

EL JUEGO, PRINCIPAL ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN Y ENSEÑANZA  
PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL GRADO PRIMERO

CAROLINA MARCELA VILLADA CARDONA

YURANI MARCELA VILLA LONDOÑO

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

MEDELLÍN

2021

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Firma del presidente del jurado**

---

**Firma del jurado**

---

**Firma del jurado**

12 de junio del año 2021

## **DEDICATORIA**

Este proyecto está dedicado con amor y cariño a Gladis Cardona y Richar del valle, madre y esposo; por su sacrificio y esfuerzo, por creer en nosotras y en nuestra capacidad de tener una profesión para nuestro futuro, sus palabras de aliento nunca nos dejaron caer y estuvieron durante todo este tiempo apoyándonos para que este sueño se hiciera realidad.

Un agradecimiento especial a Martin del valle por inspirarnos en la elaboración del mismo.

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios y a nuestras familias, toda gratitud.

La ENSA nos dio la bienvenida al mundo de los maestros de corazón, nos brindó la oportunidad de aprender y crecer, nos brindó aprendizajes incomparables; nosotras agradecemos el acompañamiento de los maestros, compañeros y a la Normal en general por todo lo otorgado.

A las personas que nos acompañaron en el éxito de esta investigación; gracias por el apoyo incondicional y ánimo en cada una de las etapas de nuestra carrera, algunas aun presentes y otras que se llevan en el corazón, como alumnos y maestros.

**ÍNDICE**

<b>DEDICATORIA</b>	<b>3</b>
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	<b>4</b>
<b>ÍNDICE</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>10</b>
1.1 Formulación del problema	10
1.2 Delimitación del problema	11
1.3 Objetivos	11
1.3.1 General	11
1.3.2 Específicos	11
1.4 Justificación	12
1.5 Antecedentes	15
<b>CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA</b>	<b>18</b>
<b>CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>22</b>
3.1 Diseño metodológico	22

3.2 Población y muestra	25
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información	26
3.3.1 Colcha de retazos	27
3.3.2 Encuesta	27
3.3.3 Ficha de observación	29
3.4 Análisis de resultados	30
3.4.1 Colcha de retazos	30
3.4.2 Encuesta	30
3.4.3 Observación	31
<b>CAPÍTULO 4: PROPUESTA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES</b>	<b>32</b>
4.1 Propuesta y recomendaciones	32
4.2 Resultados	35
4.3 Conclusiones	39
<b>REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS</b>	<b>41</b>

## **EL JUEGO, PRINCIPAL ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN Y ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL GRADO PRIMERO**

### **Introducción**

Este proyecto de investigación tiene como finalidad proponer el juego como principal estrategia de enseñanza en el grado primero de la Escuela Normal Superior Antioqueña

Vamos a dar a conocer una problemática que se evidenció en el aula de clase y que afecta en gran medida el desempeño de los alumnos a la hora de aprender y es la falta de motivación de estos hacia los procesos de enseñanza. Para continuar les contamos que este proyecto se fundamentó en las teorías de autores como Montessori y su teoría del juego y la importancia de este en el aprendizaje de los niños y niñas y Shunck con su teoría de la motivación.

Estas dos variables son parte primordial de todo proceso de enseñanza - aprendizaje y sobre todo se necesitan emplear en el grado primero debido a que los estudiantes vienen de un proceso que se llama preescolar, algunos cursaron los tres grados que a este competen como lo son: pre jardín, jardín y transición, otros tal vez solo el ultimo y en todos estos se trabaja por dimensiones del desarrollo y lo más importante allí es el divertirse, ser felices, compartir, explorar y finalmente este conjunto los lleva a aprender; debido a lo mencionado, el cambio al llegar a la primaria en ocasiones puede generar ciertas deficiencias en el aula de clase, como lo son: distraerse muy fácilmente

queriendo salir de lo que los maestros quieren enseñar, ya sea contando historias, recordando algo o simplemente diciendo que eso no le gusta, además de expresar constantemente que tienen cansancio, puesto que otro factor que cuesta un poco es que en esta jornada única los alumnos deben permanecer de 7 a 8 horas en el colegio, esta problemática fue encontrada durante el ejercer como maestras y realizar nuestras prácticas con este grado, y queremos dar solución después de haber realizado todo un trabajo de investigación , en el cual involucramos a los niños, niñas y maestros, pues somos los principales motivadores externos en el ámbito escolar

Todo ese trabajo inicial de observación es un proceso que hace parte del método inductivo porque este permite observar desde casos particulares así como también explorar, interactuar, describir y plantear hipótesis.

La población con la que trabajamos fue de aproximadamente 15 niños y niñas del grado 1°B y utilizamos técnicas como lo fueron la colcha de retazos y la encuesta, éstas de acuerdo a las variables antes mencionadas, las cuales se aplicaron virtualmente por la pandemia que actualmente atraviesa el mundo entero, el resultado de estas fue lo esperado puesto que ya con la observación sabíamos de primera mano que les gustaba y que no a los alumnos.

Por ultimo debemos mencionar que el producto con el cual queremos aportar para mejorar esta problemática se pensó de una manera creativa y que sirva ahora y a futuro y es la realización de un fichero donde presentamos estrategias para temas que se ven en este grado y que en ocasiones pueden ser los más tediosos para ellos; este fichero llevara

10 estrategias y lo mejor es que después de que el maestro siga la misma rubrica que allí presentamos, puede hacer nuevas estrategias y guardarlas para utilizarlas ya sea en otros grados o en el grado primero del siguiente año.

## **CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 Formulación del problema**

El aprendizaje escolar de los niños y niñas dentro del aula depende o se liga de algo que llamamos motivaciones, desde la perspectiva del alumno están consideradas como: motivaciones intrínsecas las cuales son inherentes a su personalidad, y las extrínsecas que aparecen a través del proceso de enseñanza y aprendizaje suscitado por el docente. En la segunda motivación, factores como los contextos familiares o culturales influyen, aunque en el ámbito escolar señalamos que los docentes podemos mejorarla o incentivarla para promover así un aprendizaje eficaz.

Por lo que, a lo largo de nuestra práctica hemos evidenciado una necesidad en el grado primero, del colegio Euskadi que está presente y se trata de una dificultad que ocurre la mayoría de veces en el aprendizaje de los niños; tal vez por la falta de motivación que se les da en cada clase, especialmente en este grado, los niños del colegio quieren jugar o tratan de estar inventando historias que los distrae fácilmente del ritmo de estudio, el cual es de 7 horas de clase.

Seguro podemos seguir con la misma estrategia de motivación, pero no habrá más adelantos, gratos recuerdos del aprendizaje o puede incluso, haber un desinterés por parte de ellos hacia la construcción de aprendizajes; por esto, se desea realizar una intervención o cambio en esta enseñanza para que cada cosa aprendida sea con gusto y felicidad por parte de ellos, invitando a los maestros a realizar motivaciones lúdicas y creativas para enseñar los diferentes temas, independiente del área en la que esté, mediante el juego como medio eficaz y adecuado para enriquecer a los pequeños a nivel conceptual, cognitivo, emocional, social y humano.

## **1.2 Delimitación del problema**

¿Cómo fomentar la motivación para la construcción de aprendizajes mediante el juego, en los niños del grado primero en la Escuela Normal Superior Antioqueña?

## **1.3 Objetivo**

### **1.3.1 Objetivo general.**

Diseñar una propuesta educativa que fomente la motivación y permita la implementación de juegos en pro del aprendizaje en el grado primero en la Escuela Normal Superior Antioqueña de la ciudad de Medellín.

### **1.3.2. Objetivos específicos.**

- Identificar las prácticas educativas de los docentes, en las que el juego se establezca como una estrategia fundamental en el aprendizaje significativo de los niños.
- Establecer el juego como una estrategia fundamental en el aprendizaje significativo de los niños.
- Implementar el fichero lúdico como estrategia pedagógica que motiven al estudiante a querer aprender.

## 1.4 Justificación

Teniendo en cuenta que la atención y el interés son un aspecto fundamental para el aprendizaje, pero cada día se evidencia con más frecuencia la cantidad de niños y niñas que presentan dificultad para centrar su atención e interés en las actividades que se realizan en los centros o instituciones educativas debido a que no hay una buena motivación por parte de los maestros que impulse e incentive a los educandos a aprender y participar en las actividades que se realizan en las aulas de clase por lo tanto nos vemos en la obligación de realizar el proyecto basado en esta problemática, porque hemos evidenciado esto en los niños y niñas del grado primero en el colegio Euskadi.

Por lo tanto, llegamos a la conclusión de que estas actitudes de desinterés por parte de los niños y niñas podrían ser ocasionadas por el cambio que surge al pasar del nivel preescolar al grado primero, debido a que en estos niveles se le da prioridad a la primera infancia de todos los niños, pasando así la mayoría del tiempo jugando o realizando actividades didácticas porque de esta manera los docentes estimulan varios aspectos primordiales en sus vidas como el desarrollo emocional y físico, crecimiento, vínculos afectivos y sociales, entre otras dimensiones que son de suma importancia.

Dicho anteriormente, en esta etapa surgen diferentes cambios, pero el más relevante es el aspecto académico, debido a que ya no pasan la mayoría de su tiempo jugando y ven las actividades un poco desinteresadas o aburridas, aparte de esto, pasan muchas horas diarias en las que deben estar en las instituciones educativas por lo que aún se ven más desinteresados; basándonos en un artículo de reflexión llamado “la motivación, motor de aprendizaje”, se habla de que la motivación es uno de los aspectos más relevantes e importantes, es la chispa que enciende el desarrollo del proceso para que el aprendizaje se dé y no hay duda alguna de que si esta no se da, los estudiantes difícilmente aprenderán (Ospina, 2006, p.158). Llegando a este punto se considera que es

allí donde el maestro debe buscar la manera de implementar estrategias dentro del aula de clase, que ayuden a desarrollar los temas propuestos pero de una manera más didáctica, teniendo en cuenta que los niños y las niñas tienen capacidades extraordinarias, por ello la tarea del maestro consiste en construir estrategias didácticas que permitan despertar la atención y el interés ante nuevos aprendizajes.

Se trata entonces de generar acciones transformadoras desde el aula y la escuela, para ello el docente deberá ofrecer un escenario propicio significativo y especialmente llamativo para los niños, ya que el medio en que se mueva será fundamental para lograr aprendizajes significativos, motivar es un factor importante en el desarrollo de su personalidad, de su inteligencia, de las actitudes, valores y competencias que le permitirán un mejor desempeño desde cualquier ámbito de formación.

De igual manera, se hace relevante sustentar desde el artículo 19 de la Ley General de Educación 115 de 1994, que la educación básica obligatoria y corresponde a la identificada en el artículo 356 de la Constitución Política como educación primaria y secundaria; que comprende nueve grados, conformados por las áreas fundamentales del conocimiento y de la actividad humana (1994, párr. 82), dentro de sus objetivos generales y específicos se encuentra la fomentación del interés y el desarrollo de actitudes, la formación crítica y creativa, el conocimiento y su relación e interacción con la vida social y la naturaleza que posibilite una mejor preparación del educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo; otro artículo que nos sirve como referente para nuestro proyecto es el Nro.5 que resalta los fines de la educación (1994, párr. 10), en unión con el artículo 67 de la Constitución Política, en el cual se habla sobre la educación física, recreación y deporte y su importancia en la formación y construcción de aprendizajes significativos en los educandos (1991, p. 36).

Por otro lado, el Plan Decenal de Educación de 2016-2026 plantea que los docentes deberán ser de alta calidad, generando equidad y desarrollo humano, gracias a

su profesionalismo y aprendizaje continuo, deben tener una mayor formación y valoración social, logrando como fin el desarrollo humano de sus estudiantes.

También, en la Ley 1098 de 2006 por la cual se expide el Código de Infancia y adolescencia, se resalta el artículo 30 que habla de que los niños y las niñas tienen derecho al juego además actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes (2006, p. 16) y aparte de esto, es uno de los pilares fundamentales de la educación inicial, basándonos en este artículo se pretende implementar el juego como una estrategia de motivación en el aula de clase del grado primero debido a las falencias y dificultades que se han ido observando a lo largo de nuestra práctica y lograr así avances significativos en los educandos y que por medio de estas estrategias se pueda no solo despertar el interés por aprender si no también la participación de ellos en todas las actividades curriculares.

Además, en el Decreto 1075 de 2015 en el artículo 2.3.3.2.2.3, se plantean unas directrices que se deben tener en cuenta para la organización de las actividades y proyectos lúdico pedagógicos como la identificación y el reconocimiento de las curiosidades, inquietudes, saberes, necesidades, experiencias y talentos que el educando posee debido a su interacción con el entorno que lo rodea, apuntando así a su formación integral mediante la construcción de valores y actitudes, creación de espacios significativos donde se pueda llevar a cabo la vivencia de nuevas experiencias, que posibiliten al estudiante la imaginación, la fantasía, la creatividad y la curiosidad por explorar cada vez más y llegar a tener buenos aprendizajes, y poder lograr por medio de estas identificaciones una adecuada planeación e implementación de estrategias que suplan y complementen todas las necesidades del educando para así llegar a un aprendizaje significativo y enriquecedor (p. 92).

Para finalizar, este proyecto está encaminado a la orientación, implementación y manejo de las actividades endientes a captar la atención y el interés de los niños y niñas hacia los maestros dentro del aula de clase, que permitan darle al orientador un manejo

adecuado y control del grupo en todo momento, en especial cuando se pretende realizar una actividad didáctica con un fin educativo, y así poder estimular y lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas

## **1.5 Antecedentes**

Al realizar este proyecto de investigación algo importante que encontramos fue: en diferentes ciudades de Colombia, e incluso en diferentes países, hay instituciones donde les genera preocupación el método que se utilizan a la hora de realizar la práctica con los niños en el aula, y de manera crucial la motivación que se les propicia; algo que sigue generando interés y conlleva a continuar realizando investigaciones al respecto. Con relación a esto, a continuación se muestra un rastreo sobre lo expresado anteriormente.

### **INTERNACIONAL:**

El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado. Realizado por: Dilia Elena Coronel Oliveros. Su objetivo general es: Proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado de la Escuela Básica Estatal “Monseñor Luis Eduardo Enríquez” de la Parroquia Municipio Valencia, Estado Carabobo. Universidad de Carabobo, Naguanagua- Venezuela. Año: 2015. En este proyecto se plantea la implementación del juego como estrategia lúdica en la enseñanza de la lectura para que los estudiantes demuestren interés, gusto y pasión por ella, debido a que en las aulas de clase se observa constantemente el poco interés por parte de los estudiantes a la hora de practicar la lectura y esto sucede por la poca motivación que los

maestros les dan. Por tal motivo consideramos importante apoyarnos en este proyecto porque puede brindarnos herramientas importantes que podemos implementar en el grado primero que puedan dar mejora a esta problemática y poder formar alumnos con interés y gusto por la lectura y sobre todo motivarlos a querer aprender nuevas cosas. En conclusión, si todos los maestros prestamos la suficiente atención a las falencias o dificultades que se evidencian en las aulas de clase, podemos implementar nuevas estrategias didácticas que impulsen y motiven a los niños a la hora de aprender y así lograr que todo el proceso de aprendizaje de cada estudiante sea enriquecedor y con resultados positivos.

### **NACIONAL:**

Aprendizaje significativo y atención en niños y niñas del grado primero del colegio Rodrigo Lara Bonilla. Realizado por: Lizeth Lara Otálora, Lina Katherine Tovar Quintero y Lucy Stephanie Martínez Barreto. Su objetivo general es: Determinar los aportes del aprendizaje significativo en la atención en niños y niñas del grado primero. Bogotá. Año: 2015. En este proyecto se plantea la implementación de estrategias didácticas en el ámbito educativo, logrando una mayor concentración e interés por parte de los niños. Por tal motivo consideramos que es importante apoyarnos en este porque nuestro propósito es lograr motivarlos y despertarles un interés por aprender usando estrategias más didácticas y poder obtener buenos resultados. En conclusión, puede decirse que con alegría se evidencia que los objetivos propuestos en este trabajo, fueron cumplidos a cabalidad de manera satisfactoria, donde los niños sin lugar a duda fueron las personas más beneficiadas, con las estrategias que se crearon a lo largo de la investigación y con toda la disposición de la docente titular del grupo.

**LOCAL:**

La lúdica como estrategia de motivación para mejorar el proceso de lectura y escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa La Gabriela del Municipio de Bello – Antioquia. Realizado por: Adriana María Correa Arboleda y Lucrecia del Carmen Londoño Hernández. Su objetivo general es: Desarrollar una propuesta educativa que mejore el proceso de la lectura y la escritura en los niños de segundo grado de la Institución Educativa La Gabriela, en el municipio de Bello Antioquia. Año: 2017. En este proyecto se plantea la lúdica para mejorar procesos de lectura y escritura, esta motivación se requiere por el poco interés de los niños en estos procesos, para nosotras es importante apoyarnos en este, debido a que nuestra evidencia está en el grado primero, y es el poco impulso a querer realizar las actividades o no querer propiciar nuevos conocimientos para ellos. Autores como Piaget y Vygotsky tomados como referentes en nuestro proyecto también hacen parte entre otros del de estas mujeres y es que el interés de que los maestros propicien un aprendizaje significativo también es uno de los procesos que ellos como grandes pedagogos apoyan, orientar siempre a los niños es indiscutible, pues deben tener ese acompañamiento, sin embargo podría ser un acompañamiento diferente donde creen y ejecuten diversas actividades para generar más conocimiento. En conclusión, si todas las personas involucradas en el proceso de formación y educación de los niños colocan de su parte este desarrollo será más efectivo para los niños, los profesores saliendo de sus rutinas, capacitándose, y atreviéndose a innovar con estrategias para las clases y los padres como eje fundamental de la educación de sus hijos, realizando un acompañamiento asertivo en el transcurso de toda su formación académica.

## CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA

Los niños tienen una motivación innata para aprender, y es la motivación intrínseca donde se aprende desde el nacimiento procesos fundamentales; cuando los niños crecen y llegan a la etapa de la escolaridad hay una motivación diferente que juega un papel muy importante y esta se llama extrínseca, en esta entran a jugar un papel fundamental los maestros debido a que tenemos el deber y reto de motivar a que los niños quieran y se interesen por el aprender.

Un autor que aporta a este proyecto de investigación es Dale H. Schunk con su teoría del aprendizaje, en la cual nos habla de un aspecto muy crucial en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los educandos llamado la motivación que era definida por él como “ el proceso de instigar(influir) y mantener la conducta dirigida a metas”. El proceso de instigar (influir) y mantener la conducta dirigida a metas, por tanto es más un proceso que un producto, implica la existencia de unas metas, requiere cierta actividad (física o mental), y es una actividad decidida y sostenida. Se define desde un punto de vista cognoscitivo porque plantea que los aprendices establecen metas y emplean procesos cognoscitivos como la planeación y la supervisión, y conductas como la persistencia y el esfuerzo para alcanzar sus metas.

La teoría de Schunk nos plantea la importancia de una buena motivación ya que esta conlleva a que los estudiantes presten atención a la hora de aprender y se involucren en las actividades, demostrando interés en la adquisición de la información, relacionándola con los conocimientos adquiridos anteriormente y planteando preguntas. Un estudiante motivado en la realización de una actividad que pueda parecer difícil, en vez de rendirse invierte mayor esfuerzo por lograr un buen resultado y esto sucede cuando los maestros implementan las estrategias necesarias para cada estudiante, que respondan a las necesidades de toda la población, que los motive a realizar ese objetivo o meta, y aparte de esto, crea en ellos un espíritu de superación.

Continuando con lo anterior, el maestro tiene un papel fundamental en el proceso de Enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, por este motivo se debe identificar primordialmente donde está la dificultad, el porqué de la actitud de desinterés por parte de ellos en el momento de realizar una actividad, ya que muchas veces esas actitudes pueden presentarse por diferentes razones como por ejemplo problemas personales, poco gusto por la asignatura o por estudiar.

Otro aspecto fundamental que considera Schunk en su teoría son las influencias familiares puesto que es posible que la motivación para el logro dependa en buena parte de factores presentes en el hogar del niño. El autor pone como ejemplo una investigación que se realizó, donde se les asignaba a los niños diferentes tareas y los padres podrán interactuar con ellos de cualquier manera, se obtuvieron resultados tanto buenos como regulares dependiendo de la motivación y acompañamiento que tenían los estudiantes por parte de su familia. Al final llegaron a la conclusión que el acompañamiento de los padres sobre sus hijos hace que tengan un buen desempeño y esto influye de manera más importante en la motivación para el logro que su deseo de que sean independientes.

Schunk dentro de su teoría del aprendizaje habla un poco sobre la jerarquía de Abraham Maslow(1943), la cual puede ayudar a los profesores a entender a sus estudiantes, a crear un ambiente que mejore el aprendizaje y propicie el conocimiento. Como ejemplo claro y qué sucede mucho hoy en día es que a algunos estudiantes les resulta difícil trabajar en sus tareas cuando hay distracciones cercanas como movimientos o ruidos. En cuanto a esto Maslow considera que los profesores pueden reunirse con los padres de los niños para valorar si hay condiciones problemáticas en sus hogares, si existen trastornos en el hogar las necesidades de seguridad del niño podrían no estar satisfechas y esto puede ocasionar poca atención o motivación. Por consiguiente el maestro puede invitar a los padres a ofrecer a los niños un buen ambiente en el hogar que sea favorable para el estudio, pero también asegurarse que en el salón de clases hayan

pocas distracciones y de enseñar a los estudiantes habilidades para afrontarlas, como por ejemplo la manera de concentrarse y prestar atención a las actividades académicas.

También él hablaba de algo muy importante que tal vez pocas veces se tiene en cuenta en las aulas de clase como lo es las deficiencias fisiológicas o de seguridad, por ejemplo los niños que llegan a la escuela sin haber desayunado y que carecen de dinero para el almuerzo, les es imposible concentrarse en las tareas del salón de clases. Por ende los docentes pueden trabajar con los consejeros, directores y trabajadores sociales para ayudar a las familias de los niños, o bien, hacer que éstos sean admitidos en programas de alimentos gratuitos o de bajo costo.

Por último, es importante resaltar que el maestro es parte fundamental de la vida del niño, ya que ellos pasan la mayoría del tiempo dentro de las aulas de clase, por esto es importante que hagamos todo con vocación, siempre pensando y queriendo el bien de nuestros estudiantes, preparándonos cada día para las adversidades que se puedan presentar dentro de las aulas de clase en especial con esos casos particulares que de cierta manera afectan a los niños, debemos ser conscientes de que todos viven una realidad diferente y esto lo expresan principalmente dentro de las aulas de clase, por esto debemos ser buenos observadores, buenos maestros, que se preocupen por saber la razón de la poca atención de los niños, motivándolos cada día, haciéndoles ver que se puede aprender de una manera más diferente y eficiente como por ejemplo empleando juegos o actividades didácticas, donde todos sean partícipes y compartan con sus demás compañeros, y así lograr que cada estudiante que llegue a nuestra aula tenga siempre presente la importancia de querer realizar toda meta o propósito con buena disposición y actitud y sobre todo afrontando siempre las adversidades que se presenten.

El juego en los niños es una actividad innata que les permite un desarrollo social, les permite interactuar con los demás y es una actividad agradable donde ellos de manera creativa dan solución a problemas, adquieren nuevo lenguaje y nuevas habilidades físicas, entre otras.

El juego además de ser una actividad para divertir a los niños puede ser un gran aliado para la enseñanza de temas o conceptos dentro del aula, y esto es lo que queremos lograr con este proyecto, poder darles a los niños una educación donde aprendan a través del juego, dándole importancia dentro del aula y tomándolo como una estrategia fundamental en el proceso de enseñar.

María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

El juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses. (María Montessori)

## Capítulo 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.1 Diseño metodológico

Esta investigación contiene aspectos teóricos y conceptuales que han sido importantes para la situación planteada en el inicio, teniendo siempre presente el juego como motivación en el aprendizaje de los niños y niñas, por lo tanto la metodología se enmarcará mediante el enfoque cualitativo, debido a que sus características nos permite una aproximación más asertiva con la realidad; se hizo una observación dentro del contexto educativo para así poder obtener las falencias y hacer un planteamiento de las posibles soluciones a las que podemos llegar con esta investigación.

El **enfoque** cualitativo lo define (Cerde, 2011) como aquella investigación que permite interpretar con profundidad y detalle lo que está sucediendo, que centra su acción en la comprensión de hipótesis halladas durante el proceso, por consiguiente, se tiene la intención de centrarse en que tan ciertas son las hipótesis planteadas sobre la poca motivación y el desinterés como resultado del proceso de observación y lograr un cambio mediante estrategias de implementación dentro de la institución educativa.

Tomando lo anterior este proyecto tiene el enfoque cualitativo debido a que se tomó en cuenta la realidad de un grupo de estudiantes del grado primero en el cual se observó minuciosamente durante un semestre sus expresiones, su atención, sus comportamientos y sus conductas, teniendo en cuenta lo verbal y no verbal. Para así poder llegar a descubrir el ¿por qué? Del planteamiento inicial con el que determinamos que se debía hacer algo que ayudara a mejorar la calidad educativa de los niños y niñas.

Entre los estudios de **alcance** existen varios que pueden ser parte de un proyecto de investigación, sin embargo, este está encaminado en el alcance explicativo debido a que se basa en responder a las causas o fenómenos de un acontecimiento, pero se centra principalmente en explicar el por qué ocurre este y en qué condiciones se da. Por lo tanto, se busca dar cumplimiento al principal objetivo el cual es diseñar una propuesta

educativa para la fomentación de la motivación y la implementación de juegos en el favorecimiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Por consiguiente, se considera pertinente la vinculación del alcance de estudio explicativo al proyecto de investigación planteado, porque se debe tener claro que la sociedad atraviesa por cambios que pueden traer consigo aspectos positivos o negativos en el desarrollo, dependiendo de la manera en que las personas asuman dichas innovaciones, una de las problemáticas que crea confusión especialmente dentro de las aulas de clase es la poca motivación y desinterés expresado por parte de los niños, es claro que sucede por alguna razón, las cuales fueron planteadas como hipótesis en el desarrollo de este proyecto como por ejemplo, la poca motivación por parte de los maestros, el cambio emocional y social que ocasiona transcurrir del grado preescolar al grado primero, y sobre todo el acompañamiento por parte de los acudientes en todo el proceso.

A lo que se quiere llegar con este alcance es a la respuesta del por qué ocurre esta deficiencia dentro de las aulas, el cómo se da y las causas que verdaderamente llevan a esto, para luego así, tener la certeza de lo que se está planteando y poder realizar el diseño de las estrategias adecuadas para la implementación del juego como una herramienta de motivación, mejorando el proceso de enseñanza y aprendizaje de una manera innovadora dentro y también fuera del aula de clase.

### **Diseño**

Dentro de este proyecto es importante tener en cuenta la investigación acción participativa, porque por medio de esta el investigador refiriéndonos a los maestros puede adentrarse en el mundo de cada estudiante para entender y comprender el cómo asimilan cada vivencia o experiencia como también sus perspectivas, opiniones y dudas, por lo tanto, esta investigación favorece en la búsqueda de buenos resultados.

Bernal (2010) en su libro llamado Metodología de la investigación, hace una definición de la IAP:

“Es un enfoque diferente del método tradicional de hacer investigación científica, ya que conceptúa a las personas (tradicionalmente consideradas meros objetos de investigación, por el método tradicional) como sujetos partícipes, en interacción con los expertos investigadores en los proyectos de investigación”. (p. 61)

Esta herramienta de investigación permite realizar una unión entre los investigadores que son los que cumplen el papel de facilitadores o agentes del cambio en este caso los maestros y el grupo en el cual se llevara a cabo dicha investigación, formando así un equipo de investigación integrado. (Bernal, 2010).

Como se mencionaba anteriormente, esta herramienta nos ayuda en el desarrollo y ejecución del proyecto porque permite tener una relación directa entre el investigador y los estudiantes, llevándonos a nosotros como maestros a tener cada vez más una idea clara y poder lograr el cumplimiento de los objetivos planteados con la participación activa de todos los estudiantes.

El **método** empleado en este proyecto es el inductivo porque se formula la observación de casos o hechos particulares, por lo tanto, Bernal (2010) se refería a este como:

“Método que utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación sea de carácter general”. (pág. 59).

De acuerdo a la definición dada por Bernal, se considera importante resaltar que una de las principales herramientas que caracteriza el método inductivo es la observación, la cual es de suma importancia porque este proyecto se empezó a ejecutar después de haber observado varios sucesos y hechos dentro de las aulas de clase en la institución donde se ha realizado la práctica pedagógica. Por lo tanto, este método y la observación

van de la mano porque después de analizar las situaciones, se pueden dar deducciones de todo este proceso de observación, llevando el estudio de cada caso en particular a una manera general, y así encontrar las estrategias adecuadas y aplicarlas apuntando siempre a mejorar la motivación usando el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje significativo.

### **3.2 Población y muestra**

La Escuela Normal Superior Antioqueña es perteneciente a la red de colegios católicos de la Arquidiócesis de Medellín, esta cuenta con alrededor de 750 estudiantes, hombres y mujeres; los cuales están matriculados desde preescolar hasta el grado 11, En el grado primero, especialmente (1-B) donde está enfocada nuestra investigación, se encuentran familias de estrato medio alto.

A nivel familiar se evidencia que los estudiantes tienen buen acompañamiento por parte de la familia y que siguen el proceso de aprendizaje ahora desde casa, haciendo un adecuado uso de la plataforma institucional, grupos para la comunicación, y acompañamiento diario en sus clases virtuales. Estos padres son adultos jóvenes (entre 28 a 40 años). Realizando un balance el grado mayor de escolaridad de estos padres es de pregrado (profesionales). Algunas familias son separadas y estos niños y niñas viven con madre, aunque la mayoría de las familias conviven juntos.

Se evidencia en este grupo niños líderes, que sobresalen y que además ayudan a otros compartiendo en ocasiones sus conocimientos, ya sea por medio de historias, lecturas o videos, en total son 20 estudiantes, 13 niños y 7 niñas; que tienen entre 6 y 7 años de edad.

**Esta población** de estudiantes de (1-B) tiene niños que pocas veces muestran interés por lo que se les está enseñando y lo demuestran de varias formas, en ocasiones ellos mismos lo dicen “maestra que pereza eso” otras veces hacen las actividades

propuestas sin ganas y cuando terminan, lo muestran en cámara y no quedo de la mejor manera, otras veces simplemente no lo hacen y así algunas otras quejas que se dan en la jornada. La maestra frente a estas situaciones trata de cambiar de estrategia, de explicar la importancia del tema o incluso en ocasiones decide cambiar de asignatura para que todos puedan trabajar. En este tema algunos padres de familia no ayudan mucho y dicen por ejemplo” el niño está cansado y no quiere hacer eso entonces lo voy a desconectar” y es que en las personas y en este caso los niños como ya lo habíamos explicado antes las motivaciones extrínsecas juegan un papel muy importante, como en este caso específico lo son las familias.

En este grupo es importante trabajar a partir de las motivaciones de los niños y niñas, es claro que les gusta aprender, pero si el trabajo es monótono o no es llamativo para ellos, no lo quieren hacer; así que a partir de juegos que a ellos les puedan interesar y por los cuales puedan aprender haciéndolos, vamos a trabajar la enseñanza.

Se decide tomar una **Muestra** de este grupo (1B) de 12 estudiantes los cuales han sido elegidos por medio de un muestreo aleatorio simple, eligiendo al azar los estudiantes para este estudio, esto nos hace comprender que todos tuvieron una alta probabilidad de ser elegidos. En el salón de clases cuando los niños y niñas expresan desmotivación, los demás muchas veces lo siguen por eso, si nosotras logramos que estos trabajen y no se quejen o desmotiven, seguramente las clases lograran ser más amenas para ellos y el resto del grupo.

### **3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información**

Con la intención de dar cumplimiento a los objetivos planteados al inicio de este proyecto de investigación debemos darnos a la tarea de identificar las diferentes situaciones, experiencias y momentos por los cuales atraviesan los estudiantes que de cierta manera intervienen positiva o negativamente en sus vidas y sobre todo en su rendimiento académico, por ello se utilizaran diferentes instrumentos de recolección planteados a continuación:

**3.3.1 Colcha de retazos:** Esta es una técnica que busca que las personas reconozcan, representen, exterioricen sus sensaciones, experiencias, sentimientos, intenciones y expectativas frente a su vida cotidiana. Entre sus beneficios está el permitir al maestro descubrir las diferentes perspectivas de sus alumnos en cuanto a una realidad, y a partir de estas diferencias porque claro está que todos somos seres humanos con pensamientos y perspectivas diferentes lograr una interacción e intercambio de experiencias entre todos.

Este instrumento de recolección de información se eligió como parte de nuestro proyecto porque desde el momento que se da inicio a esta actividad se podría empezar a evidenciar la imaginación, los pensamientos, las dudas y propuestas de los estudiantes, y sobre todo la participación en la realización del tema a tratar, el cual por la orientación de nuestro proyecto sería la motivación en base a la diversidad de factores o también pensamientos que pasan por la mente de cada uno de ellos que hacen que no estén en buena disposición o intervengan de manera no muy positiva en el desarrollo de las clases, en las cuales ellos demuestran poco interés o motivación.

La actividad consiste poner a disposición de los estudiantes un pedazo de papel acompañado de diversos materiales esto con el fin de permitirles a cada uno de ellos la elección de cualquier material beneficioso para su actividad y que sobre todo les ayuda a poner en práctica su imaginación, deberán representar por medio de un símbolo, dibujo, palabra o frase que describa el tema a trabajar llamado la motivación. Al finalizar cada uno su retazo, se pegarán cada producción en un papel grande, esto con la intención de que todos observen lo que cada uno hizo y nosotros como maestros poder saber que visión tienen sobre este tema de la motivación o que le impide a ellos tener interés por las metodologías que se abarcan durante las clases y así empezar a plantear una solución.

**3.3.2 Encuesta:** Esta es una técnica de recolección de información en la cual el investigador que somos nosotros los maestros interrogamos con una serie de preguntas a los investigados que en este caso serían los estudiantes, esto con el fin de obtener los datos necesarios que se necesitan para lograr lo que se propone en el planteamiento del proyecto. Se trata también de

conseguir información de una manera ordenada y sistemática de una población o muestra respecto a las variables consideradas en el proyecto de investigación.

Se eligió este instrumento de recolección de información para nuestro proyecto porque por medio de este podemos darnos cuenta de las opiniones y perspectivas que tienen los estudiantes referentes a dicho tema el cual es la motivación, se tiene en cuenta que desde el momento que se redacta la encuesta, se plantean preguntas que se consideren importantes por resolver y que de sus respuestas podamos tratar de entender por qué esos comportamientos de desinterés hacia los temas o metodologías realizadas en clase, si es por falta de gusto o por aspectos externos a la institución como por ejemplo, cualquier tipo de conflicto o dificultad en los hogares y sobre todo en la convivencia familiar.

En el siguiente formato se puede evidenciar la encuesta a realizar:

1. ¿Con que animo te encuentras hoy?

Muy feliz

Más o menos

Triste

2. ¿Qué te gusta más?

Leer y escribir

Realizar actividades o juegos creativos

3. ¿Cuál es tu materia favorita?

Lengua castellana

Matemáticas

Ciencias naturales

Ciencias sociales

Artística

Ingles

5. ¿Realizas las tareas o actividades con tu familia?

Si

No

**3.3.3 Observación:** Este es un método de recolección de datos que consiste en observar el objeto de estudio dentro de una situación en particular, en la cual no hay necesidad de intervenir, sino que, desde la ejecución de las clases por parte del maestro titular en el caso de nosotros que somos maestros practicantes, podemos observar y analizar las situaciones que se presentan en la interacción virtual debido a que en este momento esa es la modalidad que se está trabajando.

Desde antes de dar inicio a este proyecto ya se había realizado un proceso de observación desde las aulas de clase, por esto se considera importante continuar con este proceso pero ya de una manera un poco más distinta como lo es ahora en las clases virtuales, la metodología cambia pero un poco, porque de cierta manera se sigue teniendo interacción y participación en los procesos educativos dentro del aula, no siempre interviniendo en las clases pero si haciendo parte de estas como observador, como también de las situaciones que se presentan a diario en la vida de los estudiantes.

Por consiguiente, esta técnica nos puede beneficiar de una manera positiva porque a partir de esta podemos entender un poco más la manera de pensar y actuar de

los estudiantes, dándole importancia a sus pensamientos, dudas, preocupaciones o situaciones que hacen que ellos no demuestren el suficiente interés en el momento de la realización de las clases o las actividades.

### **3.4 Análisis de los resultados**

**3.4.1 Colcha de retazos:** Con esta técnica queríamos conocer de mano de los niños y niñas la interpretación que ellos le dan al juego por medio de un dibujo, en este caso se utilizó una clase para hacer una introducción de lo que es el juego y lo que se puede lograr a través de él, además se les dio una frase para que de cierta forma la interpretaran con el dibujo, la frase fue: “Cómo se sienten cuando aprenden jugando” después de ver todas sus creaciones podemos decir que la actividad de jugar a los niños les permite interpretar, divertirse, comprender y actuar con la realidad en la que viven, esto significa que a través de los juegos los niños y niñas no solo expresan y comunican sus experiencias, sino que se reconocen como sujetos que deciden y que pertenecen a grupos: sociales, culturales, familiares donde por medio de él también aprenden sobre sí y sobre sus emociones como en este grupo que varios de los estudiantes dibujaron corazones y sonrisas para expresar su sentimiento.

**3.4.2 Encuesta:** Para este análisis se utilizara el porcentaje de cada pregunta y según los resultados queremos plantear algún posible método de acción.

En la pregunta 1 ¿Con qué ánimo te encuentras hoy? el 90% contestó que feliz esta pregunta era importante para nosotras para conocer el estado de ánimo de los estudiantes encuestados.

En la pregunta 2 ¿Qué te gusta más? Leer y escribir obtuvo un 22% y Realizar actividades o juegos creativos un 77% con este resultado le damos continuidad a lo que ya veníamos observando en las clases, esto además nos lleva a querer realizar actividades de lectura y escritura que motiven a los niños y niñas a querer hacerlo.

En la pregunta 3 ¿Qué emoción te genera leer? El 95% de los estudiantes dijo que le agradaba, lo cual nos muestra que debemos implementar estrategias en el aula que generen motivación.

En la pregunta 4 ¿Cuál es tu materia favorita? El 40% dijo que Artística y esta es una materia que podemos transversalizar fácilmente con las demás para hacer agradable el aprendizaje mediante diferentes técnicas artísticas.

En la pregunta 5 Las tareas o actividades en casa las realizas mejor: el 68% de los encuestados contesto con la familia, lo cual nos demuestra que el entorno familiar cumple un rol importante a la hora de motivar a los niños y niñas en el aprendizaje.

En la pregunta 6 ¿Te gusta jugar y al mismo tiempo aprender? El 90% dijo **si** lo cual nos refuerza el objetivo de este proyecto y nos lleva a seguir adelante con planteamientos que nos ayuden a mejorar en esa enseñanza dentro de la escuela.

**3.4.3 Observación:** La observación es una técnica que venimos implementando desde que comenzó este proyecto, estando en el aula siendo maestras de los niños, por medio del diario de campo, ahora realizando las prácticas, y a lo largo de estas experiencias hemos podido evidenciar de manera clara y directa la problemática que trabajamos en el proyecto extrayéndola de la realidad del día a día, esta nos ha permitido realizar una reflexión crítica y una evaluación permanente de las experiencias recolectadas dentro del aula, además de realizar un análisis que nos permita corregir o mejorar la acción pedagógica.

Realizamos una ficha de observación directa la cual nos permitió analizar las situaciones y acciones de los niños y niñas, y por otro lado nos da espacio para desarrollar y plasmar las percepciones que se tienen del grupo y del proceso que se lleva en la investigación.

## CAPÍTULO 4: PROPUESTA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

### 4.1 Propuesta y recomendaciones

Respecto a la necesidad de buscar estrategias que se pudieran implementar en beneficio del mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes se propone el diseño de un fichero lúdico el cual surge como propuesta educativa después de haber realizado un proceso de observación durante toda la práctica como docentes, con la intencionalidad de estimular y despertar la motivación de los estudiantes por aprender, tener mejor actitud y desempeño en las clases, utilizando el juego como estrategia didáctica que fomente la construcción de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este fichero lúdico contiene una portada con el nombre ¿y si jugamos? una aventura divertida, un índice de diez estrategias las cuales están clasificadas por colores dependiendo de las áreas y una introducción del fichero. Cada estrategia contiene el nombre del área, nombre del juego, un objetivo, la intención didáctica, los materiales, el tiempo de realización, los participantes y la secuencia didáctica la cual está dividida por inicio, profundización y cierre.

El producto fue realizado tomando en cuenta las variables de este proyecto las cuales son el juego y la motivación, con la intención de que cada una respondiera a estas variables. Entre las estrategias implementadas en el área de lengua castellana están: **“Corriendo-aprendo”** en el cual los niños deben pasar por una serie de pistas donde deben hacer buen uso de la memoria para luego asociar la imagen con la palabra y por tanto

también practicar el aprendizaje y reconocimiento de las letras. **“La subasta”** en el cual se venden objetos que eran los sustantivos y los estudiantes deben comprarlos con el billete del artículo correcto para al final formar una frase con estas dos categorías incluyendo el adjetivo con el fin de lograr la comprensión y manejo de las categorías gramaticales. **“Adivina que es”** en el cual se le muestra a cada estudiante una imagen que debía describir para que los demás compañeros adivinaran su nombre, entendieran el concepto de la descripción y trabajaran la concentración y la escucha.

En el área de matemáticas son tres estrategias, el primer juego tiene por nombre **“Sumo saltando y resto jugando”** en este se tiene como propósito practicar las operaciones matemáticas a través de un cuadro dibujado en el piso, en el cual tienen que cumplir una serie de pasos para llegar al resultado correcto de la operación y hacer uso de sus habilidades motrices y numéricas. El segundo **“Vamos de compras”** en el cual los estudiantes deben comprar en el supermercado haciendo uso de los billetes y monedas para al final reconocer las denominaciones de la moneda y aprender a hacer pequeñas cuentas. Y el tercero **“Pimpón pimpón”** en este la maestra les dice una operación matemática a la cual ellos deben darle una respuesta correcta, lanzar una pelota y tratar de introducirla en el vaso que tiene el número de la respuesta que se considere correcta y así practicar esta operación matemática de una manera divertida.

En la séptima estrategia está el área de ciencias sociales en la cual se tiene el juego **“Concéntrate en tu barrio”** en este los estudiantes deben relacionar algunos lugares de su barrio y las actividades que se hacen en cada uno de ellos para luego realizar un juego

de concéntrese con la finalidad de conocer e identificar cada actividad que se realiza en los espacios del entorno social. Y **“La imitación”** en el cual cada estudiante debe vestirse e imitar a un integrante de la familia con la finalidad de estimular la comunicación entre el grupo.

Finalizamos en el área de ciencias naturales con dos estrategias, una llamada **“Cambia de casa”** donde los alumnos deben dibujar, correr y saltar, siempre buscando divertirse y logrando un aprendizaje, en este caso interiorizar los seres vivos e inertes. Y finalizamos con **“Moviendo mi cuerpo”** un divertido baile que se enseñará partiendo de una coreografía del coro y repasando las partes del cuerpo que allí mencionan y mueven

### ***Recomendaciones***

Para fortalecer esos procesos de intervención a las problemáticas presentes en el aula es importante que se continúe con estas acciones dentro de las instituciones educativas como un compromiso por parte de los docentes y directivos en beneficio del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Permitir hacer uso de los espacios adecuados que se encuentran en la institución educativa donde los estudiantes puedan jugar y aprender de una manera divertida que permita el desarrollo de sus habilidades y mejor adquisición de conocimientos.

Se tiene la necesidad de que los docentes innoven en las prácticas de su quehacer como docentes, adoptar la búsqueda de estrategias a través del juego, para que el ambiente

del aula sea alegre y motivador y que esto facilite el aprendizaje de los estudiantes.

## 4.2 Resultados

Los resultados logrados en la implementación de estas estrategias fueron positivos respondiendo a las variables planteadas en el proyecto de investigación, las cuales son dos, la primera es la motivación que se pudo ver evidenciada en el momento de compartir con ellos lo que se iba a realizar durante la clase, pues estaban a la expectativa siempre, se sorprendieron en algunas ocasiones y participaron activamente de cada actividad propuesta; lo cual evidenciaba que esa motivación era esencial en los procesos de enseñanza aprendizaje y que desencadena la posibilidad de vivenciar una experiencia mucho más significativa notándose la actitud, disposición y alegría que ellos expresaban. La segunda variable es el juego el cual se implementó como puente fundamental para generar el aprendizaje y lograr la participación de cada uno de ellos en el desarrollo de cada clase y la adquisición de conocimientos, logrando que los aprendizajes adquiridos sean más duraderos y generen recordación gracias a cada una de las experiencias vividas mediante una herramienta tan valiosa como lo es el juego.

En el juego de **“La subasta”** del área de lengua castellana, se les explicó todo el juego el cual entendieron de manera asertiva, se observaba en la cámara que cada uno realizó con entusiasmo sus billetes y al iniciar el juego todos querían comprar los objetos de esa subasta con los billetes de los artículos, este juego con la intención de hacer más dinámica la clase, que ellos recordaran y les quedará el tema lo suficientemente claro.

El juego de “**¿Adivina qué es?**” del área de lengua castellana, se pudo realizar de manera presencial, este día se iba a continuar el tema de la descripción y se le propuso a los estudiantes hacer un juego de adivinanzas al cual todos respondieron de manera alegre que si, al salir cada estudiante al frente, ver la imagen y empezar a describir sus características todos querían participar, se esforzaban por adivinar qué era eso que el compañero estaba describiendo; fue un juego divertido al cual todos participaron y adoptaron la mejor disposición.

En esta misma área realizamos otra estrategia llamada “**Corriendo - Aprendo**” la cual se realizó de manera virtual y fue uno de los retos que tuvimos, debido a que al momento de realizarla se pensó de forma presencial, pero fue un éxito para motivar a los niños en la lectura y escritura en la modalidad virtual, tanto así que la maestra dijo que en la próxima clase continuaban con esa actividad. Todos los alumnos participaron activamente tanto que al realizar las adivinanzas, ellos también inventaron algunas, al desarrollar el juego mostrábamos la imagen, luego esta con su nombre y por último ellos con mucho entusiasmo mostraron sus cuadernos en cámara.

“**Concéntrate en tu barrio**” fue un juego que cautivó la atención de todo el grupo, el concéntrate se completó antes de terminar de dar el turno a todos los alumnos, de manera que los tres que faltaron contestaron algunas de las preguntas para realizar el cierre y evaluar si el tema había sido claro, lo cual fue muy satisfactorio, reconocieron lugares de su barrio, a cuales iban antes de la pandemia y algunos que frecuentaban con la familia

como el supermercado. Los niños querían jugarlo de nuevo por tal motivo se les compartió el enlace y el código para que jugaran en las horas de la tarde.

En ciencias Sociales trabajamos también la familia utilizando el juego “ **La imitación**” en este se inició contando quienes conforman nuestras familias, inicio la maestra y así cada alumno participó, al terminar se hizo una pequeña reflexión acerca de que todas las familias eran muy diferentes pero igual de importantes, y pasamos a imitar a alguien de la familia, vistiéndonos o actuando como uno de ellos, todos los niños fueron y buscaron ropa, accesorios, nos mostraron gestos o algunos nos decían frases que esa persona repetía a menudo, se reían, disfrutaban y entendieron que si bien hay familias grandes o pequeñas todas nos llenan de amor y seguridad.

“**Moviendo mi cuerpo**” un juego que realizamos para Ciencias naturales, pero que bien se puede transversalizar con otras, este funcionó en esta clase para repasar las partes del cuerpo y hablar de la motricidad gruesa y la motricidad fina, les enseñe los movimientos que se realizaban en el coro y lo hicimos como una coreografía, cuando ya los tenían colocamos la canción y todos seguían los pasos, al terminar la canción hicimos algunas preguntas referentes a las partes del cuerpo y preguntamos si querían bailar de nuevo a lo que dijeron que sí, así que repetimos, saltaron, bailaron, cantaron y repasamos el nombre de las partes del cuerpo con mucho movimiento.

“**Cambia de casa**” fue el otro juego que realizamos en el área de Ciencias Naturales, con este se trabajó el tema de los seres vivos e inertes. Desde el inicio de la actividad que era dibujar su escudo, cada uno lo hizo con mucha creatividad y entusiasmo

porque sabían que a continuación iban a divertirse, por lo tanto, esa alegría y motivación fue un aspecto positivo para que la estrategia se ejecutó de manera asertiva porque se evidenciaba la atención que cada uno prestaba para escuchar las instrucciones de la maestra al momento de decir “cambio”. Con este juego todos pudieron entender y dejar claro el concepto de seres vivos e inertes.

En el área de Matemáticas se implementó el juego **“Sumo saltando y resto jugando”** el cual fue muy fructífero porque aparte de que aprendieron y practicaron las sumas y restas también hicieron uso de sus habilidades motrices y todo a través de algo divertido como el juego; desde el inicio de la explicación y durante la organización los grupos, las filas y los turnos, todos participaron de una manera muy ordenada, siempre respetando el turno del otro y acatando las indicaciones de la maestra. Al finalizar el juego nos tomamos un momento para hablar sobre que les había parecido la actividad a lo cual todos respondieron de manera positiva como: me gusto el juego, pudimos correr y hacer sumas a la vez, jugamos con los compañeros, y lo que más alegría generó es que querían volver a hacer juegos divertidos.

En esta misma área se realizó otro juego llamado **“Pimpón Pimpón”** el cual se pudo ejecutar de manera presencial, fue un espacio de clase muy productivo porque todos los estudiantes ayudaron con los materiales, los llevaron y escribieron los números en cada vaso, al explicar en qué consiste el juego todos prestaron la suficiente atención y esto se evidenció en el momento de dar inicio a la actividad, eran atentos, escuchaban de manera asertiva, esperaban su turno, prestaban atención a la suma que les dictaba la maestra pero

sobre todo se resalta que realizaron un buen trabajo en equipo ayudando al compañero que no sabía el resultado correcto para así todos poder aprender y entender.

Como última estrategia de esta área se implementó el juego “**vamos de compras**” en el cual se pudo evidenciar que todos los niños se mostraban alegres, dispuestos y actuaban como grandes compradores que iban a un supermercado a comprar sus alimentos favoritos y lo primordial es que tenían toda la disposición para aprender la denominación de la moneda para poder seguir practicando y realizando pequeñas cuentas.

### **4.3 Conclusiones**

A través del proceso de observación e intervención que se realizó durante nuestra práctica como docentes, se encontraron problemáticas a las cuales se les pudo dar una solución por medio de estrategias dentro del aula de clase como el juego, que contribuyó a generar una motivación asertiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del grado primero de la Escuela Normal Superior Antioqueña del municipio de Medellín. A continuación se plantean las conclusiones de este proyecto las cuales son:

Teniendo en cuenta que debe existir un vínculo entre el maestro y el estudiante, este proyecto permitió que los docentes interiorizaran y comprendieran los beneficios que trae el juego para los estudiantes, que no es solo un generador de goce y diversión sino que a

través de este el niño explora, experimenta, aprende y mejora su proceso de aprendizaje en el aula de clase.

El juego como principal estrategia de motivación y enseñanza logró fortalecer los aprendizajes de los niños y niñas, motivándolos de una manera asertiva y llevándolos a participar y realizar todas las actividades propuestas durante los momentos de clase.

Se indagó, se implementó y por último se demostró que el juego es un ente motivador y es una estrategia pedagógica que facilita el aprendizaje de los estudiantes, por ende, es importante que los docentes reconozcan los beneficios que este trae para la ejecución de las clases pero sobre todo para el aprendizaje significativo de los estudiantes y que este se incluya como una estrategia fundamental en el quehacer docente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación. (3a. Ed.). Colombia: Pearson educación de Colombia Ltda. Tomado de: <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%c3%b3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>

Constitución Política de Colombia (1991) Corte constitucional, obtenido de: <https://www.ramajudicial.gov.co/documents/10228/1547471/CONSTITUCION-Interiores.pdf>

Coronel D. (Marzo de 2015). *El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado* (tesis de maestría). Obtenido de: <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/1348/dcoronel.pdf?sequence=1>

Correa, A. & Londoño, L. (Junio de 2017). *La lúdica como estrategia de motivación para mejorar el proceso de lectura y escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa La Gabriela del Municipio de Bello – Antioquia* (tesis de especialización). Obtenido de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1214/correaadriana2017.pdf?sequence=2>

Decreto 1075 (2015) República de Colombia y Ministerio de Educación Nacional, obtenido de:

[https://cijuf.org.co/sites/cijuf.org.co/files/normatividad/2015/DECRETO%201075%20DEL%2026%20DE%20MAYO%20DE%202015\\_0.pdf](https://cijuf.org.co/sites/cijuf.org.co/files/normatividad/2015/DECRETO%201075%20DEL%2026%20DE%20MAYO%20DE%202015_0.pdf)

Lara.L, Tovar L, & Martínez L. (2015). *Aprendizaje significativo y atención en niños y niñas del grado primero del colegio Rodrigo Lara Bonilla* (tesis de pregrado). Obtenido de:

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/584/LaraOtaloraLizeth.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Ley 1089 Código de infancia y adolescencia, (2006) Congreso de la república de Colombia, Obtenido de: <http://www.prosperidadsocial.gov.co/temporales/Codigo-de-la-Infancia-y-la-Adolescencia-Ley-1098-2006.pdf>

Ley 115 general de educación (1994) Congreso de la república de Colombia, Obtenido de: [https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Métodos de muestreo. (Muestreo aleatorio simple) Tomado de:

<https://explorable.com/es/investigacion-experimental>

Ospina J. (2006). *La motivación, motor de aprendizaje. Universidad del Rosario Bogotá Colombia* (artículo de reflexión) Obtenido de:

<https://www.redalyc.org/pdf/562/56209917.pdf>

Plan Decenal de Educación 2016-2026 (2017). Gobierno de Colombia y Ministerio de Educación, Obtenido de: [http://www.plandecenal.edu.co/cms/media/herramientas/PNDE%20FINAL\\_ISBN%20web.pdf](http://www.plandecenal.edu.co/cms/media/herramientas/PNDE%20FINAL_ISBN%20web.pdf)

Portilla M, Rojas A, & Hernández I (2014). Investigación cualitativa: una reflexión desde la educación como hecho social. Docencia, Investigación e Innovación. Vol (3), pág.86-100 Tomado de:

<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/duniversitaria/article/view/2192>

Sampieri, R. (2014). Metodología de la Investigación, sexta edición. México DF. Tomado de: <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Schunk, D. (2012). Teorías del aprendizaje. (6a. Ed.). México: Pearson Educación. Tomado de: Metodología de la investigación. (3a. Ed.). Colombia, Pearson educación de Colombia Ltda. Tomado de: <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>