



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

**JUEGOS MOTIVACIONALES PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE
EN NIÑOS DE SEGUNDO GRADO.**

AUTORA

Ulcuango Rojas, Rosa Mercedes

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD EXAMEN DE CARÁCTER
COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TUTORA

Lic. Aguilar Morocho, Elva Katherine PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Katherine Aguilar Morocho, PhD.
TUTORA**

**Lic. David Marinely Sequera, Ph.D.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Richard Iván Ramírez A, PhD.
ESPECIALISTA 2**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por ROSA MERCEDES ULCUANGO ROJAS como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Lic. Elva Katherine Aguilar Morocho, PhD.
C.I. 0703737981

TUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Rosa Mercedes Ulcuango Rojas

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, JUEGOS MOTIVACIONALES PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE SEGUNDO GRADO, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 28 días del mes de marzo de año 2025

Rosa Mercedes Ulcuango Rojas
C.I. 1711870731

AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Rosa Mercedes Ulcuango Rojas

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 28 días del mes de marzo de año 2025

Rosa Mercedes Ulcuango Rojas
C.I. 1711870731

AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

Certificación de Antiplagio

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado JUEGOS MOTIVACIONALES PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE SEGUNDO GRADO, presentado por el estudiante, Rosa Mercedes Ulcuango Rojas fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **4%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

Rosa Ulcuango

4%

Textos sospechosos

17% Similitudes (Ignorado)

4% similitudes entre comillas

0% entre las fuentes mencionadas

< 1% Idiomas no reconocidos

3% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: Rosa Ulcuango.docx

ID del documento: a5ba2258e21b59e5866a8c6e7dd8568f772814f4

Tamaño del documento original: 36,76 kB

Autores: []

Depositante: ELVA KATHERINE AGUILAR MOROCHO

Fecha de depósito: 10/2/2025

Tipo de carga: interface

fecha de fin de análisis: 10/2/2025

Número de palabras: 4414

Número de caracteres: 29.170

Ubicación de las similitudes en el documento:

Lic. Elva Katherine Aguilar Morocho, PhD.
C.I. 0703737981

TUTORA

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud de manera especial a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por su compromiso y excelente nivel académico demostrado durante mi tiempo de estudios, a los docentes por sus consejos y su gran sabiduría, paciencia, apoyo, acompañamiento y ánimo que nos brindaron en nuestro proceso de formación.

Mi especial agradecimiento a mi tutora Lic. Elva Katherine Aguilar Morocho, PhD, por su paciencia ante mi inconsistencia y por su valiosa dirección y apoyo para seguir en el camino de este trabajo y llegar a la culminación del mismo. De igual manera agradezco al Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr. Coordinador del Programa de Maestría por su comunicación oportuna.

A cada uno de mis familiares por su comprensión, motivación, apoyo y deseos de ver superarme.

Rosa Mercedes, Ulcuango Rojas

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre que a pesar de no estar conmigo siempre ilumina mi camino, a mis queridos hijos y nietos, Jéssica, Evelin, Bettsy, Danny, Mayquel y Romina por haber sido mi motivación para continuar a pesar de los obstáculos. A mi hermano Ramiro y Gloria, a mi querida prima Sonia por enseñarme a ser perseverante y seguir adelante sin rendirme, por siempre escucharme y apoyarme en lo que me propongo y llegar hasta el final.

Rosa Mercedes, Ulcuango Rojas

ÍNDICE GENERAL

Contenido

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
CERTIFICACIÓN.....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
Certificación de Antiplagio	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
Índice de Tablas	X
Abstract.....	XI
INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO.....	3
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	9
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	11
CONCLUSIONES.....	16
Referencias.....	17
Anexos	20

Índice de Tablas

Tabla 1: Matriz de criterios de observación.....	11
---	-----------

Resumen

El presente trabajo denominado Juegos Motivacionales para Fortalecer el Aprendizaje en niños de segundo grado, se lo realizará con la finalidad mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Leopoldo N. Chávez mediante la participación activa en los juegos. La motivación en el aula es muy importante para mejorar el aprendizaje en los estudiantes, por lo que este estudio tuvo como objetivo proponer juegos motivacionales para fortalecer el aprendizaje en estudiantes de segundo grado. Se empleó un diseño transversal, el enfoque cualitativo. Los resultados mostraron una mejora significativa de los estudiantes en el fortalecimiento de sus habilidades sociales, además se apreció un aumento en la motivación, el disfrute y el entusiasmo al momento de las clases lo cual permite adquirir un aprendizaje significativo. En conclusión, esta propuesta permitió fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Al incorporar los juegos en el proceso educativo se fomenta la participación activa y el interés lo que facilita la asimilación de conceptos con mayor facilidad, como el fortalecimiento de habilidades sociales y cognitivas al sentirse motivado.

Palabras claves: Juego, motivación, aprendizaje

Abstract

The present work called Motivational Games to Strengthen Learning in Second Grade Children, will be carried out with the purpose of improving the learning level of the students of the Leopoldo N. Chávez Educational Unit through active participation in the games. Motivation in the classroom is very important to improve learning in students, so this study aimed to propose motivational games to strengthen learning in second grade students. A cross-sectional design, the qualitative approach was used. The results showed a significant improvement of the students in strengthening their social skills, in addition an increase in motivation, enjoyment and enthusiasm at the time of classes was appreciated, which allows acquiring significant learning. In conclusion, this proposal allowed strengthening the teaching-learning process of the students. By incorporating games into the educational process, active participation and interest are encouraged, which facilitates the assimilation of concepts more easily, such as strengthening social and cognitive skills by feeling motivated.

Keywords: Game, Motivation, learning

INTRODUCCIÓN

Desde la antigüedad y hasta la época actual el juego y la motivación son herramientas importantes que ayudan para que el aprendizaje sea más ameno, divertido, interesante y participativo siendo necesario para desarrollar habilidades cognitivas, motrices y conductuales que nos lleve a un aprendizaje significativo.

El juego es una actividad natural del niño que se caracteriza por ser voluntaria, creativa, agradable, motivante, espontáneamente elegida, con una finalidad e implica la resolución de retos o problemas y la adquisición de habilidades y competencias. (Alonso Arijá, 2021)

El propósito de esta investigación se centra en proponer juegos motivacionales para fortalecer el aprendizaje en niños de segundo grado. El aprendizaje es un proceso continuo y natural al que el ser humano está expuesto todos los días de su vida. Este concepto se define por la adquisición duradera de conocimientos, conductas, destrezas o habilidades a través de la práctica, el estudio o la experiencia. (Torres, 2019)

La investigación en esta área es fundamental para comprender mejor cómo los juegos motivacionales influyen en el aprendizaje y para desarrollar estrategias educativas que beneficien a los estudiantes en su desarrollo integral, por tal razón este estudio tiene un alcance correlacional que describe que los juegos y la motivación tienen un impacto significativo en el proceso de aprendizaje.

La relevancia de este trabajo radica en mejorar el aprendizaje de los niños desde una nueva perspectiva que promueva la participación activa y el compromiso de los estudiantes en todos los ámbitos de enseñanza aprendizaje.

La idea a defender/hipótesis planteada es que la investigación en esta área es fundamental para comprender mejor como los juegos motivacionales influyen en el aprendizaje y para desarrollar estrategias educativas que beneficien a los estudiantes en su desarrollo, tomando en cuenta que los juegos y la motivación tienen un impacto significativo en el proceso de aprendizaje.

Es así que, se puede afirmar que la implementación de juegos motivacionales en segundo grado puede fortalecer significativamente el aprendizaje en los estudiantes, mejorando el desempeño académico, promoviendo su interés, participación, atención y desarrollo integral al fomentar un ambiente que estimula su motivación por el aprendizaje.

La línea de investigación se centra en los procesos de enseñanza y aprendizaje en educación, proponiendo juegos lúdicos como estrategia pedagógica, que despierten la motivación en el aula y el aprendizaje sea más activo que fomente el deseo por aprender y experimentar sintiéndose seguros de lo que hacen en las diferentes actividades, promoviendo una autoestima positiva para que lleguen a un aprendizaje significativo.

Se aplicará una metodología utilizando el enfoque de la investigación cualitativo basada en datos no numéricos, pues con esta investigación se pretende observar el comportamiento de los estudiantes durante la aplicación de juegos motivacionales para comprender las experiencias y perspectivas de los mismos de manera más profunda y detallada. Para este trabajo de investigación se tratará con el total poblacional que corresponde a 22 estudiantes de segundo grado y 2 docentes. Asimismo, se aplicará como técnica la entrevista con su respectivo instrumento.

DESARROLLO

Estado del arte de la investigación

Esta investigación aborda el estudio de uno de los problemas vinculados a la educación en los últimos años, como es la falta de motivación en el aprendizaje, es un problema común en la educación desde los primeros años, lo que puede afectar negativamente el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. Los métodos de enseñanza tradicionales a menudo no logran atraer la atención de los estudiantes, lo que resulta en apatía, desinterés y bajo rendimiento académico.

Juegos motivacionales

Los juegos motivacionales son actividades planificadas que el docente diseña para fomentar en los estudiantes la participación activa de forma individual y grupal, promover el interés para que el aprendizaje le resulte más fácil, atractivo e interesante, en el ámbito de la educación el juego no es visto solo como un entretenimiento sino que se lo utiliza como una estrategia fundamental para ayudar al niño en el desarrollo de sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales, buscando que el estudiante adquiera un aprendizaje significativo en un entorno donde se sienta motivado, le permita explorar, experimentar y pueda adquirir conocimientos de forma dinámica.

Definición del juego

El juego es un incentivo para desarrollar nuevas habilidades y buscar nuevas explicaciones, debido a que es atractivo para los estudiantes trabajar contextos imaginarios e hipotéticas, de acuerdo con ciertas reglas. Jugar es poner la imaginación en acción. El buen juego no es aquel que el infante puede correctamente dominar, lo significativo es que el infante pueda jugar de forma desafiante y lógica, y que el juego proporcione un estimulante escenario para sus actividades mentales y amplíe su capacidad de colaboración y libertad. (Rodríguez, 2023).

Teorías del juego

Según (Andrade Carrión, 2020) existen varias teorías sobre el juego que se detallan a continuación:

“PIAGET expresa que el juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontáneo opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad. Permite la liberación de conflictos ignorándolos o resolviéndose”.

“FREUD dice que el juego es una actividad propia de la infancia por medio de la cual el niño puede elaborar las distintas situaciones penosas de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma pasiva. Posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por los adultos”.

“VYGOTSKY afirma que el juego es una actividad social en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al imitar y reproducir las acciones de los adultos”.

Importancia del juego

Asimismo, en otro estudio sobre: “La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación” se encuentra que los juegos en el aula pueden ser considerados como actividades sociales superpuestas de interacción específica y fundamental que asegura la interacción y construcción del conocimiento de la realidad experimentada por los niños y la constitución del sujeto-niño como agente de la historia. (Mariotti, 2021)

En otro estudio sobre: “El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los estudiantes en educación” se deduce que en edades infantiles lo primordial es el juego, pues en estas etapas los niños experimentan, investigan, conocen y socializan. (Andrade Carrión, 2020).

Además, la incorporación de juegos en el aula es muy importante en vista que “el juego es una estrategia pedagógica que promueve múltiples aprendizajes y le permite al niño conocer, investigar, experimentar, descubrir su contexto de “una manera amigable y lúdica”. (Gallego et al., 2020).

A lo largo de este trabajo investigativo sobre el juego como estrategia motivacional, se analizaron diversas investigaciones que describen cómo el juego ha marcado una tendencia, y se ha convertido en una herramienta fundamental para muchas propuestas educativas.

Según (García Retana, 2022) las emociones son una parte fundamental del desarrollo humano y juegan un papel crucial en el aprendizaje de los niños. Sin embargo, este tema no siempre ha recibido la atención que merece en el ámbito educativo. En las últimas décadas,

la investigación ha demostrado que las emociones tienen un impacto significativo en la capacidad de los niños para aprender, prestar atención, recordar información y resolver problemas.

Definición de la motivación

La motivación es definida como la fuerza o motor que mueve la conducta humana mediante componentes de tipo fisiológico y psicológico. Por lo que destaca los elementos que permiten la activación del proceso motivacional los cuales permiten al individuo desarrollar una conducta para lograr su bienestar y equilibrio a nivel corporal y mental. En tanto el aprendizaje es conceptualizado como un proceso en el cual se incrementa los conocimientos, se adquieren experiencias, se desarrollan los procesos cognitivos, afectivos y volitivos, así como se modifica la conducta. (Justiniano Flores y Cancino Cotrina, 2024)

La motivación en el estudiante es algo indiscutible como influencia importante dentro del proceso de aprendizaje y que la falta de la misma dentro de los salones de clase puede ser notable y visible en el momento que los estudiantes presentan bajo rendimiento. Esto da como resultado un grave problema dentro del marco de la educación y constituye un gran desafío para los que forman parte del proceso motivacional de los estudiantes, quienes son padres de familia, docentes e investigadores. (Piñeros Cagueñas et al., 2021)

La motivación es un motor que impulsa el compromiso, la perseverancia y el rendimiento de los estudiantes. Sin motivación, es posible que los alumnos no inicien en absoluto el acto de aprender y, en el caso de los que han empezado a aprender, puede que no sean capaces de mantener su aprendizaje una vez que experimentan dificultades en el proceso. Cuando los estudiantes están motivados, muestran un mayor interés en el aprendizaje se involucran activamente en las actividades escolares y están más dispuestos a enfrentar desafíos y superar obstáculos. Por otro lado, la falta de motivación puede conducir al aburrimiento, la desvinculación y el bajo rendimiento académico. (Casis et al., 2024)

Basándonos en estos conceptos proporcionados, podemos afirmar que la motivación es la fuerza que guía y dirige el comportamiento humano, mientras que el aprendizaje es un proceso complejo que facilita el desarrollo de las dimensiones psicosociales del individuo y la alteración de su comportamiento.

La importancia de la motivación.

La importancia de la motivación en el ámbito educativo ecuatoriano es innegable, especialmente en un contexto donde se busca mejorar la calidad y equidad de la educación. Según la sexta política del Plan Decenal de Educación, es fundamental implementar un sistema nacional de evaluación y rendición de cuentas para asegurar este objetivo. En este sentido, el Ministerio de Educación propone estándares de calidad educativa como estrategia para orientar y mejorar la gestión de los actores del sistema educativo hacia su mejoramiento continuo. (Casis Bajaña et al., 2024)

Definición de aprendizaje

El aprendizaje es un proceso esencial en la educación permitiendo a los individuos adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y competencias, fortalecer pensamientos creativos, mejorar su competitividad y empleabilidad, promover el entendimiento intercultural y social, y los prepara para enfrentar a los desafíos y oportunidades del mundo actual y futuro. (Tivan soria y Zambrano Vélez, 2024)

Teorías del aprendizaje

Autores como Lev Vygotsky y Jean Piaget, plantean que el aprendizaje es un proceso activo en el que el individuo construye su propio conocimiento a partir de sus experiencias e interacciones con el entorno. Las emociones juegan un papel importante en este proceso, ya que influyen en la selección, organización e interpretación de la información. (Guerra García, 2020)

Además, (Justiniano Flores y Cancino Cotrina, 2024) en su investigación detallan lo siguiente:

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (2001) considera que, el aprendizaje es un proceso de construcción de nuevos conocimientos en base a los conocimientos y experiencias previas formando estructuras mentales con contenido significativo y funcional, las cuales permiten dar solución a los problemas. En el proceso de construcción del aprendizaje esta teoría resulta fundamental ya que permite enlazar la nueva información con los saberes previos, lo cual resulta significativo y motivante para el estudiante.

La teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner (1998) la cual plantea que el aprendizaje se construye mediante los procesos de exploración, descubrimiento y asociación para lo cual el individuo debe contar con medios y materiales necesarios, así como de un

entorno adecuado, dando lugar al aprendizaje enactivo en la cual se aprende haciendo, icónico mediante imágenes y simbólico mediante el lenguaje.

Las teorías antes descritas contribuyen a comprender como el aprendizaje permite la conformación de estructuras mentales en base al conocimiento, experiencias, saberes previos, interacción social, descubrimiento, andamiaje con la finalidad de que el individuo se adapte a su medio y resuelva sus problemas.

Tipos de aprendizaje

Según la fuente (Significados, 2024) existen varios tipos de aprendizaje, a continuación, citamos algunos de ellos:

- ✓ El aprendizaje autónomo es aquel donde el individuo adquiere nuevos conocimientos por su propia cuenta.
- ✓ El aprendizaje cooperativo o colaborativo es un modelo educativo que consiste en organizar actividades grupales dentro del aula.
- ✓ El aprendizaje significativo es aquel en que una persona relaciona la nueva información a asimilar con conocimientos y experiencias previos.
- ✓ El aprendizaje observacional es aquel en que una persona aprende y asimila información tomando el rol de espectador.
- ✓ El aprendizaje experiencial es un tipo enfocado en la asimilación de conocimientos mediante actividades prácticas.

Beneficios del juego para el aprendizaje.

El juego es considerado muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje en vista que garantiza la salud emocional y física de los estudiantes y puede proporcionar múltiples beneficios en las distintas áreas de desarrollo, según (CEU., 2024) existen varios beneficios del juego para el aprendizaje:

- ✓ Desarrollo cognitivo: aquí los niños desarrollan la creatividad, mejora la atención y la memoria, fomenta el aprendizaje activo.
- ✓ Desarrollo emocional y social: en el aspecto emocional el niño aprende a gestionar sus emociones y a solucionar conflictos, en lo social aprenden a relacionarse con sus compañeros en un ambiente de respeto y cooperación.

- ✓ Desarrollo del lenguaje: en este ámbito el niño mejora su lenguaje y las formas de comunicación al interactuar con sus compañeros de forma verbal.
- ✓ Motivación y participación: al participar en actividades de juego con sus pares estimula sus deseos por el aprendizaje mejorando su autoestima y confianza en sus logros.
- ✓ Desarrollo motor: a través del juego mejora sus movimientos corporales y la coordinación.

Por todas estas razones jugar es algo que las personas seguimos haciendo a medida que crecemos, aunque vayan cambiando las propuestas lúdicas y los intereses. El objetivo es que los estudiantes se motiven, participen y sean protagonista de su aprendizaje; algo muy parecido a cómo se plantea el jugar en los primeros años para acercarlos a la lectura o la escritura.

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño que se utilizó en este trabajo de investigación fue transversal, debido a que se desea recopilar información en un solo punto en el tiempo, es decir, el investigador desea conocer si el aplicar juegos motivacionales fortalece el aprendizaje de los estudiantes en el segundo grado, de un paralelo de la Unidad Educativa Leopoldo N. Chávez en la Parroquia La Esperanza, Cantón Pedro Moncayo, Provincia de Pichincha.

Tipo de investigación: Se aplicará la investigación cualitativa, la cual se basa en datos no numéricos como entrevistas, guías de observación o análisis de contenidos, pues como describe la (PUCP, 2022), la investigación cualitativa se enfoca en cómo ocurren las situaciones o hechos, de modo que se ocupa de las actitudes, las creencias o las formas en las que las personas dan sentido e interpretan las experiencias que atraviesan y el mundo que las rodea.

Es así que, con esta investigación se pretende observar el comportamiento de los estudiantes durante la aplicación de juegos motivacionales para comprender las experiencias y perspectivas de los mismos de manera más profunda y detallada.

Enfoque: Es de carácter descriptivo, ya que según (Rodríguez, 2023) éste “tiene como finalidad especificar propiedades y características de conceptos, fenómenos, variables o hechos en un contexto determinado”. De manera que se busca describir lo relacionado con los juegos motivacionales y el aprendizaje de los estudiantes en segundo grado.

Se puede observar y registrar los patrones de comportamiento de los niños al aplicar diferentes juegos motivacionales.

Población

Para este trabajo de investigación se tratará con el total poblacional que corresponde a 22 estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa Leopoldo N. Chávez, con una edad de 6 a 7 años y dos docentes.

Métodos de recopilación de datos

Para evaluar la efectividad de los juegos motivacionales en el aprendizaje de los niños de segundo grado se procede a utilizar diversos procedimientos metodológicos que permitan recopilar la información requerida:

1. Observación estructurada: A los estudiantes del segundo grado para registrar las interacciones durante el juego. Esta técnica de observación permitirá al investigador conocer y visualizar al fenómeno en su entorno natural (aula de segundo “B” de la Unidad Educativa Leopoldo N. Chávez).
2. Entrevista estructurada: A dos docentes para conocer la percepción de los mismos sobre la aplicación de juegos motivacionales en el aprendizaje de los estudiantes.

Instrumentos y procedimientos:

1. Ficha de observación: Este instrumento permite al investigador segmentar la información que se recoge. Consta de una serie de ítems que describen comportamientos específicos relacionados con el aprendizaje y la motivación durante las actividades lúdicas que pueden facilitar la observación de conductas visibles. Con este instrumento, el investigador registrará la frecuencia con que observa dichos comportamientos.
2. Guía de preguntas: se aplicó la escala de liker a dos docentes para obtener información detallada sobre las experiencias, percepciones y opiniones de los mismos en relación a la aplicación de los juegos motivacionales.

Procedimientos: Se espera que, una vez elaboradas las 22 fichas de observación en donde consten categorías y descripción del juego motivacional, ir describiendo las acciones, las interacciones y los resultados observados entre los estudiantes durante el juego propuesto para la correspondiente recopilación de datos.

Asimismo, al aplicar la entrevista estructurada a las docentes, la cual consta de una serie de preguntas previamente elaboradas se espera recopilar datos específicos sobre la aplicación de juegos motivacionales en el segundo grado. Esto con la finalidad de identificar los aspectos positivos y negativos de los juegos desde la perspectiva de los diferentes actores involucrados. (Lozsan, 2021)

Análisis de datos: Los datos cualitativos recogidos mediante la ficha de observación, la entrevista y guía de preguntas nos será de gran ayuda para ver si hubo mejoras en el aprendizaje de los niños de segundo grado.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La implementación de juegos motivacionales para el fortalecimiento del aprendizaje en los niños de segundo grado tuvo una aceptación significativa en la motivación de los niños reflejada en el aprendizaje, los hallazgos obtenidos por medio de la aplicación de métodos cualitativos arrojan mejoras positivas en las habilidades, cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes, mismas que motivadas de forma adecuada permite comportamientos positivos para realizar actividades con agrado. Estos resultados podrían afirmar la efectividad con la intervención de los juegos motivacionales para ayudar a fortalecer el aprendizaje en niños de segundo grado.

Nº	Criterios a observar	Dato Inicial	Dato Final	Incremento
1	Demuestra actitud positiva e interés en las clases	36 %	64 %	28 %
2	Mejora la memoria, la atención y concentración en las clases	41%	59%	18%
3	Mejora su motivación durante las actividades	27%	72%	45%
4	Muestra empatía al relacionarse con sus compañeros	31%	68%	37%
5	Mejora el lenguaje y la comunicación.	45%	54%	9%
6	Trabajo en equipo	41%	59%	18%

Tabla 1: Matriz de criterios de observación

Criterio 1 demuestra actitud positiva e interés en las clases

La docente registró el interés de los estudiantes durante las clases antes de realizar la propuesta de intervención con un porcentaje del 36% que se encontraban con una actitud positiva durante las clases mientras que después de la intervención se observó un 64%, se puede apreciar que la mayoría de estudiantes se encuentran más motivados luego de la aplicación de juegos motivacionales al ser las clases más dinámicas muestran mayor compromiso y participan en las clases, prestan atención y hasta intervienen activamente con preguntas sobre el tema. Concordando con (Carrillo Ojeda et al., 2020) los juegos son una herramienta que les permite a los docentes motivar, mantener el interés y la atención dentro de sus clases.

Criterio 2 mejora la memoria, la atención y concentración en las clases

En este indicador se puede evidenciar que antes de la intervención con juegos motivacionales un 41% presentaba concentración y retención de conocimientos durante la clase, mientras que luego de aplicar los juegos lo hacía en su mayoría un 59% se observa que al propiciar ambientes donde esté presente el juego puede facilitar la retención de conceptos al hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo, fomentando la interacción social en los juegos y fortalecer la memoria.” La atención y concentración se encuentran vinculadas con la forma en que se presenta la información, en un ambiente con condiciones adecuadas”. (Morocho Muñoz, 2023)

Criterio 3 mejora su motivación durante las actividades

Al analizar este indicador se puede ver que antes de la intervención solo un 27% se encuentran motivados durante las actividades, posterior a la intervención la motivación en los estudiantes se lo ve en un 72%, viendo estos resultados se podría manifestar que los juegos son una estrategia que aumenta la motivación en los niños facilitando la participación activa y el disfruta durante las actividades que realizan. “Los juegos siempre han tenido un poder motivacional muy grande, utilizando mecanismos que animan a las personas a comprometerse con ellos, muchas veces sin necesidad de recompensas, sino por el mero hecho del disfrute del juego y la posibilidad de ganar y sin miedo al fracaso”. (Hernández Rubio et al., 2023)

Criterio 4 muestra empatía al relacionarse con sus compañeros

En este indicador se ha observado al inicio un 31% de empatía con los demás en los estudiantes mientras que al final de la propuesta de intervención se ha podido ver una mejora de niños que demuestran empatía al relacionarse con su grupo en un 68% aquí los niños se relacionan de una forma más amigable, demuestran sensibilidad ante los problemas de sus compañeros, se apoyan mutuamente en las actividades de juego, de actividades académicas, manteniendo un ambiente armónico el cual permite asimilar mejor los aprendizajes. Según (Caballero Mendoza, 2022) La empatía nos hace prestar atención hacia los estados emocionales de los demás haciéndolo de una forma consciente y preguntándonos cómo se puede estar sintiendo y que estará pensando nuestro compañero.

Criterio 5 mejora el lenguaje y la comunicación

Al observar este indicador al inicio un solo un 46% se podría decir que tenía un buen desarrollo en cuanto a la comunicación y el lenguaje, al final se observa cambios porque en un 54% se evidencia que los estudiantes se comunican con mayor facilidad y fluidez con sus compañeros, al participar de los juegos enriquecen su vocabulario porque interactúan en conversaciones entre todos, desarrollan confianza en sus habilidades de comunicación, son más colaborativos, mejoran su capacidad de escuchar y transmitir información, se comunican con gestos, señas, con su cuerpo, es decir, demuestran creatividad, alegría y satisfacción. En el ámbito escolar la comunicación facilita el progreso y desarrollo del ser humano, siendo parte esencial de su naturaleza para lograr relacionarse con el entorno en general, así mismo como proceso de aprendizaje es fundamental para el crecimiento de la sociedad, es por ello que la comunicación para la educación de los niños tiene un papel trascendental, ya que a través de ésta se desarrollan sentimientos, emociones, relaciones sociales entre pares y con adultos, además refuerza el autoconcepto de sí mismo. (López Villa, 2023)

Criterio 6 trabajo en equipo

En el indicador de trabajo en equipo al inicio de la propuesta un 41% se integraba a los juegos grupales, mientras que al finalizar la propuesta un 51% se integraba al trabajo grupal lo cual permitían a los niños compartir experiencias y conocimientos, ayudarse mutuamente, colaborar para lograr lo que se proponen, por lo que se puede manifestar que trabajar en equipo beneficia el aprendizaje de los niños. Según (Aranguren Peraza y Zurita Aguilera, 2021) El aprendizaje cooperativo es utilizado en educación como alternativa para la conducción del aprendizaje y la facilitación de la enseñanza su aplicación permite que el estudiantado desarrolle competencias sociales y cognitivas, la adquisición de habilidades, la autonomía grupal y la ayuda mutua conducen al progreso del aprendizaje.

Entrevista sobre los juegos motivacionales aplicados en el aprendizaje.

Nombre:(opcional) _____

Curso: _____

Fecha: _____

Percepción de los docentes sobre los efectos de los juegos motivacionales en el aprendizaje y las habilidades socioemocionales de los estudiantes.

¿Piensa usted que los estudiantes demuestran una actitud positiva e interés durante las clases luego de aplicar los juegos motivacionales?

1 siempre () 2 a veces () 3 nunca ()

¿Usted observa mejoras en la motivación de los estudiantes durante las actividades de aprendizaje gracias a los juegos motivacionales?

1 siempre () 2 a veces () 3 nunca ()

¿Piensa usted que los estudiantes muestran mayor empatía al relacionarse con sus compañeros después de los juegos motivacionales?

1 siempre () 2 a veces () 3 nunca ()

¿Piensa usted que los juegos motivacionales fortalecen el lenguaje y la comunicación de los estudiantes?

1 siempre () 2 a veces () 3 nunca ()

¿Piensa usted que los estudiantes trabajan en equipo de manera más efectiva después de aplicar juegos motivacionales?

1 siempre () 2 a veces () 3 nunca ()

De acuerdo a las respuestas obtenidas de las dos docentes sobre los efectos de los juegos motivacionales en el aprendizaje y las habilidades socioemocionales de los estudiantes se evidenció que:

En la pregunta número uno las dos docentes concuerdan que siempre los estudiantes demuestran una actitud positiva durante las clases luego de aplicar los juegos motivacionales.

En la pregunta número dos las dos docentes observaron en los estudiantes mejoras en la motivación durante las actividades de aprendizaje gracias a los juegos motivacionales aplicados.

En la pregunta número tres las dos docentes coinciden en que los estudiantes siempre muestran mayor empatía al relacionarse con sus compañeros después de los juegos motivacionales.

En la pregunta número cuatro la docente uno manifiesta que los juegos motivacionales ayudan a potenciar el desarrollo del lenguaje y la comunicación con sus pares y con las

demás personas que se relacionan, mientras que la docente número dos manifiesta que los juegos motivacionales ayudan a mantener una mejor relación social entre compañeros y a potenciar la seguridad y la confianza en sí mismos.

Y, por último, en la pregunta número cinco las dos docentes indicaron que, los estudiantes siempre trabajan en equipo de manera más efectiva después de aplicar juegos motivacionales ya que evidenciaron una mejor concentración, participación, creatividad y gestión de sus emociones.

Como docente de segundo grado también concuerdo con mis compañeras de que los juegos motivacionales han sido trascendentales en el fortalecimiento del aprendizaje de los niños, sin la estimulación de juegos motivacionales los niños simplemente se sienten unos aislados, otros desmotivados y otros no tienen ningún interés por ningún tipo de aprendizaje, luego de haber trabajado juegos motivacionales con ellos, el mayor porcentaje de niños han logrado alcanzar un aprendizaje significativo en las materias básicas del segundo grado, por lo que como docente recomiendo que sigamos aplicando los juegos motivacionales, no solamente en los niños que fueron objeto de esta investigación, sino en todos los niños de la institución porque juega un rol importante en su maduración, en su crecimiento y en su interacción social con el mundo que le rodea.

CONCLUSIONES

Al implementar los juegos motivacionales como la rayuela, los bolos, rondas, ensacados, carrera de tres pies, entre otros, la mayoría de los niños se involucraron más en las actividades, se sintieron motivados y se observó mejoras en los aprendizajes como en sus relaciones con sus compañeros, el trabajo en equipo, la empatía, la autoestima, por lo que se podría decir que es mejor aprender jugando y es más divertido enseñar.

Los juegos motivacionales son importantes en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del segundo grado, ya que fomentan la participación activa, el interés y la mejora de la concentración, la creatividad y la resolución de problemas, facilitando la adquisición de conocimientos de manera lúdica y efectiva. A través del juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera natural, permitiendo que el aprendizaje sea más significativo.

La implementación y evaluación de los juegos motivacionales tienen un impacto positivo en el rendimiento académico y en la motivación de los niños. A través de la observación y el análisis de resultados, se puede concluir que los niños que participan en actividades lúdicas presentan un mayor nivel de comprensión, mejor disposición para el aprendizaje y una actitud más positiva hacia los contenidos. Además, se ha identificado que estos juegos promueven el trabajo en equipo mejorando la colaboración y comunicación, ayudándolos a construir relaciones amigables y grupales.

Finalizo concluyendo que, para fortalecer, el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de segundo grado es necesario que los docentes nos capacitemos constantemente a fin de poder manejar las herramientas y estrategias metodológicas que la tecnología actual nos ofrece, a fin de continuar en un futuro desarrollando estrategias de aprendizajes basadas en los juegos motivacionales, que impulsen a los niños a mejorar su autocontrol e independencia.

Referencias

- Alonso Arijá, N. (junio de 2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. Obtenido de Repositorio Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Andrade Carrión, A. (2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 5-6. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Aranguren Peraza, G. N., & Zurita Aguilera, M. S. (2021). Impacto de la aplicación del aprendizaje cooperativo en aulas de Educación Básica. *Paradigma*, XLII(2), 352. doi:<https://doi.org/10.37618/PARADIGMA.1011-2251.2021.p350-374.id1081>
- Caballero Mendoza, K. M. (3 de Agosto de 2022). *El juego cooperativo para fortalecer la empatía en los estudiantes de*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93786>: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/93786>
- Carrillo Ojeda, M. J., García Herrera, D. G., Ávila Mediavilla, C. M., & Erazo Álvarez, J. C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *KOINONIA*, 1, 442. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Casis Bajaña, S. T., Suárez Zambrano, R. I., Enriquez Antepara, E. J., & Rodríguez Caballero, G. A. (2024). Estrategias didácticas motivacionales para mejorar el rendimiento académico de estudiantes de segundo grado. *Sinergia Académica*, 7(4), 357. doi:<https://doi.org/10.51736/5aexm585>
- Casis, S., Suárez, R., Henríquez, E., & Rodríguez, G. (2024). Estrategias didácticas motivacionales para mejorar el rendimiento académico de estudiantes de segundo grado. *Sinergia Académica*, 7(4), 2. doi: <https://doi.org/10.51736/5aexm585>
- CEU., F. U. (15 de abril de 2024). *¿Qué beneficios aporta el juego al aprendizaje?* Obtenido de CEU: <https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/que-beneficios-aporta-el-juego-al-aprendizaje/>
- García Retana, J. Á. (29 de julio de 2022). *La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de En: Universidad de Costa Rica, Facultad de Educación, revista-educacion: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44023984007.pdf>
- Guerra García, J. (01 de enero de 2020). *El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano*. Obtenido de En: Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores: <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>
- Hernández Rubio, J. A., García Martínez, S., Olaya Cuartero, J. F., & Valero, A. (24 de Febrero de 2023). Una propuesta de aprendizaje basado en juegos en Educación Física para una mayor motivación y rendimiento académico. *Journal of Sport and Health Research*, 1(15), 153. doi:<https://doi.org/10.58727/jsrh.88813>

- Justiniano Flores, R. J., & Cancino Cotrina, D. M. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. *Horizontes Revista de investigación y ciencia* , 8(32), 381. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>
- Justiniano Flores, R. J., & Cancino Cotrina, D. M. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. *Revista de Investigación en Ciencia de la Educación / Volume*, 8(32), 383. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>
- López Villa, J. d. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *Varona revista científica-metodológica*(76), 2. doi:ISSN: 1992-8238
- Lozsan, N. (16 de diciembre de 2021). *Entrevista no estructurada: qué es, características, ejemplos*. Obtenido de Cinconoticias: <https://www.cinconoticias.com/entrevista-no-estructurada/>
- Mariotti, G. (24 de 05 de 2021). *Importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil*. Obtenido de Nucleo del Conocimiento.com: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Morocho Muñoz, N. P. (Febrero de 2023). *Estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022*. Obtenido de dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24840/1/UPS-CT010526.pdf: <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24840>
- Piñeros Cagueñas, J. Z., Acevedo Pimienta, W. P., & Mendoza Morales, L. (8 de Noviembre de 2021). *Motivación y aprendizaje escolar en niños de entre 67-8 años*. Obtenido de UNAC: <https://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/1148/6.%20Motivacio%CC%81n%20y%20Aprendizaje%20Escolar%20en%20Nin%CC%83os%20Entre%20os%206-8An%CC%83os%20-%20PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- PUCP, F. d. (marzo de 2022). *La Investigación Descriptiva con Enfoque* . Obtenido de repositorio.pucp.edu.pe: <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/184559/GU%c3%8dA%20INVESTIGACI%c3%93N%20DESCRIPTIVA%202022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodriguez, L. (Agosto de 2023). *JUEGOS TRADICIONALES EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE EDUCACION INICIAL*. Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/>: <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/94e3bb63-1ed7-40c5-88ed-d1820bf5670c/content>
- Significados, E. (18 de marzo de 2024). *Aprendizaje*. Obtenido de <https://www.significados.com/aprendizaje/>: <https://www.significados.com/aprendizaje/>
- Tivan soria, M., & Zambrano Vélez, W. (2024). La motivación y el proceso de aprendizaje en niños de Educación Inicial 2. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 2120. doi:DOI:10.56712/latam.v5i2.2011

Torres, P. B. (11 de octubre de 2019). *Teorías del aprendizaje: Definición y características que todo educador debe conocer*. Obtenido de LEARNINGBP:
<https://www.learningbp.com/es/teorias-de-aprendizaje-definicion-y-caracteristicas-que-todo-educador-debe-conocer/>

Anexos

Ficha de observación

Nombre del estudiante:

Curso:

Fecha:

Criterios de evaluación: siempre 1, a veces 2, nunca 3

Criterios de evaluación	Siempre 1	A veces 2	Nunca 3
Demuestra actitud positiva e interés en las clases			
Mejora la memoria, la atención y concentración en las clases			
Mejora su motivación durante las actividades			
Muestra empatía al relacionarse con sus compañeros			
Mejora el lenguaje y la comunicación.			
Trabajo en equipo			

Firma del Docente: _____

Entrevista sobre los juegos motivacionales aplicados en el aprendizaje.

Nombre:(opcional)_____

Curso:_____

Fecha: _____

Percepción de los docentes sobre los efectos de los juegos motivacionales en el aprendizaje y las habilidades socioemocionales de los estudiantes.

¿Piensa usted que los estudiantes demuestran una actitud positiva e interés durante las clases luego de aplicar los juegos motivacionales?

1 siempre ()

2 a veces ()

3 nunca ()

¿Usted observa mejoras en la motivación de los estudiantes durante las actividades de aprendizaje gracias a los juegos motivacionales?

1 siempre ()

2 a veces ()

3 nunca ()

¿Piensa usted que los estudiantes muestran mayor empatía al relacionarse con sus compañeros después de los juegos motivacionales?

1 siempre ()

2 a veces ()

3 nunca ()

¿Piensa usted que los juegos motivacionales fortalecen el lenguaje y la comunicación de los estudiantes?

1 siempre ()

2 a veces ()

3 nunca ()

¿Piensa usted que los estudiantes trabajan en equipo de manera más efectiva después de aplicar juegos motivacionales?

1 siempre ()

2 a veces ()

3 nunca ()



