- **La Justificación** está planteada desde el punto de vista académico, social, económico.
- **El Objetivo General ha sido planteado para:** Determinar la incidencia del juego dirigido para la motivación del aprendizaje de los estudiantes del 7mo grado paralelo “A” de la Escuela de Educación General Básica Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja, 2022-2023.

Educamos para Transformar



unl

Universidad
Nacional
de Loja

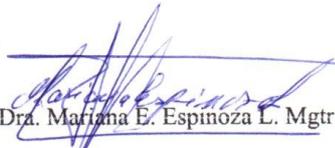


Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

- **El Marco Teórico** contiene contenidos y conceptos coherentes con el tema planteado.
- **En la Metodología** se describe correctamente la posterior utilización de métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos a utilizar.
- **El Cronograma** está planteado para que la investigación sea realizada en los tiempos establecidos.
- **El Presupuesto** y recursos están coherentemente estimados.
- **La Bibliografía** es coherentemente determinada y ordenada en orden alfabético.

En tal virtud y de conformidad con lo establecido en los artículos 225, 226 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja me permito dar el aval con el informe de estructura, coherencia y pertinencia al presente proyecto investigativo.

Atentamente.



Dra. Mariana E. Espinoza L. Mgtr.

DOCENTE CEB.

Educamos para **Transformar**

Anexo 3. Solicitud para designación del Director del Trabajo de Integración Curricular



Loja, 14 de octubre de 2022

Mgtr.
Manuel Polivio Cartuche Andrade
**ENCARGADO DE LA GESTIÓN ACADÉMICA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA.**
En su despacho. -

De mi consideración:

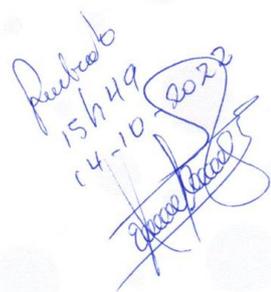
Yo, Cristian David Santín Pineda, portador de la C.I. N° 1150242103 estudiante de la Carrera de Educación Básica, a su autoridad comedidamente acudo para expresarle un afectuoso saludo y augurarle grandes logros en la misión a usted encomendada, aprovecho la ocasión para exponer lo siguiente:

Una vez que cuento con el Informe de Estructura, Coherencia y Pertinencia del Proyecto de Investigación titulado: El juego dirigido para la motivación del aprendizaje en el 7mo grado A, de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja 2022-2023., al amparo de lo que determina el párrafo 4 del Art. 225 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja muy comedidamente solicito se designe el Director del Trabajo de Integración Curricular, con la finalidad de proseguir con el proceso investigativo.

Seguro de su atención reitero a usted mis testimonios de estima personal y respeto.

Atentamente,


Sr. Cristian David Santín Pineda
ESTUDIANTE SOLICITANTE.
C. I. 1150242103


Educamos para **Transformar**

Anexo 4. Oficio de designación de Director de Trabajo de Integración Curricular



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

OF. No. 272-CEB-FEAC-UNL

Loja, 02 de Noviembre de 2022

Doctora

Mariana Elizabeth Espinoza León

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Ciudadela universitaria. -

De mi consideración:

De conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, en lo referente **Art. 225**, que expresa: “Con informe favorable, el o los aspirantes solicitarán al Director/a de carrera o programa la designación del director/a del trabajo de integración curricular o de titulación. Con base en la solicitud presentada, el Director/a de carrera o programa, designará al director/a del trabajo de integración curricular o de titulación y autorizará su ejecución.” y el **Art. 228** que expresa: “El director del trabajo de integración curricular o de titulación será responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avance, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación”. Luego de receptor el informe favorablemente interpuesto por la Doctora Mariana Elizabeth Espinoza León, docente designada para analizar la estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de investigación denominado: **El juego dirigido para la motivación del aprendizaje en el 7mo grado A, de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja 2022-2023.**, de la autoría del Sr. estudiante **CRISTIAN DAVID SANTÍN PINEDA**, aspirante del Ciclo de Licenciatura de la Carrera de Educación Básica, modalidad de estudios presencial. Sede Loja. De conformidad al cuerpo legal referido, me permito designarle a usted **DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, del mencionado proyecto investigativo que se adjunta, para que se dé estricto cumplimiento a la parte reglamentaria a fin de proceder con los trámites de graduación correspondientes, a partir de la fecha la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar el trabajo bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma establecido.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente,

Mgr. Manuel Polivio Cartuche Andrade.

GESTOR DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

MPCA/jcag

Recibido
02/11/2022
Mariana Elizabeth Espinoza León

Anexo 5. Ficha de observación

INFORMACIÓN GENERAL:		FECHA DE OBSERVACIÓN		DÍA:		MES:	
		ZONA	DISTRITO	CIRCUITO		PROVINCIA-CANTÓN-PARROQUIA	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN		NOMBRE DEL DIRECTOR/RECTOR (E)		TIPO DE INSTITUCIÓN		SECCIÓN	
 <p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA</p>							
FICHA DE OBSERVACIÓN PARA PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR							
<p>Objetivo: Identificar las dificultades que presentan los estudiantes en cuanto a la motivación del aprendizaje</p> <p>Instrucciones: Lea detenidamente cada enunciado del cuestionario y conteste en el casillero correspondiente (con una X), la valoración cualitativa que usted considere.</p>							
ITEMS		NIVELES VALORATIVOS					
		NUNCA	RARA VEZ	ALGUNAS VECES	FRECUENTEMENTE	SIEMPRE	
	Docente						
1	El docente planifica de manera organizada los contenidos.						
2	Prepara las clases en función de las necesidades de los estudiantes.						
3	Realiza una actividad dinámica y/o motivación a inicio de cada clase.						
4	Es innovador utilizando las nuevas herramientas digitales						
5	Utiliza variedad de técnicas y estrategias.						
6	Utiliza diversidad de recursos para el desarrollo de la clase						
7	Las clases impartidas por el docente son interactivas, llamativas y dinámicas.						
8	Motiva a los estudiantes a ser partícipes de búsqueda de información.						
9	Brinda tutorías y/o retroalimentación a los estudiantes.						
10	El docente fomenta el trabajo colaborativo						
11	Es empático con sus estudiantes						
12	Evalúa el proceso de la clase						
13	El docente realiza preguntas durante y después de impartir la clase.						
14	Evalúa el conocimiento de la clase.						

	Alumnos					
2	Ponen atención a la explicación del docente.					
3	Realizan preguntas de acuerdo a la temática.					
4	Se distraen con facilidad/no demuestran interés en clase.					
5	Los alumnos son activos al momento de realizar preguntas durante la clase.					
7	Entregan las actividades de trabajo en el tiempo establecido.					
8	Mantiene un ambiente de respeto hacia el docente.					
9	Existe trabajo colaborativo					
11	Captan el conocimiento dado por el docente.					
12	Son activos en la búsqueda de información aparte de la que reciben del docente.					
13	Participan en las actividades recreativas propuestas por el docente.					
	Escenario de aprendizaje					
32	Es el adecuado para impartir clases.					
33	El Rincón lúdico del docente es llamativo y creativo.					
34	El estudiante cuenta con espacio adecuado para las clases.					
	Observaciones					

Anexo 6. Entrevista dirigida al docente



UNL

Universidad
Nacional
de Loja



Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Entrevista al docente

La siguiente entrevista es dirigida al docente del séptimo grado paralelo “A” de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, la cual tiene como finalidad conocer su criterio con respecto a las variables del estudio, es decir, acerca del juego dirigido y la motivación del aprendizaje en los estudiantes, ante lo cual, pido de la manera más comedida se digne dando respuesta a cada una de las interrogantes planteadas.

1. **¿Qué problemas ha detectado en el aprendizaje de sus estudiantes?**
2. **¿Cree que el aprendizaje que sus estudiantes alcanzan se ve influenciado por la motivación que ellos tienen? ¿Por qué?**
3. **¿En qué momentos de la clase busca motivar al estudiante (inicio, durante o después de la clase)?**
4. **¿Qué inconvenientes ha encontrado al momento de fomentar actividades motivadoras en el aula?**
5. **¿Qué tipo de motivación trata de implementar en sus estudiantes (motivación extrínseca o motivación intrínseca)? ¿Por qué?**
6. **¿Fomenta actividades como el juego para crear un ambiente motivador?**
7. **¿Sabe usted qué es el juego dirigido?**
8. **¿Qué beneficios cree usted que aportaría el juego dirigido al aprendizaje de los estudiantes?**
9. **¿Cree que al implementar el juego dirigido en la clase ayudaría en la motivación del aprendizaje de sus estudiantes? ¿Por qué?**

Anexo 7. Encuesta dirigida a los estudiantes



unl

Universidad
Nacional
de Loja



Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Encuesta al estudiante

La presente encuesta es dirigida a los estudiantes del séptimo grado paralelo "A" de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, la cual tiene la finalidad de obtener información relevante respecto a las variables del estudio, es decir, respecto al juego dirigido y la motivación del aprendizaje, ante lo cual, pido comedidamente su colaboración en respuesta a cada interrogante planteada.

1. ¿Te sientes motivado durante las jornadas de clase?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

2. ¿Crees que la motivación es importante para tu aprendizaje?

Si ()

No ()

3. ¿Su docente implementa actividades que lo motivan?

Siempre ()

Casi siempre ()

A veces ()

Rara vez ()

Nunca ()

4. ¿Consideras que aprendes mejor cuando estás motivado?

Si ()

No ()

Educamos para **Transformar**



unl

Universidad Nacional de Loja



Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

5. ¿Te gustaría que tu docente implementará el juego en las clases?

Si ()

No ()

6. ¿Estarás más motivado por aprender si tu docente implementaría el juego dirigido en las clases?

Muy motivado ()

Poco motivado ()

Nada motivado ()

7. ¿Qué tipos de juegos te gustaría que tu docente implementará en el aula de clases?

Juegos mentales ()

Juegos deportivos ()

Juegos en el aula ()

Juego al aire libre ()

Juegos con pelotas ()

Juegos con cuerdas ()

Juegos de larga duración ()

Juegos de corta duración ()

Juegos de velocidad ()

Juegos de saltos ()

Juegos de equilibrio ()

Otros:

Anexo 8. Lineamientos alternativos



Lineamientos Alternativos Inicio Datos de la institución Antecedentes Presentación

Lineamientos Alternativos

TEMA

Aprendo y me divierto con el juego dirigido: una nueva estrategia de aprendizaje



Lineamientos Alternativos Inicio Datos de la institución Antecedentes Presentación

Juego 1: El Vendaval



Nombre: El vendaval.

Objetivo: Desarrollar la capacidad de observación y retentiva visual.

Materiales: Objetos variados, de preferencia material de escritorio (marcador, esfero, hoja, regla, borrador, etc.).

Número de participantes: Todos los jugadores que deseen participar, pero uno a la vez.

Momento: Anticipación o entrada.

Lugar: Dentro del aula.

Organización: Se colocan los objetos o recursos dispersos sobre una mesa, y el participante se para en frente, observando cuidadosamente la posición de cada objeto.

Enlace de los Lineamientos Alternativos: <https://sites.google.com/unl.edu.ec/el-juego-dirigido/inicio>

Anexo 9. Fotografías



Fotografía 1: En contacto con la institución



Fotografía 2: Aplicación de los instrumentos



Fotografía 3: Acercamiento con el contexto de la investigación



Fotografía 4: Socialización de los lineamientos alternativos con el docente de aula



Fotografía 5: Cierre del trabajo de investigación

Anexo 10. Certificado del Abstract



Loja, 16 de marzo 2023

Magister

JHIMI BOLTER VIVANCO LOAIZA

**CATEDRÁTICO DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LOS IDIOMAS
NACIONALES YEXTRANJEROS - UNL**

CERTIFICO:

Que el documento aquí expuesto es fiel traducción del idioma español al idioma inglés del resumen del Trabajo de Integración Curricular titulado: El juego dirigido para la motivación del aprendizaje en el 7mo grado A, de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, Loja 2022-2023., de autoría de Cristian David Santín Pineda, con cédula de ciudadanía 1150242103, de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Nacional de Loja.

Lo certifico y autorizo hacer uso del presente en lo que a sus intereses convenga.



JHIMI BOLTER VIVANCO LOAIZA, M.Ed.

**CATEDRÁTICO DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LOS IDIOMAS
NACIONALES YEXTRANJEROS - UNL**

