UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE ARTES LIBERALES Y EDUCACIÓN

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN

La motivación intrínseca a través del juego y su influencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria de la jornada vespertina de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio" periodo 2023 – 2024.

TRABAJO DE TITULACIÓN QUE SE PRESENTA COMO REQUISITO PREVIO A OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

Flor del Cisne Agurto Ontaneda

NOMBRE DEL TUTOR

Isaac Caicedo V., MEE

SAMBORONDÓN, 22 de mayo de 2024

Resumen

La presente investigación tiene como finalidad dar a conocer el uso de juegos en el aula la misma que incide en el desarrollo de la motivación intrínseca por el aprendizaje de los niños de preparatoria "B" de la jornada vespertina de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio". Debido a que se ha podido evidenciar que los docentes utilizan métodos tradicionales por tanto no fomentan la motivación por aprender en los estudiantes.

Dicha investigación se realizó con una población de 66 participantes y un muestreo de 33 estudiantes la metodología utilizada fue de carácter cualitativo, en donde los instrumentos fueron entrevistas y encuestas en Google Forms las mismas que permitieron obtener una clara información sobre la presente investigación.

Por tanto, en los resultados obtenidos pudimos evidenciar que los niños llegaron a motivarse intrínsecamente en sus aprendizajes durante el desarrollo de cada una de las sesiones en donde el juego era la actividad principal, amplían sus competencias y habilidades, mejoran sus emociones ante el error o fracaso con una participación e inclusión de todos los estudiantes para ello se requirió de una preparación pedagógica de los docentes y la utilización de recursos didácticos.

Palabras claves: Aprendizajes, capacidades, juego, motivación intrínseca, rendimiento escolar.

Abstract

The purpose of this research is to publicize the use of games in the classroom, which affects the development of intrinsic motivation for learning in high school "B" children in the afternoon session of the "Equinoccio San Antonio" Educational Unit. "Because it has been shown that teachers use traditional methods, therefore they do not promote motivation to learn in students.

This research was carried out with a population of 66 participants and a sampling of 33 students. The methodology used was qualitative in nature, where the instruments were interviews and surveys in Google Forms, which allowed obtaining clear information about this research.

Therefore, in the results obtained we were able to show that the children became intrinsically motivated in their learning during the development of each of the sessions where the game was the main activity, they expanded their competencies and skills, improved their emotions in the face of error or failure with the participation and inclusion of all students, this required pedagogical preparation of teachers and the use of didactic resources.

Keywords: Learning, abilities, play, intrinsic motivation, school performance.

Introducción

El presente tema de investigación se lo presenta como una práctica de la actividad en ausencia de contingencias o estímulos externos en los estudiantes del nivel preparatoria de la unidad educativa "Equinoccio San Antonio" de la jornada vespertina año 2023 – 2024 ya que se ve la necesidad de buscar técnicas activas en las aulas y despertar el interés de los niños/as mediante el juego y mejorar significativamente los aprendizajes y por ende dentro del contexto educativo, iniciaremos mencionando que la motivación es entendida como la acción de animar a un estudiante a actuar o realizar algo, sin olvidar que ésta es diferente en cada uno de los alumnos.

Por tanto considero un eje esencial al ámbito pedagógico y que uno de los contenidos relevantes, de mayor importancia y preocupación para los que conforman la familia educativa es cómo lograr una calidad educativa, motivo suficiente para que el presente trabajo se direccione al objetivo general que se circunscribe en "Analizar la incidencia de la motivación intrínseca a través el juego y su influencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria de la jornada vespertina de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio" año 2023 – 2024"

La motivación se puede estudiar desde muchos puntos de vista, pero tiene su interés en el aspecto psicológico de activar la conducta del ser humano (García Esquivel, 2011). Hay multitud de definiciones sobre motivación (Maslow, 1954; Young, 1961; Garrido, 1995). El diccionario de la Real Academia de la Lengua define motivación como "la acción y efecto de motivar" y motivar como "disponer

del ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo". Si adaptamos esa definición al ámbito del aprendizaje 'ideal', se puede entender por motivación como la acción de animar a alguien hacia el aprendizaje significativo.

Hay múltiples teorías sobre motivación destacando, cronológicamente, la teoría de la motivación al logro (Atkinson, 1957), la teoría atribucional (Weiner, 1974), la teoría de la autodeterminación (Deci y Ryan, 1985) y la teoría de la motivación intrínseca y extrínseca (Vallerand, 1997). Este última teoría es una de las más desarrolladas en la actualidad y se basa en la idea de que hay dos tipos de motivaciones: la intrínseca o propia del sujeto y la extrínseca o propia del entorno (Aguado, 2005). La motivación extrínseca tiene como finalidad aprender algo para conseguir buenos resultados académicos o eludir un suspenso.

La motivación intrínseca es aquella que posee el propio sujeto, que nace de su interés y disfrute por aprender algo. Y según los estudios del tema, aunque existe una relación entre ambas, se ha comprobado que una persona motivada intrínsecamente cuando se le recompensa, pierde el interés por dicha tarea si se le retira la recompensa (Deci y Ryan, 1985). Por lo tanto, se podría entonces justificar que todos aquellos trabajos propuestos por el profesor de manera voluntaria formarían parte de la motivación intrínseca del alumno, ya que no existe ninguna "recompensa" directa sino las ganas del alumno por aprender.

Además, también se ha contrastado que, si un estudiante tiene una alta motivación intrínseca, tiene más autoconfianza. De hecho, hay investigaciones que destacan que los alumnos con altas creencias de autoeficacia se implican más

activamente en el aprendizaje y rinden mejor (Dweck, 1986; Schunk, 1989, entre otros).

Problematización

Contextualización del Problema

La población de la Institución Equinoccio San Antonio, donde se va a desarrollar el presente proyecto de investigación se ha realizado el análisis sobre la motivación intrínseca a través del juego y su influencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria de la jornada vespertina de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio" periodo 2023 – 2024.

Presenta una propuesta pedagógica, cuyo propósito es mostrar como las actividades mediadas mediante el juego, promueven en los estudiantes un elemento de mucha relevancia en el proceso del aprendizaje de los niños y las niñas. Este proceso llevo inicio a partir de la observación directa en el aula de clases, donde se logró identificar la desmotivación del grupo de niños del primero" A" de la jornada vespertina de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio" año 2023 – 2024, convirtiéndose es un problema que afecta su rendimiento académico escolar del establecimiento educativo.

También se puede evidenciar que el grupo de estudiantes no cuenta con el acompañamiento en casa por parte de los familiares para desarrollar las actividades y el desinterés por el aprendizaje es evidente. Para lo cual se hace necesario la implementación de estrategias lúdicas o pedagógicas mediadas por el juego, un

elemento de gran importancia es el proceso de aprendizaje de los estudiantes donde el docente como principal mediador juega un papel fundamental en la estimulación de este proceso. Se puede evidenciar la problemática en los distintos procesos educativos como seguimiento y apoyo del departamento del DECE institucional, la remisión de casos de aprendizaje por parte de los docentes, la junta académica y autoridades.

De acuerdo a varias investigaciones existentes, es posible establecer que una problemática recurrente en los sistemas educativos tiene directa relación con el desarrollo de la motivación por el aprendizaje en los estudiantes, esto debido a que tal como plantea Tapia (2003). Los docentes muchas veces no consideran las características motivacionales existentes dentro del aula desde una perspectiva dinámica. Como, por ejemplo, en las interacciones entre docentes y alumnos. Es decir, las distintas formas de enfrentarse a la enseñanza con nuevos modelos de enseñanza aprendizaje.

> En este sentido, es necesario mencionar que la motivación se extiende como un proceso que engloba factores cognitivos y afectivos. Estos determinan la elección, iniciación, dirección, magnitud y calidad de una acción y persiguen alcanzar un fin determinado regulado por la aproximación o evitación de las metas. La motivación puede surgir de forma externa según los intereses del sujeto, permitiendo de esta manera a los estudiantes logar aprendizajes significativos (Zulma,2006) Pero para poder desarrollarla de manera adecuada es necesario que exista en los estudiantes un trabajo constante y consciente.

A través de la historia, ha sido posible evidenciar distintas maneras de desarrollar la motivación en los estudiantes, tanto intrínseca como extrínsecamente, pero ha dado poco énfasis a ciertas estrategias o herramientas que puedan resultar provechosas para este fin. En este sentido el juego es un elemento primordial dentro de las estrategias que facilitan el aprendizaje, ya que se considera un conjunto de actividades agradables y con reglas que permiten el fortalecimiento de valores que facilitan el esfuerzo por internalizar los conocimientos de manera significativa (Torres, C. 2007).

Por ende, se busca promover una educación a través de métodos y estrategias que fortalezcan la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, desarrollando así su capacidad creativa y su sentido crítico. Durante la observación se ha evidenciado que los alumnos no responden de la manera esperada, es decir, no realizan las actividades propuestas, juegan o se distraen con otra actividad, no permitiendo desarrollar las competencias que se espera lograr. Así mismo, con los docentes se muestran desmotivados frente a la metodología utilizada lo que no permite un clima de aula.

Esta investigación pretende dar cuenta cómo el uso de diversos juegos en los ámbitos, logra desarrollar la motivación por el aprendizaje de los estudiantes, demostrando de esta manera que es posible utilizar en distintos contextos estrategias lúdicas para el desarrollo de las competencias necesarias en su formación, de acuerdo a sus necesidades y de manera significativa. Para esto es necesario contar con herramientas y estrategias acorde a lo que se quiere

obtener y con la disposición de los docentes como mediadores y facilitadores para que puedan cumplir con los objetivos

Como resumen, los estudiantes motivados por aprender encuentran en las actividades un valor intrínseco y suelen abordar estrategias cognitivas más elaboradas, con un elevado grado de reflexión y de relación de conocimientos (Ames, 1992; Meece, Blumenfeld y Hoyle, 1988; Nolen, 1988; Nolen y Haladyna, 1990), lo que supone que consiguen un aprendizaje más significativo y de mayor calidad (Romero y Pérez, 2009). Este es el razonamiento básico de nuestra hipótesis: H: Los alumnos que hacen todos los trabajos voluntarios con calidad son aquellos más motivados y, por ende, son los que, al final, obtienen mejores resultados académicos.

Técnicas para el análisis del problema (espina de pescado y árbol del problema)

La motivación intrínseca a través del juego

Pérdida de interés en los estudios

Bajo rendimiento académico

¿Cómo influye?

¿Cómo influye?

La motivación intrínseca a través del juego y su influencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria de la jornada vespertina de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio" periodo 2023 – 2024.

Figura 1

Motivación Intrínseca



Nota: El gráfico representa el concepto de motivación intrínseca. Tomado de (lifeder, 2020)

¿Cómo influye?

¿Cómo influye?

Agotamiento físico y psíquico. (Palacio, Caballero, González, Gravini, & Contreras, 2012).

Abandono prematuro de sus estudios (Musitu, Jiménez, & Murgui, 2012)

Planteamiento del problema

La motivación intrínseca a través del juego y su influencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria de la jornada vespertina de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio" periodo 2023 – 2024.

Resulta un proceso activo y dinámico pues para conseguir el logro de sus objetivos , no solo se requieren capacidades normativas y conocimientos específicos en una materia o ámbitos sino, también, la disposición y estimulación que los hace avanzar en la vida y mejorar los procesos de aprendizaje en edad preescolar la función es entonces del docente es trascender (Núñez, 2009).

La motivación intrínseca en el aprendizaje es importante dado que sin ella no existirá el interés del niño/a por realizar las tareas que implica el aprendizaje cual es netamente necesario que los docentes y estudiantes mantengan encendido el motor que los impulsará al nuevo conocimiento. Por ello la necesidad de buscar estrategias y técnicas que ayuden a generar la curiosidad por aprender una cosa, es decir ser generadores de sus propios conocimientos, ser capaces de enseñarles a resolver sus propios problemas pues cuando más motivado este un niño/a mayor implicación tendrá en su estudio.

Preguntas de investigación

¿Cómo incide la influencia de la motivación intrínseca a través el juego y su influencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria de la jornada vespertina de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio" año 2023 – 2024?

¿Cuáles son las actividades lúdicas que permiten al niño/a promover la motivación intrínseca?

¿Cómo incorporar a todos los estudiantes en la aplicación de juegos para desarrollar el aprendizaje?

¿Cómo saber que la motivación intrínseca actúa positivamente en los aprendizajes de los niños/as?

Objetivos: general y específicos

Objetivos: general

¿Analizar la incidencia de la motivación intrínseca a través el juego y su influencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria de la jornada vespertina de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio" año 2023 – 2024?

Objetivos: específicos

1.-Describir el proceso de juegos en el aula desarrollados para promover la motivación intrínseca por el aprendizaje.

2.-Analizar el nivel de involucramiento de los estudiantes en la aplicación de juegos para el desarrollo del aprendizaje.

3.-Evaluar el cambio en la motivación intrínseca por el aprendizaje de los estudiantes una vez finalizada la aplicación de juegos en el aula.

Hipótesis

H1. La motivación intrínseca a través de los juegos si incide en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria de la Jornada Vespertina de la Institución Educativa "Equinoccio San Antonio" de la provincia de Pichincha cantón Quito año lectivo 2023 – 2024.

H0. La motivación intrínseca a través de los juegos no incide en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria de la Jornada Vespertina de la Institución Educativa "Equinoccio San Antonio" de la provincia de Pichincha cantón Quito año lectivo 2023 – 2024.

Revisión de Literatura

El presente artículo de investigación enseña la importancia que representa la indagación de la motivación como un proceso formativo en los estudiantes, por tanto, se visibiliza desde una perspectiva del subnivel de preparatoria ya que en el presente manuscrito se construyó desde una revisión documental, ajustando aspectos intrínsecos señalados por diferentes autores sobre el tema objeto de estudio.

Antecedentes

Contar con una buena motivación mediante el juego dentro del aula es un elemento básico para la construcción de la felicidad en nuestros estudiantes pues la motivación es el motor impulsor para lograr alcanzar un objetivo que precisa la dedicación, constancia y esfuerzo. En ese sentido, el conocimiento del alumnado parte de una motivación intrínseca según sus necesidades, entonces vincular a la motivación y juego en el aprendizaje de los estudiantes es un factor de gran importancia. A continuación, presentamos algunas publicaciones fidedignas de varios autores respecto a la problemática del presente proyecto que nos permitirá abordar la evolución del mismo.

Se tiene que aclarar que la motivación por ser un componente necesario para el ámbito académico, tiene que cumplir una cierta función para poder desenvolverse tanto en el alumnado como en la docencia. (Lamas, 2008) Comienza aclarando que "Desde diversas posiciones teóricas e investigaciones recientes se ha enfatizado la importancia de atender no sólo a los componentes cognitivos implicados en el

aprendizaje, sino también a los componentes afectivos o motivacionales." pág.16, es decir, que tanto habilidades cognitivas como elementos motivacionales debe permanecer objetivos en todo momento.

Del mismo modo, la importancia de mantener a la motivación como un condicionamiento académico dependerá del estudiante; la motivación siempre cumplirá su objetivo de mover al alumnado, mientras que el alumnado tendrá que conseguir la manera de obtener dicha motivación, esto sin importar el momento en el que se encuentre, significa que, "el estudiante, sin importar su edad tiene diversos motivos para aprender que inciden en su desempeño académico y la dinámica de los ambientes de aprendizaje, entre los que destaca la trayectoria escolar" (Valentín, Torres, & Salazar, 2015, pág. 6).

De ahí que, "la motivación cumple entonces un papel esencial en este modo activo de entender la enseñanza, ya que es el requisito básico para conseguir el interés por el aprendizaje" (Huertas, 1997, pág. 14).De este modo, ciertos alumnos durante su etapa escolar, pueden no disponer o hacer uso de las estrategias y competencias necesarias para solventar con éxito las exigencias y demandas de la vida académica, y pueden llegar a experimentar actitudes negativas hacia ella, pérdida de interés en sus estudios o, incluso, agotamiento físico y psíquico (Palacio, Caballero, González, Gravini, & Contreras, 2012).

Todas estas experiencias pueden desembocar en una falta de motivación absoluta del alumnado y mermar su rendimiento e, incluso, conducir al abandono prematuro de sus estudios (Musitu, Jiménez, & Murgui, 2012). Al hacer referencia al

concepto de motivación aparece de manera recurrente. Los modelos motivacionales consideran a la motivación como un ente que explica el inicio, dirección y perseverancia de una conducta hacia una determinada meta académica, centrada en cuestiones inherentes al propio proceso de aprendizaje: el rendimiento académico, la valoración social o, incluso, la evitación del trabajo (Alemany, Campoy, Ortiz, & Benzaquén, 2015).

De este modo, Järvenoja (2010) sugiere que la motivación resulta un proceso activo y dinámico por el cual una persona se mantiene en una tarea con el fin de conseguir sus propósitos. Ya que mientras más motivados se encuentren los niños mayor interés tendrán por el nuevo conocimiento y se podrán lograr los objetivos que se han planteado, pues las actividades pedagógicas combinadas con el juego representan un aliado poderoso para lograr aprendizajes significativos y mayor placer por aprender.

La motivación es un constructo complejo por diversas razones. Por una parte, se trata de un concepto de uso cotidiano y por otra, como constructo científico, ha sido conceptualizada y operacionalizada desde distintas perspectivas teóricas (Gollwitzer & Oettingen, 2001; Jacot, Raemdonck, & Frenay, 2014; Schoen, 2011; Valenzuela et al., 2015; Weiner, 1985, 1990, 2008).

No obstante, en este contexto, lo relevante es cómo conceptualizan los actores esta noción, independientemente de si lo hacen desde el sentido común o desde algún marco teórico específico. Lo importante aquí es que la forma en cómo se concibe la motivación y se enmarca la acción, más allá de la utilidad. A partir de los datos

obtenidos en estudios recientes en profesores en formación y en ejercicio (Valenzuela et al., 2014), se ha podido constatar que los ejes articuladores de las representaciones de la motivación escolar, pueden caracterizarse a partir de las nociones de: Entretención, realización de la tarea y el aprendizaje.

Hay toda una tradición de estudios que establecen la relación entre apoyo parental y rendimiento escolar de los hijos (Baquedano-López, Alexander, & Hernández, 2013; Dumont, Trautwein, Nagy, & Nagengast, 2014; Wilder, 2014). Sin embargo, posturas críticas problematizan y matizan este acercamiento, al señalar que este rol depende de la concepción de lo escolar (Precht, 2015), del rol del Estado (Beal & Hendry, 2012; Narodowski & Brailovsky, 2008; Peña Ochoa, 2010; Wyness, 2014), de la construcción que se hace del vínculo entre la escuela y la familia, y de las concepciones respecto de la responsabilidad que le corresponde a cada actor.

En esta perspectiva, la forma en la cual se concibe el rol de la familia da espacio para ciertas responsabilidades, pero limita o niega otras: una de ellas supone que el espacio de la familia es la de colaborar con la motivación del estudiante, entendiendo que la motivación es un factor clave en el aprendizaje. Pero no hay consenso respecto a entender en qué consiste dicho apoyo, cuáles son sus límites y los ámbitos de esta colaboración/alianza/trabajo entre la familia y la escuela. No da lo mismo hablar de alianza que de colaboración, llevando a concebir espacios y límites para dicha relación.

Varios temas harán parte de las referencias teóricas en esta investigación: La motivación intrínseca en el aula, los entornos culturales y sociales, las estructuras familiares, los problemas sociales que traen los estudiantes de la Institución, el aprendizaje significativo. La motivación en el aula se constituye en un camino favorable al aprendizaje o en un obstáculo de grandes proporciones para él. Se dice que los estudiantes no se concentran porque no están motivados, y que por ello no aprenden. A los educadores se les dice motiven a estudiantes, sean creativos y los docentes se preguntan cómo lo hago, nada les vale, nada me sirve.

Entonces ¿Qué sucede con la motivación? En ocasiones los estudiantes detectan debilidades académicas y/o de control disciplinario y hacen de la clase una fiesta, otras veces, las condiciones físicas y climáticas de los salones no favorece el ambiente para el aprendizaje, adicionalmente se argumenta que falta dotación y escuchar al maestro una hora hablando no lo aguanta nadie. "Puede afirmarse que en el plano pedagógico motivación significa proporcionar motivos, es decir, estimular la voluntad para aprender" (Díaz, 2012, p. 1).

La motivación que produce el Conductismo es extrínseca porque los refuerzos son dados por el docente, el padre de familia, el directivo, una norma que premia o castiga, eso lleva a que no hay procesos de automotivación fruto de la reflexión y el propio convencimiento. Si cuando estudiante no es premiado como se le tiene acostumbrado por su buen rendimiento puede producirse una especie de rebelión lo que ocasiona una disminución en sus resultados académicos. "La motivación

extrínseca es de corte conductista y surge cuando se ofrece un premio o un castigo por desplegar un comportamiento determinado.

Aquí entra en juego el papel del docente, quien debe incitar con sus mensajes positivos a los niños/as para que le encuentren sentido al esfuerzo por estudiar y aprender. Los docentes se encuentran con frecuencia grupos de estudiantes faltos de motivación, que no se encaminan hacia el aprendizaje significativo, y que muchas veces los agrupamos a todos sin tener en cuenta las diferencias individuales y las falencias en la formación de su carácter, los traumas sicológicos que los acompañan, y que con frecuencia producen agresividad sistemática.

Cualquier estrategia pedagógica queda sin piso, si el docente no logra despertar el interés de los alumnos en el aula, es decir, si no hay predisposición mental positiva." Díaz (2012) afirma: "El papel de la motivación en el logro del aprendizaje significativo se relaciona con la necesidad de inducir en el alumno el interés y el esfuerzo necesario" (p. 2). Aparte de los problemas sociales que traen los estudiantes a la Institución, también hay que valorar los aprendizajes que en su relación con los adultos han adquirido, lo que puede variar la estrategia didáctica, por consiguiente, la motivación para la adquisición de los aprendizajes significativos.

Necesariamente, como lo expresa Ausubel: "El alumno debe manifestar una actitud positiva hacia el aprendizaje significativo; debe mostrar una disposición para relacionar el material de aprendizaje con la estructura cognitiva particular que posee" (mencionado por De Zubiría, 2002, p. 122).En el párrafo anterior se mencionó el concepto teórico de Ausubel sobre el aprendizaje significativo, donde hay postulados

que se entremezclan como la motivación y los conocimientos previos que el alumno lleva al aula. En este aspecto, el docente deberá tener la habilidad para detectar los conocimientos traídos y hacer de ellos un aspecto que los motive.

(De Zubiría, 2001, p. 103). 30. La educación deberá conocer y respetar las diferencias que se presentan en el desarrollo de los estudiantes. Deberá promover y respetar los diferentes ritmos, visiones y posiciones individuales ante el mundo, y desarrollando siempre la personalidad individual. Es aquí donde aparece el concepto de la heterogeneidad del grupo, tanto en las características dadas por sus entornos culturales, familiares y sociales, sino también en los conocimientos que aportan al proceso escolar. El papel de la escuela, es esencialmente por medio de procesos de descubrimiento.

También es el moldear conductas y caracteres, porque acéptese o no, muchos de los referentes no son los mejores ejemplos de formación. Sin embargo, el papel de los adultos en algunas teorías contemporáneas es fundamental para la formación de la futura autonomía. En este sentido, Vigotsky es un exponente muy importante: "el hombre sólo puede humanizarse gracias a la mediación que realizan los adultos y que reivindica que el aprendizaje es un proceso que se construye hacia adentro del individuo" (De Zubiría, 2001, p. 170). Valorar el desarrollo cultural y social del estudiante le puede cambiar al maestro el referente en cuanto a la planeación.

Por el contrario, si demeritamos los saberes de los estudiantes por éste provenir de ambientes cargados de carencias de toda índole o estigmatizadas por la violencia, los vicios, el aula se convertirá en un escenario propicio para la intolerancia

en la convivencia y con dificultades para el aprendizaje. Para Vigotsky: “cualquier función presente en el desarrollo cultural del estudiante aparece dos veces, en dos planos distintos; primero el nivel social, a nivel interpersonal y sólo después a nivel individual, a nivel sicológico” (De Zubiría, 2001, p. 171). El Conductismo tiene una visión especial sobre el moldeamiento de la conducta.

Si bien es cierto que están ausentes procesos mentales como el razonamiento y el pensamiento crítico, el concepto básico del estímulo a las respuestas, mejoran el comportamiento y el aprendizaje. Esta Teoría interioriza la afirmación de que lo bueno se hace, pero también se elimina lo malo con estímulos negativos. “Skinner al poner de manifiesto a través de su condicionamiento operante que la conducta humana es manipulable, logró que su teoría fuera introducida en la educación para el proceso enseñanza-aprendizaje.

Los educadores tienen una marcada influencia de la teoría conductista operante, ya que para ellos el comportamiento de los estudiantes es una respuesta a su ambiente pasado y presente, en la cual todo ese comportamiento es aprendido. Por lo tanto, cualquier problema de conducta es el reflejo de los refuerzos que dicho comportamiento ha tenido”. (Romo, 2012, p. 22) Para que la acción de los maestros en búsqueda del mejoramiento de la conducta, erradicando comportamientos muy arraigados por su ambiente social, y luego encaminarlos hacia la motivación y el aprendizaje, deberán ser hábiles en las relaciones humanas y manejo de los conflictos.

Marco Teórico

En el siguiente apartado se presentan desde una perspectiva teórica contenidos que sustentan la presente investigación acción. En este sentido pretenden abordar de manera explícita los principales conceptos que son parte de la problematización y de los objetivos planteados en este estudio, los cuales tienen relación con la motivación y el uso del juego para el aprendizaje. Para esto se tomarán en consideración distintas visiones teóricas sobre estos temas, con el fin de comprender de mejor manera como estudiantes logran obtener sus aprendizajes y cuáles son algunas de las formas más adecuadas de trabajar con ellos.

A partir de ello es importante mencionar que la presente investigación se ha llevado a cabo desde un paradigma constructivista, fundamentándolo desde la idea de que el individuo no es solo un producto del ambiente ni un resultado de sus disposiciones internas, sino que una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre estos dos factores(Carretero,2009). Si bien esta es una concepción en relación al constructivismo, es preciso considerar lo que plantea César Coll (1995) al establecer que este modelo no es una teoría en sino más bien es un conjunto articulado de principios desde donde es posible diagnosticar.

Aquí el aprendizaje es secundario, no permanente y no se puede garantizar; es el medio para conseguir otros fines. Lo importante en este tipo de motivación es la utilidad" (Roa, 2007, p. 2) En nuestro medio aún son muy comunes las motivaciones o estímulos externos conductistas y que gozan de aceptación en el medio estudiantil, docente, directivo y en los padres de familia, y que de alguna manera funcionan como

determinantes del buen rendimiento académico. Algunos de ellos son: La entrega de medallas, las becas a los mejores estudiantes, un descanso antes de terminar la clase por manejarse bien o terminar a tiempo el trabajo en grupo y otras más.

Jean William Fritz Piaget, de nacionalidad suiza, es considerado uno de los padres de la psicología evolutiva del siglo XX. Fue un biólogo, psicólogo y epistemólogo reconocido por sus estudios de epistemología genética y por su teoría constructivista sobre el desarrollo cognitivo e intelectual del niño, en la que vincula el aspecto biológico y ambiental en el desarrollo del pensamiento, que es uno de los pilares fundamentales de la Teoría del Aprendizaje de Piaget (Socas, 2000).

Piaget se interesó por cómo se construye el conocimiento durante la etapa de desarrollo y formación de los individuos y afirmó que el niño aprende de distintas formas a través de los procesos de asimilación y acomodación. La asimilación es la forma en la que afrontamos un estímulo externo, es la transformación del medio por la acción del individuo, mientras que la acomodación implica una modificación de los esquemas mentales, la transformación del sujeto para responder a las exigencias del medio. A través de estos dos procesos, que interactúan de forma conjunta, reestructuramos los aprendizajes, dando como resultado un equilibrio (Viego, 2016).

Para Piaget, los niños interactúan con el entorno de 3 formas, que son la asimilación, la acomodación y la adaptación. El juego es una manifestación de la asimilación, ya que, a través del juego, el niño adapta la realidad a esquemas que ya tiene, por tanto, el juego es considerado una asimilación de lo real a sus propias capacidades (Montero & Alvarado, 2001). A través del juego, el niño representa sus

vivencias pasadas, aquello que le impactó, que le gustó, etc. y utiliza gestos, movimientos, objetos o su propio cuerpo para representarlo.

Piaget emplea el juego en sus investigaciones sobre el desarrollo moral y relaciona la manera en la que los niños entienden las reglas de los juegos y se relacionan cómo evoluciona el concepto de juicio moral o norma social (Fuentes, Gamboa, Morales, Retamal, & San Martín, 2012) Su pensamiento acompaña a las acciones que ejecuta y le da un significado al juego, empleando también un lenguaje entendido por él, inventa palabras (preconceptos), que sí que tienen significado para él.

Ortega (1991) afirma que el juego es considerado en la perspectiva piagetiana como una actividad fundamental porque favorece el desarrollo cognitivo. La capacidad de jugar está vinculada a la capacidad de simbolizar o representar y el juego se caracteriza por ser subjetivo y egocéntrico (excepto en el juego de reglas) y por la espontaneidad. Además, el niño juega por placer, disfrute y diversión, es decir, para satisfacer sus deseos, por tanto, tiene una finalidad intrínseca, no se buscan unos resultados, sino que el propio objetivo es el juego en sí mismo, la actividad lúdica se lleva a cabo por la propia iniciativa del niño, quien tiene que tener un compromiso activo (Landeira, 1998).

De acuerdo con Chamorro (2010), Piaget afirma que a través del juego se ejercitan los esquemas aprendidos y que la mayoría de las conductas intelectuales se pueden transformar en juego y repetirse por asimilación. Por medio del juego, de la manipulación de objetos y de la imaginación del juego simbólico el niño se siente

protagonista. Además, el juego fomenta el paso hacia la adquisición del pensamiento crítico, del razonamiento, mejorando la capacidad de analizar y sintetizar, abriendo el paso hacia la inteligencia abstracta, ya que el niño, mientras juega, construye y desmonta los juguetes, analiza los objetos y comienza a pensar sobre estos.

Motivación intrínseca

La motivación intrínseca es el impulso para hacer cosas simplemente por gusto en hacerlas. "La motivación intrínseca se refiere a la motivación proporcionada por la actividad en si misma, es aquella que emerge de forma espontánea por tendencias internas y necesidades psicológicas que motivan la conducta sin que haya recompensas extrínsecas" (Pérez, 2019, p. 20). Afirma el autor que las conductas debe ser por iniciativa propia sin que haya una motivación externa por hacer las actividades y de esta manera cumplir el encargo que el docente realice en las aulas de clases.

Se encontraron diferentes definiciones sobre la motivación intrínseca, unas de ellas son: En tanto podemos decir que la motivación intrínseca es como un impulso interno, de querer hacer algo, es como la tendencia natural de querer lograr los intereses personales y ejercer las capacidades, y de esa forma lograr metas propuestas por uno mismo. Para este tipo de motivación no es necesario incentivar con algún premio o incentivo. (Espinoza y Reyes, 2020, p. 31) Algunas consideraciones que merecen tenerse en cuenta, la motivación intrínseca, es un tipo de motivación psicológica que nace del interior de la persona, que ha logrado despertar el interés, de cambiar.

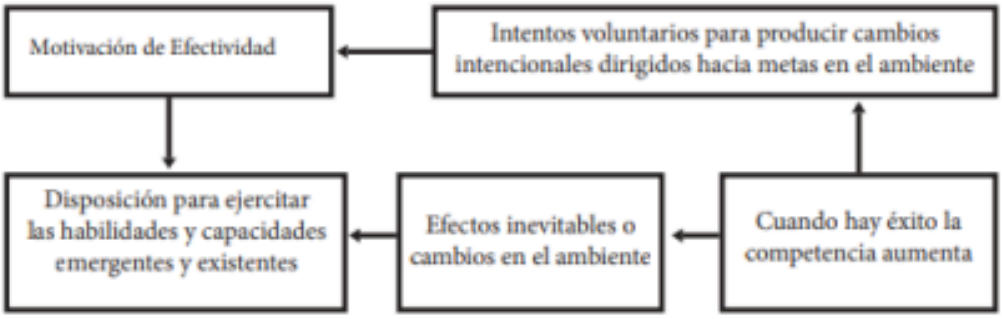
Después de haber experimentado situaciones adversas. (Gutiérrez, 2018, p. 20) La motivación intrínseca es la acción que hace el estudiante sin necesidad de un premio externo, es una forma de tener la mente positiva para alcanzar los objetivos y metas que se proponga. Con la motivación en hacer las cosas se puede lograr que los estudiantes encuentren formas en obtener un mejor rendimiento académico. Componentes de la Motivación Hay muchos componentes que intervienen en la emoción del individuo, pero acorde al tema se tomó lo más importante con respecto a esta investigación.

Por eso debemos conocer los conceptos esenciales para ir a esos componentes, según el autor nos dice: La experiencia emocional en el hombre implica un conjunto de pensamientos, actitudes y creencias sobre sí mismo, los demás y el mundo, que son usadas para hacer valoración de lo vivido, teniendo un papel protagónico en la forma como interpretamos y respondemos ante las diferentes situaciones. (Sánchez, 2018, p. 24). Es así como la experiencia que el ser humano obtiene a lo largo de su vida se va convirtiendo en emociones y juega un papel importante en las tomas de decisiones. "En referencia a las emociones, estas son generadoras de conductas humanas.

Abordar e interpretar el comportamiento de las personas y la interacción con los demás al solucionar sus conflictos" (Arboleda, 2017, p. 82). La solución puede ser individual, pero también se necesita ayuda y mostrar las emociones para que te entiendan aquel problema. Para dicha solución es necesario la capacidad de afrontarlo como lo afirma López (2017) "las emociones anteceden largamente a nuestra capacidad de pensar" (p. 26). Las emociones y el pensamiento van de la mano al momento de

solucionar alguna situación, en la educación es importante también ya que permite mejorar el rendimiento académico la manera de como pensamos.

Figura 1 - Modelo de motivación de efectividad



Nota: Reeve (2010, p.108)

Motivación extrínseca

Es aquel tipo de motivación que se relaciona con "el interés que despierta bel beneficio o recompensa externa que se va a lograr al realizar una actividad"(Díaz-Barriga y Hernández, 2002, p.67), por lo tanto el estudiante no presenta un interés por la actividad, sino más bien por el beneficio o recompensa que obtendrá al realizar dicha acción, siendo caracterizado de esta forma también por Woolfolk, (2010,p.377), al hacer referencia a que el sujeto extrínsecamente está motivado cuando" no se está interesado realmente por la actividad, sino más bien por el beneficio o recompensa.

Para determinar el origen de la motivación en los estudiantes , no basta con solo observarlo, sino que se debe conocer la ubicación de la causa, o más bien el locus de causalidad, a lo que Woolfolk (1996 en Díaz-Barriga y

Hernandez,2002,p.67) hace referencia cuando menciona que "se considera que es imposible saber si el comportamiento de un alumno está motivado intrínseca o extrínsecamente con solo observarlo, puesto que hay que conocer las razones del alumno para actuar, es decir se requiere ubicar la causa dentro o fuera de la persona(locus de causalidad)

El estudiante motivado

Para (Lens, 1998, pág. 68) los estudiantes motivados tienen varias razones para estudiar; por ejemplo, para resolver problemas de cualquier dificultad, desarrollar habilidades cognitivas, llegar al éxito, evitar el fracaso o responder a expectativas de su familia. Cabe recalcar, que todo individuo motivado siempre busca lo mejor para su futuro o su vida, de igual manera, un estudiante consigue sus objetivos sin importar los diferentes momentos por los que se encuentre siempre y cuando este motivado, también hay que aclarar que un estudiante motivado siempre tiene claro a dónde quiere llegar.

El estudiante desmotivado

Así como es habitual encontrar estudiantes motivados, de igual manera se pueden hallar estudiantes desmotivados, estos estudiantes se distinguen por ser lo contrario a los estudiantes motivados, es decir no poseen metas claras. Sin embargo, no es la única razón para que un estudiante se encuentre sin motivación, (Egea, 2018, pág. 8) sugiere que "Los fracasos previos en tareas similares que hagan creer que éstas son demasiado difíciles para el alumno, impidiéndole obtener el éxito." son otra de las razones para que pierdan su estimulación, pues, a pesar de que los fracasos sean

normales en la vida, estos usualmente cuentan como factores que desmotiven al alumnado.

Cabe destacar también como una observación que los docentes debemos estar al día en la innovación y dejar el tradicionalismo a un lado que es hora de aplicar e investigar nuevas estrategias que nos ayuden a fomentar la atención de los estudiantes, no solo motivando con premios si no que mediante el juego encuentre sus clases divertidas y sienta ese gusto por si solo de realizar las actividades establecidas. Como lo dice el autor

." (Alonso, 2005, pág. 213). Otra manera de hallar a un estudiante desmotivado es en su método de aprendizaje y/o estudio, es razonable que si realizan el doble de trabajo para desenvolverse en el aula de clase ocasione desmotivación en ellos.

Los profesores

Son los profesionales encargados de enseñar. Los estudiantes pasan gran parte de su vida en las aulas conviviendo con los maestros, por ello las instituciones educativas deben contar con personas capacitadas y capaces de cumplir a cabalidad su función educadora. La forma de adquirir, procesar y guardar la información dentro del sistema cognitivo debe concebirse como una fuente de motivación para los alumnos. Los profesores deben,

"(…) pensar en los puntos clave que van a predominar en el perfil motivacional del alumno (…) la motivación y desmotivación del alumno dependerá del modo de llevar la clase del maestro. Simplemente con el inicio de la sesión ya sabremos si el profesor

va a ser capaz de hacer una hora amena y si los estudiantes la seguirán con entusiasmo en defecto, estarán desanimados y aburridos" (Cermeño, 2016)

La familia

El psicólogo Lev Vygotsky (Vosniadou, 2000, pág. 7) afirma que "los niños aprenden haciendo suyas las actividades, hábitos, vocabulario e ideas de los miembros de la comunidad en la que crecen. El establecimiento de una atmósfera cooperativa, de colaboración y fructífera es una parte esencial del aprendizaje escolar." Por tanto, es importante que los padres se vean involucrados en este proceso. No obstante, las precarias técnicas que muchos padres usan marcan de manera negativa al alumno. Acciones que parecen inofensivas como: la comparación con los hermanos es un ejemplo de esto. Por lo tanto, el rol de la familia en el aprendizaje de los estudiantes es esencial, pues son la primera guía hacia el camino del éxito.

Los amigos

Son una base fundamental en el desarrollo interpersonal e intrapersonal. Cada niño es un mundo diferente, están en una constante curva de aprendizaje, cada uno a su ritmo, avanza a su propia manera. La educación debe ser personalizada para cada alumno para que cada uno sienta que es capaz de aprender, igualmente que entre iguales se ayuden y construyan conocimientos.

"Como consecuencia de la maduración cognitiva y tiempo que dedican a hablar de sí mismos, lo que va a repercutir en que las relaciones con los amigos estén marcadas

por la reciprocidad y el apoyo mutuo" (Martínez, Inglés, Piqueras, & Ramos, 2009, pág. 114).

El ambiente del aula

El ambiente del aula explica la relación del entorno escolar (maestros, compañeros y demás personas que conforman una institución pedagógica) con el alumno para su desarrollo cognitivo. "se da una relación recíproca, pues se dan situaciones de aprendizaje promovidas por el docente sin que necesariamente surjan con anterioridad los intereses y las motivaciones de parte de los estudiantes," (Polanco, 2005, pág. 2). El ambiente del aula es un factor extrínseco esencial en la motivación académica. Pues es principalmente aquí donde se va a desencadenar la construcción de la mayoría de los conocimientos. Sin embargo, existe una gran problemática a nivel mundial en el sistema educativo, la "monotonía" de las clases.

Las recompensas y los castigos

Las recompensas deben diferirse lo menos posible a partir del momento en que se han merecido, mientras más próximas a su merecimiento, tanto mayor es su efecto, es decir, tanto más motivan al sujeto y le animan a superarse en su trabajo. Aparte de esta directriz general, cabe señalar también que la concesión de la recompensa puede diferirse tanto más, cuanto más importantes son la tarea, el sujeto y el premio. (Saravia, 2017) Menciona que "los premios pueden ser pocos y oportunos, o muchos e inoportunos." Dice (Reina, 2011) que "los estudiantes de 8 a 16 años manifiestan recibir algún premio o recompensa por sacar buenas notas."

Se puede recalcar que el castigo dice sobre todo lo que no se debe hacer, mientras que las recompensas refuerzan por lo común un tipo concreto de comportamiento. Los efectos del castigo son por lo general menos duraderos que los de las recompensas, quizá porque las repercusiones emotivas del castigo interfieren con los procesos intelectuales propios del aprendizaje. Los efectos secundarios del castigo pueden traducirse en una actitud negativa hacia el maestro y la escuela, mientras que las recompensas tienden a colorear el ambiente pedagógico con una tonalidad emotiva positiva y atrayente.

La autoestima

Para (Palladino, 1998) Define: "la autoestima es consiente e inconsciente. Es una evaluación constante de uno mismo, una creencia de lo que usted puede hacer y de lo que no" (pag.4). Asimismo, este término es definido como un sentimiento de confianza en sí mismo, de poder analizar, pensar y es la capacidad que se tiene para poder lograr los objetivos propuestos, para así poder vencer todo tipo de obstáculos que pueda presentar en la vida. "Es el sentimiento de ser felices, valorados, respetables y dignos de poder mostrar tal cual son con sus necesidades y carencias" (Branden, 1995, pág. 21)

Rendimiento Académico El rendimiento académico

Es el nivel de conocimiento que tiene un alumno por medio de una prueba de evaluación u observación partiendo de este concepto define:

El rendimiento académico se convierte en una "tabla imaginaria de medida" para el aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación. Sin embargo, en el rendimiento académico, intervienen muchas otras variables externas al sujeto, como la calidad del maestro, el ambiente de clase, la familia, el programa educativo, etc., y variables psicológicas o internas, como la actitud hacia la asignatura, la inteligencia, la personalidad, el auto concepto del alumno., la motivación, etc. (Silva & Reategui, 2016, p. 37)

Factores en el rendimiento académico

Cuando se habla de factores son los que contribuyen a producir un resultado. En el ámbito de educación para Pérez y Riveros (2019) "los factores para el rendimiento académico escolar son aquellas situaciones y condiciones favorables para el logro de las metas de aprendizaje o desempeños" (p. 33). Dentro de las aulas de clases juega un papel importante tanto docentes como en el ambiente (sus alrededores) para el crecimiento favorable en las notas de los alumnos.

Enseñanza - Aprendizaje

El aprendizaje hace referencia al conocimiento, habilidades, valores y actitudes, si no tuviéramos esas enseñanzas en nuestra vida las personas no pudieron adaptarse a los cambios de la sociedad y también en el ámbito educativo.

Cuando el aprendizaje se basa en los valores internos tomamos posesión de nuestro propio aprendizaje, porque son nuestros horizontes de referencia, y estamos dispuestos a poner el esfuerzo necesario para aprender porque estamos buscando lo que

queremos buscar, lo que nos interesa, lo que necesitamos y lo que nos interesa a lo largo de la vida. (Aparicio y Ostos, 2020)

El juego

El proceso de enseñanza aprendizaje ha sido dentro de la educación el eje central para el desarrollo de los estudiantes. En este sentido, se ha buscado durante épocas lograr que estos se vuelvas aprendizajes conscientes y motivados de sus procesos, capaces de aprender a aprender de manera estratégica, de acuerdo a sus necesidades y por medio de diversas estrategias que faciliten esto, siendo necesario de esta forma el desarrollo de múltiples investigaciones (Díaz-Barriga y Hernandez,2002).Debido a lo anterior, es que surgen dentro de estas el uso del juego para propiciar el aprendizaje de los estudiantes, siendo la función principal el juego mismo, ya que permite ejercitar aptitudes que sirven para el estudio y para las actividades serias de los adultos(Caillois,1958,enCampos,el al.,2006).

Marco pedagógico

A continuación, se presentan los principales conceptos pedagógicos relevantes para el tema de estudio, con el objetivo de proponer una base sólida para el desarrollo del trabajo de investigación.Además de afirmar que la postura es constructivista en la educación se alimenta de las aportaciones de diversas corrientes psicológicas que, aunque se encuentren en distintos encuadres teóricos, comparten el principio de la

importancia de la actividad constructivista del alumno en la realización de sus aprendizajes (Díaz y Hernández.2002).

Para comprender de una mejor manera el modelo mencionado anteriormente se han tomado en consideración algunas de las teorías cognitivas del aprendizaje, entre las que permite mencionar para este estudio, la del desarrollo cognitivo que planteó Jean Piaget en la década de 1920, pero que no se hizo masiva y popular hasta 1960 cuando se generó una revolución en la educación y revisiones de los curriculum de muchos sistemas educativos Arancibia, Herrera y Strasser,2008). Esta teoría del desarrollo cognitivo, establece que la construcción de los conocimientos es un proceso individual que se desarrolla en la mente de las personas.

Ambas teorías detalladas vienen a contrarrestar las relacionadas con las teorías conductuales, en donde se considera al aprendizaje solo como un cambio a la frecuencia o forma de comportamiento (respuesta).afirmando que aprender trata de la asociación entre estímulos y respuestas (Skinner,!953 en Schunk,1997).Esto debido a que la presente investigación tiene como finalidad desarrollarse desde un enfoque cognoscitivo, en donde se considera al aprendizaje como un fenómeno mental e interno, tomando en cuenta la adquisición de conocimientos significativos y las opiniones de los estudiantes acerca de si mismos y de su medio (Schunk,D.1997).

La teoría de motivación del español Juan Antonio Pérez López (1997, 1998,2(02). Pérez López coincide con otros teóricos de la motivación al reconocer los componentes de motivación extrínseca e intrínseca, pero añade un tercer componente que es original suyo: la motivación trascendente. Esta se define como la fuerza que

nos lleva a actuar fundado en las consecuencias de esa acción para otras personas. Aunque las tres dimensiones coexisten en la actuación humana, Pérez López señala que la calidad motivacional está determinada por la motivación trascendente

Estos autores (ver Elliot y Dweck, 2005) consideran que el término competencia se refiere a un concepto más profundo y general que el concepto de logro. Está en las pequeñas cosas de la vida, y en los grandes propósitos. Desde lavarse bien los dientes, hasta saber expresarse bien en público, o ser un buen profesional; también aparece en escenarios no tan típicamente sujetos al éxito o al fracaso, como cuando uno aspira alguna vez, nada más y nada menos, que a tener las ideas claras sobre un asunto. En cualquier caso, la sensación sobre la propia competencia es uno de los determinantes típicos de la motivación y de la persistencia en una tarea (ver Bandura, 1997).

Después de décadas de estudios al respecto (ver Pintrich y Shunk, 2002), se puede afirmar que la alta sensación de competencia está relacionada con buenos resultados en tareas académicas y con una alta motivación. Así, los que se sienten más competentes suelen mostrar más motivación intrínseca (Gottfried, 1985, 1990); o suelen encontrar desafío e interés en tareas difíciles (Harter, 1981).

La década de los 90 (Elliot y Dweck, 2005), las investigaciones fueron profundizando en estos dos patrones de metas. El siguiente paso fue incorporar una distinción clásica en motivación: la idea de que motivación hace referencia, tanto a las tendencias de aproximación (querer conseguir algo), como a las de evitación (rechazar

algo). Si añadimos este segundo factor (aproximación evitación) a las dos metas anteriores, tendríamos cuatro patrones de metas.

La simplicidad elementalista del conductismo de Watson, cuyo principio básico es que todo comportamiento complejo es un crecimiento o desarrollo de respuestas simples, no cabe propiamente un proceso como la motivación humana (Mayor y Pérez-Garrido, 1999). Con las distintas versiones neoconductistas y sus renovadas herramientas conceptuales, como el concepto de impulso introducido por Woodworth (1918) y de incentivo (Hull, 1952), la explicación motivacional ganó en amplitud y versatilidad, pero se reveló a la postre insatisfactoria.

El cognitivismo, como hace observar Mateos (2004), las afirmaciones al uso sobre su rechazo de los conceptos motivacionales deben matizarse, pues en la postura de la psicología cognitiva hacia la motivación hay que distinguir dos momentos diferentes. En su etapa de gestación, no puede hablarse de una posición negativa del cognitivismo hacia la motivación, más bien al contrario: hay un reconocimiento del papel de los factores motivacionales en la explicación de los procesos psicológicos de orden superior.

La orientación del New Look en el campo de la percepción (Bruner y Goodman, 1947) ponía sobre el tapete el papel de la motivación no consciente sobre los umbrales perceptivos conscientes y el libro pionero de Miller, Galanter y Pribram Plans and the structure of behavior (1960), los modelos de retroalimentación negativa. Sin embargo, en un segundo período, que cursa a finales de los años 70, sí se produjo una desafección real, interesada, de la psicología cognitiva hacia la motivación.

William James nació en Nueva York y vivió en el periodo 1842-1910. En su libro titulado Pragmatismo considera que la historia de la filosofía es un choque del modo individual de ver y sentir la vida y, en esas circunstancias, cada filósofo interpreta los hechos de acuerdo con su temperamento y será éste, más que las premisas racionales, el que marcará la tendencia hacia algo. James agregó que la diferencia de temperamento se ha producido también entre los literatos, los artistas, los políticos y los filósofos y, de éste, surgió el racionalismo y el empirismo.

Para James, el primero se ajusta a los principios abstractos de la realidad y, el segundo, es compatible con los hechos. James propuso una filosofía que pudiera satisfacer la exigencia de definir qué era la realidad y ser un instrumento de la felicidad humana. (Torroella, 1946, p. 24).

John Dewey fue un filósofo, pedagogo y psicólogo estadounidense que vivió en el periodo 1859-1952. El trabajo de Dewey aspiró a la unificación del pensamiento y la acción, de la teoría y la práctica. (Magalhães, 2017, p.149). Según Magalhães (2017, p.143), Dewey afirmó que la experiencia enseña que todo cambia y, para él, el pragmatismo fue un instrumento y el pensamiento una forma altamente desarrollada de la relación entre estímulo y la respuesta en el nivel puramente biológico y, en la interacción ambiente-hombre. Lo dicho en este párrafo se relacionará, más adelante, con el trabajo de Watson.

Para Dewey, cuando el hombre enfrenta dificultades, piensa como superarlas y esto significa que la idea tiene una función instrumental que está de acuerdo con el éxito obtenido. Por lo anterior, Dewey considera que la verdadera revolución filosófica

no sería la kantiana, sino la pragmatista, cuando nos enseña que el conocimiento no debe pretender conocer la realidad, sino utilizarlo. (Pragmatismo).

Ferdinand Canning Scott Schiller fue un filósofo pragmatista germano-británico que vivió en el periodo 1864-1937 cuya filosofia es similar a la de William James. (Seoane, 2009, p. 255). Según la misma Seoane (p. 257), lo que Schiller tuvo en mente continuamente fue sencillo: debemos reconocer nuestros conceptos lógicos, nuestros axiomas y postulados, como simples herramientas preparadas para tener un uso específico.

Según Wertheimer (1959) aplica los principios de la Getsalt a la educación y preconiza la resolución de problemas mediante la "comprensión" en vez de la memorización. Pone esencial énfasis en el "aprendizaje por descubrimiento" y en la visión de las situaciones como conjuntos. El supuesto básico de la terapia guestáltica sostiene que la conducta inadaptada y de la desdicha humanas se deriva de un aprendizaje defectuoso. En este punto esa terapia coincide con la teoría conexionista, pero difieren en sus puntos de vista sobre la índole de ese aprendizaje defectuoso.

Los terapeutas guestaltistas consideran que el problema radica en las defectuosas percepciones de la persona. Si las percepciones de la "realidad" son defectuosas, la estructura de la personalidad o el espacio vital que se constituye a partir de la experiencia acarrea desdicha y/o neurosis a la persona. La tarea del terapeuta consiste en ayudar al cliente a organizar su espacio vital en formas más adecuadas. El aprendizaje significa una modificación del espacio vital. El aprendizaje defectuoso puede producirse en varias formas.

Por otra parte, es necesario mencionar que una nueva teoría del aprendizaje será considerada en el presente estudio como parte fundamental, ya que además de tomar el proceso de aprendizaje desde una perspectiva cognoscitiva, en donde el individuo organiza e integra información en su estructura cognitiva, también contempla factores afectivos como la motivación. Dicha teoría en planteada por David Ausubel y que se relacionan con el aprendizaje significativo y constructivismo (Arancibia, Herrera y Strasser,2008). Ausubel, desarrollo una teoría en la que postula que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones.

Henry Murray (1938) fue uno de los autores que intentó poner remedio a esos desmanes de listas sin constatación empírica. Quiso crear una clasificación de motivos humanos contrastados empíricamente, y así dar con el menor número de motivos que mejor explicasen la conducta humana. En esa lista depurada de motivos, destacaba uno por la unanimidad que había obtenido de los expertos encargados de establecerla. Se le denominó motivo de logro, y se consideraba como la tendencia a esforzarse para conseguir algo difícil, para superar los obstáculos de forma independiente (Huertas, 1997).

Marco Legal

Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 417, 31 de marzo 2011 Normativa: Vigente Última Reforma: Suplemento del Registro Oficial 434, 19-IV-2021 LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art. 4.- Derecho a la educación. **-** La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los habitantes del Ecuador. El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

Art. 4.1.- Proyecto de vida integral. **-** (Agregado por el Art. 6 de la Ley s/n, R.O. 434-S, 19-IV-2021). El proyecto de vida integral es el plan que una persona construye en tomo a lo que quiere hacer con su vida en el futuro, con el fin de alcanzar sus metas personales, vocacionales, profesionales y sociales. En el sistema de educación se contará con profesionales que brindarán acompañamiento a lo largo de la etapa educativa para que las niñas, niños y adolescentes puedan ir descubriéndose y definiendo sus intereses presentes y futuros, además de conocer las habilidades y herramientas necesarias para la consecución de ese proyecto de vida.

Art. 10.- Derechos.- (Sustituido por el Art. 12 de la Ley s/n, R.O. 434-S, 19-IV2021).- Las y los docentes del sector público tienen los siguientes derechos: Página 20 de 111 a. Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización pedagógica didáctica y metodológica, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del Sistema Nacional de Educación, los mismos que serán financiados por el Estado.

Art. 13.- Obligaciones y Responsabilidades. - (Sustituido por el Art. 15 de la Ley s/n, R.O. 434-S, 19-IV-2021). - Las madres, padres y/o los representantes de las y los estudiantes tienen las siguientes obligaciones y responsabilidades:

c. Involucrarse activamente y desde la corresponsabilidad en los procesos educativos de sus representados y atender los llamados y requerimientos de las y los profesores y autoridades de los planteles

f. Propiciar un ambiente de aprendizaje adecuado en su hogar, organizando espacios dedicados a las obligaciones y responsabilidades escolares y a la recreación y esparcimiento, en el marco del uso adecuado del tiempo.

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

TÍTULO VIII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Sección Primera

Educación

Art. 345.- La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fisco misionales y particulares. En los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social

g. Participar en las actividades extracurriculares que complementen el desarrollo emocional, físico y psicosocial de sus representados y representadas.

Art. 14.- De la exigibilidad, la restitución y la protección del derecho a la educación. - (Sustituido por el Art. 16 de la Ley s/n, R.O. 434-S, 19-IV-2021). En ejercicio de su corresponsabilidad, el Estado, en todos sus niveles, adoptará las medidas que sean necesarias para la plena vigencia, ejercicio efectivo, garantía, protección, exigibilidad y justiciabilidad del derecho a la educación de niños, niñas, adolescentes y adultos. Todos los actores de la comunidad educativa estarán en condición de acudir a las instancias de protección constitucional con el fin de restituir el derecho a la educación que haya sido desatendido o conculcado.

CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Metodología

Dado que el objetivo de investigación es analizar la incidencia intrínseca de la motivación a través el juego y su influencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria de la jornada vespertina de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio" año 2023 – 2024", El tipo de investigación será deductivo porque permitirá el análisis de los datos reunidos.

Este método deductivo que en términos de sus raíces lingüísticas significa conducir *o* extraerá está basado en el razonamiento, la deducción intrínseca del ser humano permite pasar de principios generales a hechos particulares. Lo anterior se traduce esencialmente en el análisis de los principios generales de un tema específico: una vez comprobado y verificado que determinado principio es válido, se procede a aplicarlo a contextos particulares (Bernal Torres, 2006).

Este trabajo de investigación fue llevado a cabo en tres fases distintas. En primera instancia se investigó mediante una entrevista a los compañeros docentes y autoridades sobre las estrategias motivacionales que están aplicando actualmente a

sus estudiantes para lograr mejores resultados en la enseñanza aprendizaje, luego se realiza una entrevista en Google Forms a los padres de familia para conocer el grado de satisfacción en cuanto a la adquisición de los aprendizajes de sus representados, por último , se implementa una propuesta de estrategias motivacionales mediante el juego que ayuden a incrementar y fortalecer el interés de los estudiantes del subnivel de preparatoria.

Diseño

Este diseño se basa fundamentalmente en un diseño no experimental ya que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. Como señala Kerlinger (1979, p.116). De este modo se aplicó métodos mixtos. Es decir, en una primera instancia se desarrolló investigaciones previas de diversas fuentes confiables para darle credibilidad de forma argumentativa a la investigación.

Por lo consiguiente, la fuente de información para este trabajo consistirá en obtener datos primarios, es decir, "datos originales que han sido recolectados" (Casarotto, 2021, p 1). Esto se refiere a los datos de campo, para ello se llevará a cabo una encuesta de diez preguntas a los padres de familia y entrevista de diez preguntas dirigidas directamente a directivos y docentes con el propósito de establecer un diagnóstico inicial que permita brindarnos una visión que tiene el proceso de establecer una buena motivación en los estudiantes

Enfoque

El enfoque de investigación del presente paper es cualitativo por que estudia la realidad subjetiva del grupo con el que se desarrolla el proyecto. Esto permitirá determinar los conceptos predominantes en ese sector de la población educativa, el modo de ver su mundo y la realidad en sus aspectos sociales y emocionales. Uno de los principales aportes al desarrollo del enfoque cualitativo es el realizado por M. Weber que otorga el rol a las acciones, motivos y conductas del ser humano. Para Weber (1944) los actores sociales son los constructores de la realidad social

Straus y Corbin (2012), al referirse a la evaluación cualitativa afirman: "puede tratarse de investigaciones sobre la vida de la gente, las experiencias vividas, los comportamientos, emociones y sentimientos, así como al funcionamiento organizacional, los movimientos sociales, los fenómenos culturales y la interacción entre las naciones" (p. 11 y 12).

Población

Según Tamayo y Tamayo, (1997), la población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. En términos más simples, la población representa el conjunto completo de elementos cuyas características serán analizadas. En este contexto, los sujetos de investigación son los estudiantes del subnivel de preparatoria, las autoridades, profesores y padres de

familia del subnivel antes mencionado, englobando así la totalidad del objeto de estudio.

A continuación, se establece la población total tomada de todos los miembros involucrados en el presente proyecto en el cual se pudo apreciar la muestra a tomar para el desarrollo del mismo aplicándose la fórmula de la muestra finita.

$$n: \frac{Z2\ p\ q\ N}{(N-1)\ e2+z2\ p\ q}$$

$$n: \frac{(1.96)2(79)\ (0.50)\ (0.50)}{(0.05)2(79-1)\ +(1.96)2(0.50)\ (0.50)}$$

$$n: \frac{(3.84)\ (79)\ (0.50)\ (0.50)}{(0.0025)\ (78)\ +(3.84)\ (0.50)\ (0.50)} \quad n:65.66$$

n: 66

Tabla 1

Población del subnivel de preparatoria de la Unidad Equinoccio San Antonio

Descripción	Mujeres	Hombres	Total
Estudiantes	13	20	33
Autoridades	4	0	4
Docentes	2	0	2
Padres	30	30	60
Total			80

Nota. Elaborado por Agurto.F, 2024.

Muestra

Polit y Hungler (2000) indican que la primera fase del proceso de muestreo es la identificación de la población teórica (universo); en esta fase se realiza la identificación general de la población teórica, "que es el grupo respecto del cual se desea generalizar los resultados, el investigador debe considerar que la población sea relativamente homogénea respecto de las variables de su interés" (p. 282). Por consiguiente, la presente investigación tiene un total de treinta y tres (33) estudiantes del subnivel de preparatoria de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio"

Esto representa una porción significativa y fiable de la población total que está siendo investigada. En este sentido, la unidad de análisis de este estudio está compuesta por una población finita de ambos géneros. Aplicando la siguiente fórmula:

$$n: \frac{Z2\ p\ q\ N}{(N-1)\ e2+z2\ p\ q}$$

$$n: \frac{(1.96)2(33)\ (0.50)\ (0.50)}{(0.05)2(33-1)+(1.96)2(0.50)\ (0.50)}$$

$$n: \frac{(3.84)\ (33)\ (0.50)\ (0.50)}{(0.0025)\ (32)+(3.84)\ (0.50)\ (0.50)} \quad n:30.75$$

n:31

Tabla 2

Muestra del primer grado de básica de la Unidad Equinoccio San Antonio

Descripción	**Niñas**	**Niños**	**Total**
Preparatoria "A" V.	13	20	33
Total			33

Nota. Elaborado por Agurto.F, 2024.

Esto representa una porción significativa y fiable de la población total que está siendo investigada. En este sentido, la unidad de análisis de este estudio está compuesta por una población finita que consta de 6 profesionales educativos entre autoridades y docentes, 60 padres de familia y 33 estudiantes del sub nivel elemental, de ambos géneros. Estos individuos conformaron la población original. Aplicando la siguiente fórmula:

$$n = \frac{z^2 pqN}{(N-1)e^2 + z^2 pq}$$

Figura 1 Fórmula aplicada para muestra finita según la población del subnivel preparatoria paralelo "A" de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio" de la jornada vespertina.

Por ende, los valores que representan cada letra en la fórmula son los siguientes:

n: tamaño de muestra (33)

Z: nivel de confianza (0,5%)

p: población a favor (0,5)

q: probabilidad en contra (0,5)

e: error de estimación (0,5%)

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Se precisa que la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección de datos incide significativamente en la totalidad del proceso investigativo y más todavía en los resultados de la investigación. Campoy y Gomes (2011),

En este sentido se realizará la recolección de datos para su debida medición y análisis conforme a cada una de las variables bajo estudio según la percepción de la muestra. Por ende, en el presente caso se empleará herramientas cualitativas. A su vez los datos recopilados se conciben como la base para el análisis, de la misma manera dichas técnicas e instrumentos empleados serán debidamente validados y aprobados bajo el juicio de expertos (ver anexo 1)

En este sentido se aplicará la encuesta en Google Forms a los padres de familia y como instrumento se estructurará un cuestionario con 10 preguntas abiertas que nos permitirán conocer la percepción de los participantes ante el desarrollo positivo del aprendizaje de sus representados.

Mientras que en el contexto cualitativo se empleará la entrevista como técnica la misma que estará estructurada en 10 preguntas abiertas facilitando la posición de la directora y docentes del subnivel sobre la necesidad de analizar e implementar estrategias motivacionales en los aprendizajes de los estudiantes de la unidad Educativa “Equinoccio San Antonio”.

De la misma manera participarán los estudiantes de una entrevista con 5 preguntas en la cual se pide la colaboración para responder y complementar la

investigación. Estos datos nos ayudaran a conocer el nivel de satisfacción del proceso educativo de los estudiantes del subnivel de preparatoria

Confidencialidad y principios éticos

Para la interacción y acceso de información u opinión se presenció la participación voluntaria y libre, pero bajo anonimato y sin la presencia de consecuencias adversas. Por lo tanto, se presentarán datos y resultados generales sin ningún tipo de individualización de percepciones. En cuanto al acceso y autorización de ejecutar el proyecto en la institución se prescinde a una previa reunión y consentimiento del equipo directivo (Ver anexo 2) mientras que de los alumnos se prescinde también la autorización y consentimiento de los padres o tutores legales (Ver anexo 3), sin embargo, también se aplicara una carta de asentimiento a los niños por su participación (Ver anexo 4) A nivel de confidencialidad, se preserva el anonimato y bajo restricción de privacidad fomentando entre el investigador, institución y participantes un mayor nivel de confianza permitiendo la recopilación de información precisa y veraz

Análisis de datos

Finalmente, el análisis de la información se dará a nivel cualitativo con el fin de examinar la importancia de implementar estrategias de motivación intrínseca mediante el juego y mejorar la atención en los aprendizajes de los niños/as. Para lo cual se prevé realizar las técnicas en Google Forms con el fin de remitir el link a los padres de familia y a los docentes y estudiantes se les realizará una entrevista al igual que la

autoridad. Una vez terminada la recolección de la información el mismo programa permitirá visualizar los resultados de cada pregunta realizada para posteriormente ser insertada en el documento para su respectivo análisis.

En el caso de la entrevista se pretende establecer una reunión presencial con el fin de profundizar cada pregunta y obtener una buena respuesta de la autoridad en mejora de la problemática que se está investigando.

Diseño de investigación

Exactamente, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el diseño no experimental se enfoca en observar y describir fenómenos tal como ocurren en su contexto natural, sin aplicar manipulación o control de variables. Los diseños no experimentales no involucran esta manipulación directa. Es importante mencionar que de tal manera se integra el método descriptivo mediante la inserción de aportes investigativos que hacen que la investigación sea más precisa y veraz.

El método descriptivo: es uno de los métodos más utilizados en la investigación, para estudiar cualquier tipo de fenómeno desconocido, observarlo en su ambiente natural y describirlo lo más detalladamente posible. Según Underwood y Saughnessy (1978). Por ende, el método descriptivo se basa en una metodología cualitativa pues no busca explicar las causas o relaciones, sino simplemente observar y describir.

De acuerdo a Mc. Millan y Schumacher (2005: 397) ampliar el conocimiento de los fenómenos, promueve oportunidades para adoptar decisiones informadas para la

acción social. La investigación cualitativa contribuye a la teoría, a la práctica educativa, a la elaboración de planes y a la concienciación social.

Para lo cual el presente estudio se realizará bajo el enfoque cualitativo puesto que está fundada en una posición filosófica que es ampliamente interpretativa en el sentido de que se interesa en las formas en las que el mundo social es interpretado, comprendido, experimentado y producido; basada en métodos de generación de datos flexibles y sensibles al contexto social en el que se producen; y sostenida por métodos de análisis y explicación que abarcan la comprensión de la complejidad, el detalle y el contexto.

Resultados y discusión

En el presente apartado, se procederá a detallar el análisis de los resultados obtenidos en la presente investigación, los cuales se encuentran organizados de manera cronológica de acuerdo a implementación y en función de los objetivos específicos establecidos para la investigación.

Guion de entrevista

Tema del trabajo. - "La motivación intrínseca a través del juego y su influencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria de la jornada vespertina de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio" periodo 2023 – 2024"

Intención del cuestionario: Analizar el nivel de involucramiento de los docentes en la aplicación de estrategias de juegos para el desarrollo del aprendizaje.

Perfil de la entrevistada:

Docente de la Institución Fiscal "Equinoccio San Antonio" de la ciudad de Quito – Ecuador con 15 años de trayectoria en el ámbito educativo.

Preguntas

1. ¿Cuáles estrategias metodológicas en la enseñanza aprendizaje de los niños podría lograrse que los niños vieran las clases más dinámicas, más divertidas y les despertara más su atención?
2. ¿Considera que los niños y niñas podrían alcanzar las competencias básicas con la utilización de estrategias pedagógicas con base al juego?
3. ¿Cómo es la actitud de los niños y niñas cuando utilizan estrategias motivadoras mediante el juego?
4. ¿Cree que las actividades didácticas planteadas por usted, motivan a los niños y niñas para el aprendizaje?
5. ¿Considera importante mejorar sus técnicas de enseñanza para mejorar la atención en sus estudiantes?

6. ¿Es importante implementar recursos educativos que despierten el interés en los estudiantes de la institución? ¿Cómo cuáles?
7. ¿Por qué es importante establecer reglas y condiciones para aplicar estrategias de juego en el aula?
8. ¿Considera necesario fomentar los incentivos propios del estudiante para alcanzar las metas propuestas (aprendizajes) o se requieren de factores externos como premios, reconocimientos que lo motiven hacerlo?
9. ¿Considera importante involucrar a toda la diversidad del aula en la aplicación de las estrategias del juego? ¿por qué?

10. ¿Cree usted que en la Institución Educativa se deben implementar o buscar nuevas estrategias activas mediante el juego para ser compartidas entre docentes y luego aplicarlas a los estudiantes y así obtener mejores resultados en el rendimiento y atención en los niños/as?

Transcripción de respuestas:

1. Considero que el juego trabajo será una estrategia que motiva y despertará el interés de los niños para aprender
2. Si, ya que por naturaleza el juego es la manera más óptima para buscar la atención de los niños.
3. Se puede observar un actitud positiva y abierta para adquirir nuevos aprendizajes ya que se cambia un método tradicional por algo divertido y motivador.
4. Si, considero que como docente siempre se busca mejorar las estrategias para motivar y captar la atención de los niños.
5. Siempre, cada día hay algo de aprender considerando que ningún grupo es igual a otro y que el contexto de cada uno es diferente, mucho más en el acceso de la tecnología que se tiene hoy en día.
6. Creo que el docente debe capacitarse constantemente con métodos innovadores que despierten el interés tales como: Tics, material manipulable, material que permitan construir el aprendizaje al estudiante.
7. La base del aprendizaje son las reglas ya que esto permitirá seguir un proceso adecuado para llegar al objetivo de aprendizaje.
8. Pienso que no es necesario incentivar con regalos u obsequios ya que la emoción debe generar la propia voluntad de realizar la actividad las palabras motivadoras siempre ayudan.

9. El docente debe prever la diversidad con la que cuenta en su aula y ejecutar estrategias en la que todos los actores se pueden involucrar.
10. Es importante que los docentes tengan nuevas estrategias, pero más importante que las autoridades prioricen este tipo de actualizaciones entre los docentes

El link de entrevista a la señora rectora y docentes se encuentra en el anexo 5

Categorías:

A continuación, se enlistan algunas categorías que se lograron identificar de las respuestas abiertas:

- **Metodología de trabajo:** juego trabajo será una estrategia que motiva y despertará el interés de los niños para aprender
- **El juego una necesidad vital**: naturaleza del juego es la manera más óptima para buscar la atención de los niños.
- **Actitud positiva**: abierta para adquirir nuevos aprendizajes ya que se cambia un método tradicional por algo divertido y motivador.
- **Estrategias para motivar:** se busca mejorar las estrategias para motivar y captar la atención de los niños.
- **Innovación:** cada día hay algo de aprender considerando que ningún grupo es igual a otro y que el contexto de cada uno es diferente, mucho más en el acceso de la tecnología que se tiene hoy en día.

- **Capacitaciones constantes**: con métodos innovadores que despierten el interés tales como: Tics, material manipulable, material que permitan construir el aprendizaje al estudiante.
- **Normas y reglas**: base del aprendizaje son las reglas claras ya que esto permitirá seguir un proceso adecuado para llegar al objetivo
- **Motivación intrínseca:** no es necesario incentivar con regalos u obsequios ya que la emoción debe generar la propia voluntad de realizar la actividad las palabras motivadoras siempre ayudan.
- **Diversidad del aula:** prever la diversidad con la que cuenta en su aula y ejecutar estrategias en la que todos los actores se pueden involucrar.
- **Círculos de estudio:** importante que los docentes tengan nuevas estrategias, pero más importante que las autoridades prioricen este tipo de actualizaciones entre los docentes

Tabla x

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DE ENTREVISTA A DOCENTES Y AUTORIDAD

A1.	**Metodología de trabajo:** Estrategia que motive y despierte el interés de los niños
A2.	**El juego una necesidad vital**: Manera más óptima para buscar la atención de los niños.
A3	**Actitud positiva**: abierta para adquirir nuevos aprendizajes
A4	**Estrategias para motivar:** busca mejorar las estrategias para motivar
A5	**Innovación:** cada día hay algo de aprender considerando que ningún grupo es igual a otro
A6	**Capacitaciones constantes**: con métodos innovadores que despierten el interés tales como: Tics, material manipulable, material que permitan construir el aprendizaje al estudiante.
A7	**Normas y reglas**: base del aprendizaje son las reglas claras ya que esto permitirá seguir un proceso adecuado para llegar al objetivo
A8	**Motivación intrínseca:** generar la propia voluntad de realizar la actividad las palabras motivadoras siempre ayudan.
A9	**Diversidad del aula:** prever la diversidad con la que cuenta en su aula
A10	**Círculos de estudio:** importante que los docentes tengan nuevas estrategias, pero más importante que las autoridades prioricen este tipo de actualizaciones entre los docentes

Nota. Elaborado por Agurto.F, 2024.

Guión de entrevista a estudiantes

Intención de la entrevista: A continuación, se presenta un cuestionario con preguntas a los estudiantes en la cual se pide la colaboración para responder y complementar la investigación. Estos datos nos ayudaran a conocer el nivel de satisfacción del proceso educativo de los estudiantes del subnivel de preparatoria.

Perfil de la entrevistado/a:

Estudiante NN, de 6 años de edad, grado preparatorio de la institución fiscal "Equinoccio San Antonio" de la ciudad de Quito – Ecuador.

Objetivo. - Obtener información verídica sobre la satisfacción del desempeño educativo del estudiante.

PREGUNTAS

1. ¿Para realizar las actividades en clase te gusta que te den premios?
2. ¿En caso de no recibir premio como te sientes al realizar las actividades?
3. ¿Cómo te sientes al realizar las actividades mediante el juego/trabajo en el aula?
4. ¿Qué no te gusta de tus maestros cuando te imparten las clases?
5. ¿Cómo desearías que sean tus clases?

TRASCRIPCIÓN DE RESPUESTAS

1. Me gusta mucho que me den premios
2. Me siento bien

3. Muy feliz
4. Los gritos
5. Muy divertidas

Guion de encuesta a padres de familia

Intención de la encuesta: Conocer el nivel de satisfacción de los padres de familia con respecto a la motivación de sus hijos y mejorar el entorno educativo ya que la encuesta en una herramienta valiosa en este sentido.

Encuesta en Google Forms a padres de familia

Preguntas

1. ¿Cómo se comunica la escuela con los padres y cuál es el mejor medio para mantenerse informado?
2. ¿Cómo celebras los logros y el progreso de tú niño/a?
3. ¿Cómo describirías el nivel de participación de tu hijo/a en escuela?
4. ¿Cómo se siente tu hijo/a respecto a su rendimiento académico?
5. ¿Cómo describirías el estado de ánimo de tu hijo/a antes de ir a la escuela?
6. ¿Tu hijo/a habla contigo sobre sus emociones relacionadas con la escuela?
7. ¿Cómo te gustaría que sean las enseñanzas del docente hacia su representado?
8. ¿Cómo motivas a tu representado para realizar una tarea?
9. ¿Cuáles son los motivos que impulsan a los niños a trabajar con gusto en la escuela?

10. ¿Por qué es esencial el acompañamiento de la familia en la educación de los niños?

RESPUESTAS

1.La manera más efectiva para saber lo que pasa con el estudiante es el celular mediante este medio se establece la comunicación.

2.Con una felicitación y un abrazo, tampoco acostumbrarlos a qué reciban una recompensa por un comportamiento natural.

3.Normal y activo en sus actividades

4.Se siente feliz y satisfecha por lo aprendido en la escuela.

5.Muy feliz y ansiosa de aprender cosas nuevas.

6.Si hablamos siempre

7.Con juegos y motivaciones

8.Diciéndo que si puede

9.Los juegos y motivaciones

10.Porque le ayuda a desarrollar mejor sus habilidades y conocimientos.

Categorías:

A continuación, se enlistan algunas categorías que se lograron identificar de las respuestas abiertas:

Comunicación: La manera más afectiva para saber lo que sucede con el estudiante es el celular

Motivación intrínseca: tampoco acostumbrarlos a qué reciban una recompensa por un comportamiento natural.

Participación: activo para realizar sus actividades

Ambiente armónico: Se siente feliz y satisfecha por lo aprendido en la escuela

Conocimiento: Muy feliz y ansiosa de aprender cosas nuevas

Comunicación asertiva: Si hablamos siempre

Innovación: Con juegos y motivaciones

Autoestima: Diciendo que si puede

Destreza motora: Los juegos

Método: desarrollar mejor sus habilidades y conocimientos.

Tabla x

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DE ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

B1	**Comunicación:** La manera más afectiva para saber lo que sucede con el estudiante es el celular
B2	**Motivación intrínseca**: tampoco acostumbrarlos a qué reciban una recompensa por un comportamiento natural.
B3	**Participación**: activo para realizar sus actividades
B4	**Ambiente armónico:** Se siente feliz y satisfecha por lo aprendido en la escuela.
B5	**Conocimiento:** Muy feliz y ansiosa de aprender cosas nuevas
B6	**Comunicación asertiva:** Si hablamos siempre
B7	**Innovación:** Con juegos y motivaciones
B8	**Autoestima:** Diciendo que si puede
B9	**Destreza motora:** Los juegos
B10	**Método:** desarrollar mejor sus habilidades y conocimientos.

Nota. Elaborado por Agurto.F, 2024.

Las respuestas de los padres de familia que han colaborado en la entrevista se encuentran en el anexo 6.

Interpretación de resultados

De la información obtenida de la investigación recolectada puedo mencionar se observaron algunos aspectos en común tanto de la autoridad, docentes, estudiantes y padres de familia, tienen en común que las estrategias aplicadas a los estudiantes deben ser innovadoras y activas para mejorar la concentración en los niños/as ya que mediante el juego los niños se sienten felices y motivados a continuar con una actitud positiva también que la escucha debe estar presente en el docente nunca olvidar de mencionar a los niños las frases como "yo sí puedo" manteniendo siempre en alto la autoestima en los estudiantes , queda claro que los juegos son una manera de recrearse y aprender los contenidos de una mejor manera más fácil por tanto desarrollar en generar la voluntad propia y para que todo esto se logre es importante la predisposición como docentes y autoridades para que prioricen este tipo de actualizaciones a toda la comunidad educativa.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Es valioso destacar los resultados obtenidos que invitaron a meditar sobre la aplicación de estrategias mediante el juego como medio para motivar a los estudiantes a trabajar de una forma activa y por placer sin que reciba premios externos.

Según lo que expone el autor Piaget, los niños interactúan con el entorno de tres formas, que son la asimilación, la acomodación y la adaptación. El juego es una manifestación de la asimilación, ya que, a través del juego, el niño adapta la realidad

Por tanto, está ideología es reafirmada por Ortega (1991) quién menciona que el juego es considerado como perspectiva piagetiana como una actividad fundamental porque favorece el desarrollo cognitivo. La capacidad de jugar está vinculada a la capacidad de simbolizar o representar pues el niño juega por placer, disfrute y diversión, es decir, para satisfacer sus deseos, por tanto, tiene una finalidad intrínseca, no se buscan unos resultados, sino que el propio objetivo es el juego en sí mismo, la actividad lúdica se lleva a cabo por la propia iniciativa del niño, quien tiene que tener un compromiso activo (Landeira, 1998).

Por otro lado, el presente trabajo busca acoplar y tener en cuenta a toda la diversidad que se encuentra en el aula y que el trabajo debe manejarse por igual sin distinción de ninguna etnia, religión o clase social (De Zubiría, 2001, p. 103). 30. La educación deberá conocer y respetar las diferencias que se presentan en el desarrollo de los estudiantes. Deberá promover y respetar los diferentes ritmos, visiones y posiciones

Cabe destacar también que los docentes debemos estar al día en la innovación y de participar en círculos de estudio para compartir experiencias actualizadas y dejar el tradicionalismo a un lado que es hora de aplicar e investigar nuevas estrategias que nos ayuden a fomentar la atención de los estudiantes, no solo motivando con premios si no que mediante el juego encuentre sus clases divertidas y sienta ese gusto por si solo de realizar las actividades establecidas. Como lo dice el autor.” (Alonso, 2005, pág. 213). Otra manera de hallar a un estudiante desmotivado es en su método de

aprendizaje y/o estudio, es razonable que si realizan el doble de trabajo para desenvolverse en el aula de clase ocasione desmotivación en ellos.

Por consiguiente, se pudo establecer también que la familia juega un rol importante y primordial en el niño dentro del aspecto educativo y emocional ya que son quienes motivan desde edades tempranas a los niños con reglas claras y con valores por tanto trabajar en equipo con los padres para socializar estás estrategias para que sean reforzadas desde casa evitando así no fomentar la motivación extrínseca es decir que los niños solo esperen ser premiados por realizar las actividades si no más bien que lo hagan por tener el gusto y el placer como lo manifiesta el psicólogo Lev Vygotsky (Vosniadou, 2000, pág. 7) afirma que "los niños aprenden haciendo suyas las actividades, hábitos, vocabulario e ideas de los miembros de la comunidad en la que crecen.

Según lo manifestado por la mayoría de la población encuestada y entrevistada no están de acuerdo en que los estudiantes reciban premios y que si se lo realizará se lo haga por mínimas ocasiones ya que los niños deben esforzarse por el agrado que sientan al realizar la actividad más no por la recompensa que van a recibir."(Díaz-Barriga y Hernández, 2002, p.67), por lo tanto el estudiante no presenta un interés por la actividad, sino más bien por el beneficio o recompensa que obtendrá al realizar dicha acción, siendo caracterizado de esta forma también coincide Woolfolk, (2010,p.377), al hacer referencia a que el sujeto extrínsecamente está motivado cuando" no se está interesado realmente por la actividad, sino más bien por el beneficio o recompensa.

En todo lo mencionado anteriormente, es posible establecer que la hipótesis si se afirma ya que los juegos permiten en los niños el desarrollo de las habilidades, afirmando que la motivación intrínseca mediante el juego da buenos resultados y, muchos más favorables que los obtenidos en clases tradicionales

Conclusiones

Al finalizar este proceso de investigación se puede mencionar que la aplicación de juegos en el aula incide de manera positiva en la motivación intrínseca por el aprendizaje de los estudiantes del subnivel de preparatoria de la Unidad educativa "Equinoccio San Antonio" Esto durante los resultados obtenidos en el proceso de implementación de esta investigación los cuales evidencian que los niños llegaron a motivarse intrínsecamente en sus aprendizaje durante el desarrollo de cada una de las sesiones en donde el juego era la actividad principal es decir que los niños lograron desarrollar competencias y habilidades , mejoran la expectativas para lograr las metas establecidas, así como también lograron mejorar sus emociones ante el error o fracaso sobre todo se logró una participación e inclusión de todos los estudiantes generando así mayores estímulos hacia el logro de sus aprendizajes.

Es importante mencionar que los juegos dentro del aula marcó un papel significativo en los estudiantes de preparatoria pues a desarrollar la concentración y agrado de ver las clases de diferente manera no una clase tradicional si no una clase activa donde toda la diversidad se vio involucrada pues todos trabajan en equipo ya no sienten temor al participar saben controlar las emociones al éxito a al fracaso

finalmente fueron las observaciones después de haber concluido con la aplicación del proyecto.

Es por ello que resulta importante retomar la hipótesis planteada la cual es aplicación intrínseca mediante el juego en el aula, cumpliendo a cabalidad pues los niños tuvieron cambios positivos en su motivación por el aprendizaje.

Cabe mencionar también que, pese a concluir de manera positiva en esta investigación las limitaciones no estuvieron ajenas, cual se vio constantemente alterado por el tiempo estipulado, debido a las reiteradas actividades de tipo académicas como extra académicas planificadas por el establecimiento y también se vieron acortadas por el tiempo que se acorto al final por motivo de los racionamientos eléctricos del país como es jornada vespertina nos faltaba el tiempo para concluir de una mejor manera.

Por último, se recomienda a la institución dar continuidad a la implementación de estrategias, así como también abrir más y nuevos espacios de capacitación docente que permita la adquisición de competencias mediante la motivación intrínseca en el juego trabajo que nos sigan ayudando a despertar el interés de los niños y niñas mediante el autoaprendizaje (círculos de estudio) para poder auto educarnos ya que actualmente existe escaso apoyo en cuanto a cursos de capacitación sobre esta temática investigada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abalde Paz, E., & Muñoz-Cantero, J. M. (1992). Metodología cuantitativa vs. cualitativa. https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/8536/CC-02art7ocr.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Alonso Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica.https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1

Bedoya Londono, A. M. (2014). La motivación en clase, un factor determinante para la obtención de aprendizajes significativos (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios). https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/3224/1/TLPI_BedoyaLondonoAngela_2014.pdf

Camacho Miñano, M. D. M., & Campo Campos, C. D. (2015). Impacto de la motivación intrínseca en el rendimiento académico a través de trabajos voluntarios: Un análisis empírico. *Revista Complutense de Educación*. https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/121564/42581-77810-2-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Código de niñez y adolescencia. (31 de mayo de 2017). Libro primero los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos. https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-09/Documento_Código-Niñez-Adolescencia.pdf

Gutiérrez, P. (2015). el juego en el desarrollo de la motivación intrínseca para el aprendizaje. Universidad Diego Portales. https://repositoriobiblioteca.udp.cl/ST3611.pdf

Huertas, J. A. (2008). Las teorías de la motivación desde el ámbito de lo cognitivo y lo social. *Palmero, F. & Martínez, F. Motivación y Emoción. Madrid: McGraw-Hill.* www.competencias.gob.ec/wp-content/uploads/2021/03/01-constitucion-2008-2.pdf

Ispring. (14 de junio de 2023). Qué son las estrategias de aprendizaje: definición, tipos y ejemplos. https://www.ispring.es/blog/estrategias-de-aprendizaje#:~:text=¿Cuáles%20son%20los%20objetivos%20de%20las%20estrategias%20de,aprendizaje%20.%20...%205%20Cultivar%20habilidades%20metacognitivas.%20

León Ortiz, M., & Arango Oliveros, L. (2021). El juego: un estímulo motivacional para el desarrollo del aprendizaje significativo en las niñas y los niños del grado 1° de la institución las palmas. https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/44219/mleonor.pdf?sequence=1

LOEI. (31 de marzo 2011). Ley orgánica de educación intercultural. https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/11/LOEI.pdf

Mayor, L., & Tortosa, F. (2005). Perspectivas históricas acerca de la psicología de la motivación. *Revista electrónica de motivación y emoción*, *8*(20-21), 1-19. https://www.researchgate.net/profile/Francisco-Tortosa-3/publication/28118281_Perspectivas_historicas_acerca_de_la_psicologia_de_la_motivacion/links/5418a20b0cf25ebee98821f5/Perspectivas-historicas-acerca-de-la-psicologia-de-la-motivacion.pdf

Montece Perlaza, N. D., & Viteri Rambay, I. A. (2021). *Motivación intrínseca y su efecto en el rendimiento académico a los estudiantes del décimo año de Educación General Básica del Colegio Universitario Francisco Huerta Rendón* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofia, Letras y Ciencias de la Educación.). file:///C:/Users/AsusR5/Downloads/BFILO-PIN-21P24%20(1).pdf}

Orbegoso, A. (2016). La motivación intrínseca según Ryan & Deci y algunas recomendaciones para maestros. Educare, Revista Científica de Educação, 2(1), 75-93. https://www.researchgate.net/profile/arturoorbegoso/publication/311162177_la_motivacion_intrinseca_segun_ryan_deci_y_algunas_recomendaciones_para_maestros/links/5dc037dba6fdcc2128011bce/la-motivacion-intrinseca-segun-ryan-deci-y-algunas-recomendaciones-para-maestros.pdf

Parra, A. T. G. (2004). Una nueva teoría de motivación: El modelo antropológico de Juan Antonio Pérez López. Revista Puertorriqueña de Psicología, 15(1), 123-163. https://epsasppr.net/index.php/reps/article/view/135/527

Psicouned. (13 de septiembre de 2022). La motivación en el control de la acción. https://psicouned.com/apuntes/psicologia-motivacion/motivacion-control-accion/

Ramírez, M. D. R. R., & Castillo, H. I. O. (2020). Funciones cognitivas y motivación en el aprendizaje de las matemáticas. *Naturaleza y tecnología*, (2). https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47847866/4-a.-teorias-del-aprendizaje-swenson-cap-iv-vi-y-x-libre.pdf?1470533363=&response-content-disposition=inline%3b+filename%3dteorias_del_aprendizaje.pdf&expires=1708830301&signature=gusrat0vd1i4aycqvu9zelqrrvfmnq8lvo1rtpirgg~uy8cgxrwehguh~k35r7rh~

Ribes, E. (1995). John B. Watson: El conductismo y la fundación de una psicología científica. Acta comportamentalia: revista latina de análisis del comportamiento, 3(3). https://www.redalyc.org/journal/356/35666225025/35666225025.pdf

Rodríguez, A. (17 de abril de 2020). Motivación escolar: causas, efectos y actividades. Lifeder. https://www.lifeder.com/motivacion-escolar/

Saeko. (29 de mayo de 2023). Estrategias de apoyo para estudiantes: impulsando el éxito académico en la era actual. https://www.saeko.io/es/blog/productividad/528-estrategias-exito-educativo#:~:text=Las%20tutorías%20y%20mentorías%20personalizadas%2

C%20el%20uso%20de,las%20estrategias%20que%20se%20están%20implementando%20con%20éxito.

Talledo-Subiaga, T. M., & Rivadeneira-Barreiro, J. C. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de la expresión oral en los niños del subnivel preparatoria. *mqrinvestigar*, *6*(3),1050-1070. https://www.researchgate.net/publication/362930809_Estrategia_ludica_para_el_desarrollo_de_la_expresion_oral_en_los_ninos_del_subnivel_preparatoria

Prieto Castellanos, B. J. (2017). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales. *Cuadernos de contabilidad*, *18*(46), 56-82. www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-14722017000200056&script=sci_arttext

Agudelo Viana, L. G., & Aigneren Aburto, J. M. (2008). Diseños de investigación experimental y no-experimental. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/2622/1/AgudeloGabriel_2008_DisenosInvestigacionExperimental.pdf

Daza, W. G. I. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método. *Voces de la Educación*. https://hal.science/hal-02528588/

Tamayo y Tamayo. (1997). Concepto de población y muestra según autores. Cuadro Comparativo. https://cuadros-comparativos.com/concepto-de-poblacion-y-muestra-segun-autores/

Mucha-Hospinal, L. F., Chamorro-Mejía, R., Oseda-Lazo, M. E., & Alania-Contreras, R. D. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. *Desafíos*, *12*(1), 50-57. https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/349/373

Bustos, M. R. C. (2021). Técnicas e instrumentos para recoger datos del hecho social educativo. *Revista científica retos de la ciencia*, *5*(10), 50-61. https://www.bing.com/search?q=diseño+no+experimental+según+autores&qs=n&form=qbre&sp=-1&ghc=1&lq=0&pq=diseño+no+experimental+según+autores&sc=10-36&sk=&cvid=4a9774555d5b43158cb898f3d0d553ab&ghsh=0&ghacc=0&ghpl=&showconv=1

Sampieri, R. H. (2006). Ampliación y fundamentación de los métodos mixtos. *Recuperado de: https://d1wqtxts1xzle7. cloudfront. net/48049226/12cap_MI5aCD. pdf*, *1471204553*.

ANEXO 1. Validación de Expertos

Validación de Expertos

Estimado profesional, usted ha sido invitado a participar en el proceso de juicio de expertos del proyecto: **"La motivación intrínseca a través del juego y su influencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria de la jornada vespertina de la Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio" periodo 2023 – 2024."**, con el objetivo de Analizar el nivel de involucramiento de los estudiantes en la aplicación de juegos para el desarrollo del aprendizaje.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información eficaz, criterio requerido para toda investigación.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con una X en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en observaciones.

Relevancia

a) Muy Alta (MA)

b) Alta (A)

c) Media (M)

d) Baja (B)

e) Ninguna (N)

Ítem	Entrevista a: Directivos Preguntas	MA	A	M	B	N
1.	¿Las estrategias metodológicas en la enseñanza aprendizaje pueden lograr que los niños despierten más su atención?					
2.	¿Considera que los niños y niñas podrían alcanzar las competencias básicas con la utilización de estrategias pedagógicas con base al juego?.					
3.	¿Los factores sociales influyen en la atención de los aprendizajes en los niños/as?					
4.	¿Cambia la actitud de los niños y niñas cuando utilizan estrategias motivadoras mediante el juego?					
5.	¿Cree que las actividades didácticas planteadas por usted, motivan a los niños y niñas para el aprendizaje?					
6.	¿Es importante implementar recursos que despierten el interés en los estudiantes de la institución ?					
7.	¿Se puede adaptar el juego al contenido curricular?					
8.	¿Es importante establecer reglas y condiciones para aplicar estrategias de juego en el aula?					

9.	¿Considera necesario fomentar los incentivos propios del estudiante para alcanzar las metas propuestas mediante la motivación intrínseca?					
10.	¿Se debe involucrar a toda la diversidad del aula en la aplicación de las estrategias del juego mediante la motivación intrínseca?					
11.	¿Se pueda dotar de herramientas lúdicas para mejorar el acompañamiento pedagógico de los docentes de su Institución?					
12.	¿Cree que en la Institución es importante implementar el acompañamiento pedagógico en buscar estrategias activas para compartir entre los docentes y obtener mejores herramientas para el trabajo con los niños/as?					

Observaciones de ítems (En esta sección sírvase colocar las observaciones a cada uno de los ítems, si lo hubiera)	
1	Sin observaciones
2	Sin observaciones
3	Considerar que el entrevistado amplíe su respuesta sobre los factores de influencia del desempeño docente
4	Sin observaciones

5	Sin observaciones
6	Sin observaciones
7	Incentivar al directivo para responder en función de los resultados (indicadores de calidad)
8	Sin observaciones
9	Sin observaciones
10	Sin observaciones
11	Sin observaciones
12	Sin observaciones

Pertinencia del instrumento:

Para emitir su criterio acerca de la Pertinencia de la estructura del cuestionario propuesto, sus componentes y contenido, marque con una (X) en la casilla correspondiente al valor asignado por Ud., teniendo como referencia la escala siguiente:

Muy Pertinente	Pertinente	Medianamente Pertinente	Medianamente Pertinente	Nada Pertinente

Coherencia del instrumento:

Sobre la Coherencia e interrelación existente entre los componentes del cuestionario propuesto (principios, objetivos, premisas, enfoques, cualidades y momentos), marque

con una (X) en la casilla que corresponda, según su criterio, teniendo en cuenta la escala de referencia siguiente:

Muy Coherente	Coherente	Medianamente Coherente	Poco Coherente	Nada Coherente

Validez del instrumento:

Sobre la validez y relación existente entre los componentes del cuestionario propuesto (principios, objetivos, premisas, enfoques, cualidades y momentos), marque con una (X) en la casilla que corresponda, según su criterio, teniendo en cuenta la escala de referencia siguiente:

Muy Válido	Valido	Medianamente Válido	Poco Válido	Nada Válido

Lo certifico,

_____

Nombres: Isaac Augusto Caicedo Vera

Cédula: 130704890-8

Grado académico: Máster en Dirección y Gestión de Recursos Humanos / Máster en Educación

ANEXO 2.

Solicitud directivos

San Antonio de Pichincha, 14 de marzo de 2024

Lcda. María Eulalia Garzón

Rectora

Unidad Educativa "Equinoccio San Antonio"

En su despacho. -

Apreciada Sra. Rectora:

Por medio de la presente, tengo a bien solicitar su autorización para desarrollar el Proyecto de Investigación de Tesis previo a optar por el grado de Licenciado en Ciencias de la Educación titulado:

"La motivación intrínseca a través del juego y su influencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria "A" de la jornada vespertina de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio periodo 2023 – 2024"

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo la implementación de estrategias lúdicas o pedagógicas mediadas por el juego, a través de la motivación intrínseca elemento de gran importancia en el transcurso del aprendizaje de los estudiantes del subnivel de preparatoria donde el docente juega un papel fundamental en la estimulación de este proceso.

Se prevé tener una muestra de 35 estudiantes; donde se cuenta con los procedimientos de rigor ético, a través del consentimiento informado a padres de familia y estudiantes con respecto a la confidencialidad para el tratamiento de datos personales e información a través del sigilo correspondiente a una investigación académica.

Dentro del desarrollo de la tesis de investigación, en el período lectivo 2023 - 2024, se prevé compartir los hallazgos obtenidos con las docentes del subnivel de la jornada vespertina, para aportar con estrategias que permitan un mejor manejo de las actividades en el aula y mejorar el rendimiento escolar.

Para su conocimiento adjunto el cronograma con las principales actividades que se prevé realizar:

Actividad	**Marzo**	**Abril**	**Mayo**
Aplicación de consentimientos informados a padres de familia	X		
Diseño y elaboración de cuestionarios y entrevistas	X		
Validación de expertos de cuestionarios y entrevistas		X	
Aplicación de cuestionarios		X	
Diseño y elaboración de entrevistas		X	
Aplicación de entrevistas		X	
Validación de la información		X	
Construcción de la teoría		X	
Comparación e interpretación de resultados			X

Correcciones			X
Redacción final			X

Agradecida por la atención a la presente, manifiesto sentimientos de consideración y estima.

Cordialmente,

Flor del Cisne Agurto Ontaneda

Estudiante Licenciatura en Educación

Universidad Espíritu Santo

ANEXO 3. ACUERDO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES-MADRES-TUTORES

Quito, 14 de marzo de 2024

Yo, Flor del Cisne Agurto Ontaneda INVESTIGADOR/A PRINCIPAL del estudio titulado" **"La motivación intrínseca a través del juego y su influencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria "A" de la jornada vespertina de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio periodo 2023 – 2024**". Pongo en su conocimiento el desarrollo de la investigación que a continuación se menciona. Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su representado/a en el estudio.

Resumen de la propuesta de investigación: El presente proyecto de investigación tiene la intención de limplementar estrategias lúdicas o pedagógicas mediadas por el juego, a través de la motivación intrínseca elemento de gran importancia en el transcurso del aprendizaje de los estudiantes del subnivel de preparatoria donde el docente juega un papel fundamental en la estimulación de este proceso.

Participación del estudiante en el estudio: Para el análisis y recopilación de datos se utilizarán técnicas de recopilación de información como encuesta, entrevista, fotografías, anecdotarios, fichas de observación que permitirán obtener una información verídica.

Tiempo requerido: El estudiante participará de este estudio durante dos horas por semana durante el mes de abril, tiempo en el que se aplicarán las técnicas de recopilación de información antes mencionadas.

Cronograma del estudio:

Actividad	Marzo	Abril	Mayo
Aplicación de consentimientos informados a padres de familia	X		
Diseño y elaboración de cuestionarios y entrevistas	X		
Validación de expertos de cuestionarios y entrevistas		X	
Aplicación de cuestionarios		X	
Diseño y elaboración de entrevistas		X	
Aplicación de entrevistas		X	
Validación de la información		X	
Construcción de la teoría		X	
Comparación e interpretación de resultados			X
Correcciones			X
Redacción final			X

Derecho a retirarse del estudio del proyecto de investigación: Usted tiene el derecho de retirar a su hijo/a del estudio en la aplicación del proyecto en cualquier momento sin penalización alguna. Si ese fuere el caso, tomar contacto directamente con el investigador principal de este estudio.

Así mismo, de existir cualquier tipo de anomalía que usted considere ponga en riesgo el bienestar de su hijo/a o representado/a, reportarlo directamente a la autoridad de la Institución Educativa quien deberá tomar las acciones correspondientes de acuerdo con la normativa vigente.

La propuesta de investigación descrita fue previamente revisada y aprobada por la Dirección Nacional de Investigación Educativa, por lo cual, como investigador principal, así como todos los investigadores involucrados en el desarrollo del estudio, acordamos expresamente mantener la más estricta confidencialidad en el uso de la información, y entendemos que la participación de su representado es voluntaria. La información que usted y su hijo den para el estudio será manejada confidencialmente. Sus datos y los datos de su hijo/a serán anónimos, lo que significa que su nombre no será recopilado o enlazado a los datos que no tengan como único y exclusivo propósito el desarrollo de la presente investigación.

Si tiene preguntas adicionales sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del investigador principal: Flor del Cisne Agurto Ontaneda

Entidad a la que pertenece: Universidad Espíritu Santo

Correo electrónico: flor.agurto@uees.edu.ec

Teléfono de contacto: 0984969698

Con esos antecedentes, como representante de su hijo/a acuerda:

□ Permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

□ NO permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

Nombres completos del/la representante:

Firma:

Fecha:

ANEXO 4. CARTA DE ASENTIMIENTO PARA ESTUDIANTES ENTRE 4-6 AÑOS

Por favor, lee este documento con tu(s) padre (s) o tutor (es) antes de decidirte a participar en el estudio. Tu representante también será informado del desarrollo de esta investigación y permitirá tu participación a través del acuerdo de consentimiento informado. Sin embargo, es importante tener claro tu participación voluntaria en el estudio.

Este estudio ayudará a aprender más acerca de la motivación intrínseca a través del juego y su influencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de preparatoria "A" de la jornada vespertina de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio periodo 2023 – 2024. Quisiera contar con tu participación en la aplicación de estrategias lúdicas o pedagógicas mediadas por el juego, a través de la motivación intrínseca elemento de gran importancia en el proceso del aprendizaje.

Si aceptas participar en el estudio, esto será de la siguiente manera: respondiendo cuestionarios, entrevistas, realizando diferentes actividades pedagógicas planificadas dentro de los temas de clase donde mediante el juego se interactuará, tomaremos datos de lo observado durante la semana de trabajo, todo esto se realizará dentro del aula o en su defecto dentro de los predios de la Institución Educativa, salvaguardando tu bienestar e interrumpiendo lo menos posible las clases.

Tu participación en el estudio es completamente voluntaria y puedes retirarte en cualquier momento si esa es tu voluntad. Tu papá-mamá/tutor saben sobre este estudio

y te estamos preguntando si te gustaría participar en él. En caso de tener alguna duda al respecto, notificarla directamente al investigador principal del estudio y/o a la autoridad de tu Institución Educativa.

La información del investigador principal es la siguiente:

Nombre del investigador principal: Flor del Cisne Agurto Ontaneda

Entidad a la que pertenece: Universidad Espíritu Santo

Correo electrónico: flor.agurto@uees.edu.ec

Teléfono de contacto: 0984969698

Con esos antecedentes, como estudiante acuerdo.

□ Aceptar la participación en el estudio de investigación especificado.

□ NO aceptar la participación en el estudio de investigación especificado.

Nombres y apellidos del estudiante:

Fecha:

ANEXO 5: ENCUESTA AUTORIDADES Y DOCENTES

https://docs.google.com/forms/d/1f05seo3Z3lmw6Ep25ws_0Bxa7nrFbalpCuQrQ

Sc_dFE/edit#responses



Encuesta Autoridades

flordelcisne20@gmail.com Cambiar de cuenta

No compartido

¿Cuáles estrategias metodológicas en la enseñanza aprendizaje de los niños podría lograrse que los niños vieran las clases más dinámicas, más divertidas y les despertará más su atención?

Tu respuesta

¿Considera que los niños y niñas podrían alcanzar las competencias básicas con la utilización de estrategias pedagógicas con base al juego?

ANEXO 6: ENCUESTA PADRES DE FAMILIA

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdTu2B56TNLnMLiK7fMpD5vk10l9o6Cx39CHDubTX8JsOBdNg/viewform?usp=sharing

