



UNA E

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Inicial

**Motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones
lógico-matemáticas con los infantes del Subnivel 2 de
Educación Inicial**

Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del título de
Licenciado/a en Ciencias de la
Educación Inicial

Autoras:

Jhenifer Patricia Chabla Sarabia

CI: 0302715701

Maritza Alexandra Egas Chitacapa

CI: 0150741148

Tutor:

MSc. Irma Jaqueline Fajardo Pacheco

CI: 0104833835

Azogues - Ecuador

Septiembre, 2021



Dedicatoria

El presente trabajo de titulación va dedicado a mi familia por el apoyo incondicional que me han tenido durante todo el camino por el cual he transcurrido y por creer en mí para cumplir una meta más que tanto anhelado. A todas las personas cercanas y especiales que me acompañaron en esta bonita etapa de formación como docente.

Jhenifer Chabla Sarabia

Este proyecto lo dedico principalmente a Dios, por darme la vida y la oportunidad de culminar con éxito mi formación como profesional. A mi familia, porque gracias a su confianza, cariño y paciencia he logrado salir adelante. De manera especial a mis padres, que han sido un pilar fundamental en mi vida, me han ayudado a reconocer las fallas y celebrar juntos los logros, gracias a su apoyo incondicional y a sus sabios consejos.

Maritza Egas Chitacapa



Agradecimiento

Mi agradecimiento va primero a Dios, quien me va guiando por el buen camino y me brinda las fuerzas necesarias para superar cada obstáculo que se presenta a lo largo de la vida. A toda mi familia con la cual convivo día a día, por haberme brindado ese apoyo durante todo este tiempo y la confianza para formarme como docentes de Educación Inicial. De la misma manera a la Universidad Nacional de Educación (UNAE) por haber abierto las puertas de esta prestigiosa institución y formar parte de la misma para seguir nuestros sueños. Finalmente quiero agradecer a todos los docentes que con mucha paciencia nos impartieron sus conocimientos para ponerlos en práctica al momento de ejercer nuestra profesión, quienes también me apoyaron a seguir adelante para culminar con nuestra carrera y llegar a este punto que personalmente me llena de felicidad.

Jhenifer Chabla Sarabia

Doy las gracias en primer lugar a Dios por darme la sabiduría y fortaleza en los momentos más difíciles y de debilidad; de la misma manera a la Universidad Nacional de Educación, por darme la oportunidad de aprender y promover sus ideales de una educación de calidad en nuestra formación como docentes, también, a cada uno de los docentes que confiaron y creyeron en mi potencial, que acompañaron, guiaron y compartieron sus conocimientos y experiencias durante toda la carrera. A nuestra tutora por la paciencia y acompañamiento que nos brindó para la realización de nuestro trabajo de titulación. Por último, agradezco a mi familia, de manera especial a mi madre quien ha sido un apoyo importante y el motor de mi vida, gracias a su paciencia, cariño y consejos que ha sabido inculcarme, hoy puedo compartir con ella esta gran meta.

Maritza Egas Chitacapa



Resumen

La motivación por el aprendizaje en la primera infancia es un tema importante, permite a los infantes desarrollar interés por las actividades que se realicen dentro y/o fuera del aula de clases. El presente proyecto de investigación se enmarca dentro del paradigma socio crítico con un enfoque cualitativo y responde a un método de investigación-acción. Se plantea como principal objetivo implementar una guía didáctica de actividades que contribuyan a la motivación por el aprendizaje, tomando en cuenta al juego como principal estrategia didáctica en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas. Durante las prácticas laborales realizadas en el Centro de Educación Inicial “Totoracocha” con 8 infantes de 4 a 5 años, se identificó la necesidad de generar actividades para motivar el aprendizaje, mediante actividades lúdicas, debido a la necesidad de potenciar la participación activa de los infantes en los encuentros sincrónicos, así como también, el alto porcentaje de ausentismo. Como parte de la investigación se realiza una búsqueda de fundamentos teóricos considerando como principales referencias a las teorías motivacionales de Maslow, Alderfer y McClendal, además publicaciones del MinEduc. Como resultados de la investigación se identifica la necesidad de potenciar el juego y diversificar las actividades dentro de los encuentros sincrónicos; como respuesta a este escenario se diseña y se implementa la guía de actividades “El mundo de las matemáticas”, lo que implicó un incremento en la participación e interacción de los infantes. En conclusión, el aprendizaje debe estar ligado al disfrute y en Educación Inicial la mejor forma de hacerlo es a través del juego.

Palabras claves: motivación por el aprendizaje, juego, lógico-matemáticas



Abstract

Motivation for learning in early childhood is a topic of vital importance, as it allows infants to develop interest in the activities carried out inside and/or outside the classroom. This research project is framed within the socio-critical paradigm with a qualitative approach and responds to an action-research method. The main objective is to implement a didactic guide of activities that contribute to the motivation for learning, taking into account the game as the main didactic strategy in the field of logical-mathematical relations. During the work practices carried out in the "Totoracocha" Early Education Center with 8 infants from 4 to 5 years old, the need to generate actions to motivate learning through playful activities was identified, due to the need to enhance the active participation of infants in synchronous meetings, as well as the high percentage of absenteeism. As part of the research, a search for theoretical foundations was carried out, considering as main references the motivational theories of Maslow, Alderfer and McClendal, as well as MinEduc publications. As a result of the research, the need to enhance play and diversify activities within the synchronous meetings was identified; in response to this scenario, the activity guide "The world of mathematics" was designed and implemented, which implied an increase in the participation and interaction of the children. In conclusion, learning should be linked to enjoyment and in Early Education the best way to do this is through play.

Key words: motivation for learning, play, logical-mathematics



Índice de contenido

Resumen.....	4
Abstract.....	5
Introducción.....	10
Capítulo I.....	12
1. Planteamiento del problema.....	12
1.1. Identificación del problema.....	12
1.2. Justificación.....	13
1.3. Pregunta de investigación.....	15
1.4. Objetivos.....	15
1.4.1 Objetivo general.....	15
1.4.2. Objetivos específicos.....	15
Capítulo II.....	16
2. Marco teórico.....	16
2.1. Antecedentes nacionales.....	16
2.2. Antecedentes internacionales.....	17
2.3. Fundamentación teórica.....	18
2.3.1. Conceptualización de infancia.....	18
2.3.2. Definición de motivación.....	19
2.3.3. Motivación escolar.....	20
2.3.4. Teorías de la motivación.....	21
2.3.5. Tipos de motivación.....	26
2.3.6. Tipos de motivación escolar.....	27
2.3.7. El aprendizaje en educación.....	27
2.3.8. Componentes de la motivación académica.....	30
2.3.9. Ámbitos del Currículo de Educación Inicial para el subnivel 2 (3-5 años).....	31
2.3.10. El juego.....	33
2.3.11. Rol e importancia del docente en la motivación por el aprendizaje de los infantes	34
Capítulo III.....	35
3. Metodología de la investigación.....	35
3.1. Paradigma.....	35
3.2. Enfoque.....	35
3.3. Tipo de investigación.....	36



3.4.	Diseño de investigación	37
3.5.	Método Investigación-Acción	37
3.6.	Categorización	38
3.6.1.	Contextualización	39
3.6.2.	Población	40
3.6.3.	Muestra.....	40
3.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	41
3.7.1.	Técnicas	41
3.7.1.1.	Observación participante	41
3.7.1.2.	Entrevista.....	41
3.7.1.3.	Grupo de discusión	42
3.7.2.	Instrumentos.....	42
3.7.2.1.	Diario de campo.....	42
3.7.2.2.	Guía de entrevista.....	43
3.8.	Revisión de instrumentos	43
3.9.	Proceso de análisis de datos cualitativos	43
3.9.1.	Análisis de la entrevista semiestructurada.....	43
3.9.2.	Análisis de los diarios de campo.....	44
3.9.3.	Análisis de los grupos de discusión	46
3.9.	Interpretación de los resultados según la categorización.....	46
3.10.	Triangulación metodológica.....	48
Capitulo IV.....		55
4.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	55
	Introducción	56
	Justificación.....	57
	Datos informativos	57
4.1.	Fase 1: planeación	57
4.1.1.	Objetivo general.....	57
4.1.2.	Objetivos específicos	57
4.2.	Eje de igualdad.....	58
4.3.	Fundamentación teórica y pedagógica de la propuesta.....	58



4.3.1.	Guía didáctica y su importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje	58
4.3.2.	Estrategias didácticas activas	59
4.3.3.	El ámbito de relaciones lógico-matemáticas.....	59
4.3.4.	La pedagogía del juego según Piaget y Vygotsky.....	60
4.3.5.	Orientaciones metodológicas	60
4.3.6.	Plan de acción.....	62
4.4.	Fase 2: Implementación	76
4.4.1.	Elementos organizativos	76
4.4.2.	Implementación de la guía didáctica de actividades.....	77
4.5.	Fase 3: evaluación.....	81
4.5.1.	Tipo de evaluación.....	81
4.5.2.	Categorización	81
4.5.3.	Técnicas e instrumentos de evaluación	82
4.5.4.	Ruta de evaluación	83
4.6.	Análisis e interpretación de los resultados	83
5.	Conclusiones generales	85
6.	Recomendaciones	87
7.	Referencias	88
8.	Anexos.....	94
8.1.	Anexo 1: Diseño del diario de campo.....	94
8.2.	Anexo 2: Guía de entrevista.....	95
8.3.	Anexo 3: Guía de grupos de discusión.....	96
8.4.	Anexo 4: Análisis de los grupos de discusión	96
8.5.	Anexo 5: Guía de observación.....	100
8.6.	Anexo 6: Guía de entrevista.....	101
8.7.	Anexo 7: Análisis de entrevista y guía de observación	102
8.8.	Anexo 8: Ilustraciones	105



Índice de tablas

Tabla 1: Fases de la Investigación-Acción	38
Tabla 2: Categorización	39
Tabla 3: Análisis de la Entrevista	44
Tabla 4: Análisis de los diarios de campo	45
Tabla 5: Triangulación metodológica	51
Tabla 6: Fases de la propuesta de intervención educativa	63
Tabla 7: Actividad 1	65
Tabla 8: Actividad 2.....	66
Tabla 9: Actividad 3.....	67
Tabla 10: Actividad 4.....	68
Tabla 11: Actividad 5.....	70
Tabla 12: Actividad 6	71
Tabla 13: Actividad 7	71
Tabla 14: Actividad 8	72
Tabla 15: Actividad 9	74
Tabla 16: Estrategia didáctica 10.....	74
Tabla 17: Cronograma de implementación	76
Tabla 18: Categorización de la propuesta.....	81
Tabla 19: Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	82

Índice de ilustraciones

Ilustración 1: Pirámide de las necesidades básicas de Maslow	22
Ilustración 2: Escala motivacional de Alderfer	23
Ilustración 3: Teoría de McClelland	25
Ilustración 4: Potenciadores de desarrollo y aprendizaje	29
Ilustración 5: Componentes de la motivación académica.....	30
Ilustración 6: Ejes de desarrollo y aprendizaje	32
Ilustración 7: Buscando el tesoro	105
Ilustración 8: Mezclando y creando voy aprendiendo	105
Ilustración 9: Caras y caretas	105
Ilustración 10: El baile de las figuras.....	105
Ilustración 11: Veo – veo.....	105
Ilustración 12: Pintemos el arcoíris.....	105
Ilustración 13: Mis cubitos mágicos	106
Ilustración 14: Juegos virtuales.....	106
Ilustración 15: Ordenando la historia.....	106
Ilustración 16: Brocheta de los números.....	106



Introducción

El presente trabajo de investigación hace referencia a la motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con infantes de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” Cuenca-Ecuador, durante el lectivo 2020-2021; para el desarrollo de este tema se plantea implementar una guía didáctica de actividades, tomando en cuenta al juego como un recurso motivacional dentro del aprendizaje de los infantes.

La educación evoluciona constantemente, por lo mismo, es un deber de los educadores innovar sus estrategias para asumir nuevos retos, permitiendo responder a los intereses y necesidades del estudiantado, fomentando el gusto por aprender. En educación inicial es imprescindible aplicar estrategias que motiven el aprendizaje y una de estas es el juego, en este sentido el Currículo de Educación Inicial lo considera como principal metodología. Durante el proceso de formación profesional como futuras docentes, se ha venido desarrollando prácticas laborales, en donde se ha podido presenciar que el juego se aplica como un complemento a las clases y no como una actividad principal, es decir, en las estrategias aplicadas priman actividades pasivas y en ocasiones escolarizadas.

Actualmente, debido a la pandemia provocada por el COVID-19, el sistema educativo también ha tenido variaciones, la modalidad presencial tuvo que cambiarse a una modalidad virtual a través de la implementación y aplicación de nuevas tecnologías, sin embargo, los docentes no han estado preparados para hacerle frente a este reto. En las prácticas desarrolladas en año lectivo 2020-2021 dentro del CEI “Totoracocha” se ha evidenciado esta situación, generalmente las clases se desarrollan en forma rutinaria, existe una escasa interacción de los niños, quienes asumen un papel de receptores pasivos, existe un 57% de ausentismo, de igual forma los recursos requieren ser diversificados, puesto que generalmente se utiliza videos de YouTube y hojas de trabajo.

El Ministerio de Educación (MinEduc, 2020), dentro de su plan educativo “Aprendamos juntos en casa” recomienda que se aproveche el contexto familiar, que las experiencias de aprendizaje giren en torno a las actividades cotidianas, que generen aprendizajes significativos y fomente la autonomía en los infantes. es por ello que en las prácticas ha resaltado la necesidad de motivar y potenciar el juego dentro de las actividades empleadas para trabajar las destrezas del ámbito de relaciones lógico matemáticas , para ello se realizó una búsqueda de fundamentos teóricos considerando como principales temas la



motivación por el aprendizaje, las teorías motivacionales de Maslow, Alderfer y McClendal, así como al MinEduc, el ámbito de relaciones lógico-matemáticas y una fundamentación pedagógica del juego según Piaget y Vygotsky.

Esta investigación presenta un enfoque cualitativo, debido a que a través de la observación y la reflexión se describen distintas situaciones y comportamientos tanto de los estudiantes, como de la docente y los representantes del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” subnivel 2 del paralelo “C”. La finalidad de este proyecto es mejorar la realidad de los sujetos a través de una propuesta de intervención, por la misma razón se enmarca en el paradigma socio-crítico, es de tipo aplicada, que por su profundidad es descriptiva; tiene un diseño de investigación de campo, por la participación en el contexto en donde se desarrolla.

El trabajo responde a un método de investigación-acción, puesto que se direcciona al cambio educativo y trata de comprender los sucesos que se dan dentro de la práctica y a la vez busca mejorarla. Por medio de la inmersión y la observación participante en modalidad virtual en los espacios educativos con los estudiantes y la docente, se logró hacer un diagnóstico y análisis del contexto, la cual permite la mejor organización de la investigación educativa. Para la recolección de la información de las clases virtuales con los infantes del subnivel 2 del paralelo “C” se ha realizado informes semanales (Diarios de campo), se aplicaron entrevistas semiestructuradas a la tutora profesional y grupos de discusión a los padres de familia, teniendo como resultado la necesidad de diversificar actividades que incluyan al juego como un recurso motivacional dentro del aprendizaje de los infantes.

Por último, gracias a los resultados obtenidos, se elaboró una guía didáctica con 10 actividades, la misma fue implementada a los infantes de 4 a 5 años del CEI “Totoracocha” dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje; como resultado de la implementación y evaluación de la propuesta se logró el desarrollo de cada una de las destrezas planteadas dentro de la guía didáctica de actividades, además de contemplar al juego como un recurso permanente y que fomenta la motivación de los infantes reflejándose en el interés que demuestran y la participación activa, finalmente se logró que los niños sean los actores principales en la construcción de su propio aprendizaje evidenciándose así en un mejor rendimiento escolar.



Capítulo I

1. Planteamiento del problema

1.1. Identificación del problema

Cada vez son más los retos a los cuales se van enfrentando los docentes, debido a los cambios permanentes que enfrenta la educación. Por lo tanto, requieren estar en una constante formación que permitan brindar una educación de calidad y calidez a los niños, jóvenes y adolescentes teniendo en cuenta lo que piensan, sienten, quieren y necesitan para aprender. Parte de este cambio es la motivación y la implementación del juego en las actividades que se les presenta tanto dentro como fuera del aula de clases, con la finalidad de que los niños exploren, descubran, se diviertan y aprendan, saliendo de la monotonía y el sistema tradicional dentro de la educación, específicamente la Educación Inicial.

Es importante el rol del docente dentro del proceso educativo, ya que debe estar atento a los comentarios e inquietudes de sus alumnos para acompañarlos en su desarrollo de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta el diálogo y provocando en ellos la emoción de conocer y aprender más. Las actividades que son planteadas dentro de una experiencia de aprendizaje generalmente duran una semana, por lo que se debe tener en cuenta los momentos en los que se desarrolla cada actividad, de esta manera se podrá captar el interés de los niños y lograr una participación activa dentro de ellas (MinEduc, 2014).

El presente tema de investigación se manifiesta dentro del contexto de las prácticas laborales realizadas en el Centro de Educación Inicial “Totoracocha” ubicado en la ciudad de Cuenca con los niños y niñas de 4 a 5 años del paralelo “C”, durante las mismas se pudo evidenciar cómo la docente llevaba a cabo las actividades planificadas y cómo reaccionaban los infantes, observando varias situaciones en donde la mayoría presentaban inconvenientes en la adquisición de destrezas del ámbito de relaciones lógico-matemáticas y en ocasiones las actividades tenían un mayor nivel de dificultad para su edad, también el uso excesivo de videos provocaba que los infantes se aburran y se distraigan; esto permitió reconocer la necesidad de potenciar al juego dentro de las actividades en el ámbito mencionado, con la intención de provocar interés en los infantes y a su vez se encuentren motivados por su propio aprendizaje.

Al estar en constantes cambios los docentes deben estar en constante formación, aprender nuevas técnicas y estrategias para poder implementarlas en sus clases y, sobre



todo, incentivar y motivar a los niños a participar activamente, además de que puedan disfrutar de ese aprendizaje. Actualmente, un reto de la educación es la virtualidad y las nuevas tecnologías, no todos los profesores están preparados para esta situación y esto ha afectado en el proceso educativo, generándoles un desinterés en las actividades y como consecuencia el ausentismo a las clases. Por esta razón se cree importante tratar este tema, con el afán de mejorar la práctica docente y su vez educativa.

En este sentido, las clases virtuales ha provocado dificultad para que los infantes interactúen con sus pares, jueguen y sean protagonistas de su aprendizaje; además el tiempo que disponen la mayoría de los representantes para el acompañamiento a sus hijos dentro de las actividades sincrónicas es muy corto y por lo mismo se debe aprovechar al máximo con actividades que respondan a los intereses del estudiantado y las necesidades de las familias.

1.2. Justificación

El presente Trabajo de Integración Curricular (TIC) pone en manifiesto la importancia de la motivación por el aprendizaje teniendo en cuenta la implementación del juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de 4 a 5 años del paralelo “C” del CEI “Totoracocha”, con la finalidad de que los infantes se interesen por las actividades planteadas por el docente y este a su vez, motive o provoque en ellos el goce y disfrute de las mismas, brindándoles así una educación de calidad, siendo ellos los beneficiarios. La educación ha tenido y sigue teniendo cambios significativos; sin embargo, los docentes van afrontando nuevos retos educativos, que demanda estar en una constante actualización e innovación educativa, dentro de esto se encuentran algunos factores importantes que hacen del proceso de enseñanza-aprendizaje algo interesante y productivo.

Dentro de este proceso se debe tener en cuenta las necesidades e intereses del estudiantado; cada niño es un mundo diferente, no todos aprenden de la misma manera. Entonces, el o la docente debe buscar la manera de provocar interés por explorar y aprender cosas nuevas por medio del juego; es decir, de una manera divertida e innovadora. Robbins (como se citó en Bruno, 2017), define a la motivación como:

El esfuerzo que realiza una persona para lograr un objetivo cuyo proceso implica intensidad, dirección y persistencia. La intensidad hace referencia a la cantidad de esfuerzo que realiza una persona hacia el logro de sus objetivos y es el elemento en el que más se centran los estudios de la motivación. La dirección es la orientación hacia



dónde va dirigido el esfuerzo de la persona y la persistencia indica el tiempo de duración para mantener ese esfuerzo. (p.22)

En cambio, Maslow (como se citó en Bruno, 2017), dice que la motivación es el medio para lograr los propósitos planteados y estos deben partir de un interés. Por ende, es muy importante que desde la Educación Inicial se motive a los niños en su aprendizaje y se busque estrategias que permitan orientarlos en este proceso. Por esta razón, este TIC se considera como un aporte a la Educación Inicial y la labor docente, ya que se tiene como objetivo dar a conocer la motivación como un elemento importante dentro del proceso educativo, que debe reflejar el gusto por el aprendizaje, fomentando ese deseo por aprender, impulsando a los infantes a participar activamente dentro de este proceso.

El propósito de la educación y sobre todo de la enseñanza es ayudar a los infantes en su desarrollo personal y educativo, formándose como seres únicos y autónomos, dentro de un ambiente adecuado. A través de la presente propuesta se pretende aportar a la institución educativa, dado que facilita al docente algunas alternativas para que dentro de sus actividades se dé un aprendizaje más dinámico, reflejando una participación activa por medio de la guía didáctica que apoye su labor y sobre todo logre una motivación educativa en donde los infantes estén dispuestos a aprender.

En el Currículo de Educación Inicial (MinEduc, 2014), se plantean aportes como los de Vygotsky y Rogoff, en donde mencionan que los aprendizajes son un proceso para promover el desarrollo, es decir, el aspecto cognitivo de los infantes se da por medio de una participación guiada que implica la interacción social con adultos como puede ser la familia y los docentes, considerándolos como actores fundamentales en la educación. Así mismo, Ausubel plantea el concepto de “aprendizaje significativo”, mencionando que este debe partir desde el interés y experiencias previas del estudiantado para articularlo con nuevos aprendizajes y darle sentido a lo que la escuela le ofrece porque sienten la utilidad que tienen estos conocimientos.

En este contexto, Turienzo (2016), menciona que trabajar la motivación es aprender a aplicar diversas teorías que sean las más oportunas para cada aula y en el momento indicado, eliminando elementos que no apoyen, en este sentido y potencializando mecanismos que generen dinamismo, ilusión y energía tanto de manera individual como colectiva; es decir, crear acciones sostenibles que tributen a conseguir los objetivos planteados, más aún en el contexto actual en donde los niños se encuentran recibiendo



clases a través de una pantalla, resulta imprescindible que las estrategias didácticas involucren al juego, al movimiento e interacción.

1.3. Pregunta de investigación

¿Cómo contribuir con la motivación por el aprendizaje utilizando como recurso principal al juego en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con niños de 4 a 5 años del CEI “Totoracocha” Cuenca-Ecuador?

1.4. Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Implementar una guía didáctica que contribuya a la motivación por el aprendizaje basado en el juego como un recurso principal en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con niños de 4 a 5 años del paralelo “C”, del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” Cuenca-Ecuador

1.4.2. Objetivos específicos

- 1.** Fundamentar teóricamente desde la literatura científica cómo se promueve la motivación por el aprendizaje, en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los infantes en la primera etapa escolar
- 2.** Diagnosticar los factores que inciden en la motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los niños y niñas de 4 a 5 años del paralelo “C”, del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” Cuenca-Ecuador
- 3.** Diseñar una guía didáctica de actividades que contribuyan a la motivación por el aprendizaje basado en el juego como un recurso principal en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los niños y niñas de 4 a 5 años del paralelo “C”, del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” Cuenca-Ecuador
- 4.** Aplicar la guía didáctica de actividades que contribuyan a la motivación por el aprendizaje basado en el juego como un recurso principal en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los niños y niñas de 4 a 5 años del paralelo “C”, del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” Cuenca-Ecuador
- 5.** Evaluar la implementación de la guía didáctica de actividades que contribuyan a la motivación por el aprendizaje basado en el juego como un recurso principal en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los niños y niñas de 4 a 5 años del paralelo “C”, del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” Cuenca-Ecuador



Capítulo II

2. Marco teórico

2.1. Antecedentes nacionales

En cuanto a investigaciones de carácter nacional con relación al tema la motivación por el aprendizaje en Educación Inicial, se tienen algunos proyectos desde el Ministerio de Educación, mismo que aporta con importante información para la realización de este trabajo. A continuación, se cita algunos aspectos de necesario conocimiento:

El MinEduc (2014) el “Currículo de Educación Inicial” es un referente dirigido a la comunidad educativa que atiende a la primera infancia, es por ello, que los docentes de este nivel tienen la obligatoriedad de considerar el documento, aportando información conceptual sobre aprendizaje, la metodología juego-trabajo, los ejes, ámbitos y las destrezas curriculares. En el mismo se ve reflejado orientaciones para la evaluación. Cabe mencionar que el Currículo es flexible, y son los docentes quienes eligen las destrezas para desarrollar a través de las experiencias de aprendizaje considerando los intereses y necesidades de los infantes.

Así mismo, el MinEduc (2014) en la guía de implementación del currículo, cuya finalidad es apoyar a los docentes en el desarrollo del currículo, es así, que este documento ofrece orientaciones y recomendaciones para la organización de los espacios y la forma de trabajar en la jornada educativa; de la misma manera ayuda a manejar o implementar las estrategias metodológicas, como las experiencias de aprendizaje y los rincones de juego-trabajo, y ofrece lineamientos para la planificación tomando en cuenta los diferentes grupos de edad, también brinda ejemplos de actividades que han sido ejecutadas como: rutinas, periodo de adaptación, entre otras. Se puede decir, que el currículo y la guía son documentos que se complementan entre sí y es obligatoriedad de todo docente de este nivel revisarlo y ponerlo en práctica.

El Plan Educativo: Aprendamos juntos en casa del MinEduc (2020), tiene la finalidad de garantizar el acceso y calidad educativa en todos sus niveles a nivel nacional. Debido a la emergencia sanitaria que se atraviesa a nivel mundial, ha transformado los modos de vida, es así que surge el interés de dar respuesta a la situación actual, reflexionando sobre la manera de ver la convivencia y el conocimiento. Ante la compleja situación, el Plan Educativo COVID-19 proporciona valiosas sugerencias y herramientas para dar continuidad

a la educación en este nuevo modelo educativo considerando a los infantes que no cuentan con conectividad.

2.2. Antecedentes internacionales

Después de realizar la búsqueda de información, se presentan los resultados obtenidos de investigaciones relacionadas con el tema de estudio, de los que se pueden citar a los siguientes:

Zapata y Restrepo (2013) en su artículo que se titula “Aprendizajes relevantes para los niños y las niñas en la primera infancia”, desde un enfoque cualitativo con un método etnográfico, indagó diversas opiniones y valoraciones de varios actores educativos con respecto a los aprendizajes más relevantes, en donde ellos puedan asumir los retos del siglo XXI; considerando el posicionamiento de la infancia y las políticas públicas. En este sentido, es oportuno el preguntarse cuáles son los aprendizajes que los infantes deben construir en sus primeros años de vida dentro del ámbito educativo. Los principales aportes son la importancia de los distintos aprendizajes desde el punto de vista del sujeto y el contexto.

Por otro lado, esta Turienzo (2016) con su libro titulado “El pequeño libro de la Motivación” desde una investigación de carácter teórico documental, recopila información relacionada a la motivación, mencionando que la magia de la motivación inicia con aquello que le ilusiona y llama la atención. El objetivo principal de la obra; ayuda a explorar y descubrir cómo construir una motivación desde nuestras mentes, facilitando escenarios para una motivación colectiva de la comunidad de aprendizaje.

Este libro presenta diversas creaciones propias del autor con teorías sobre la motivación, así como también herramientas y técnicas que han sido utilizadas en diferentes contextos. Por lo que en el presente trabajo se considera una importante referencia para aplicar a nivel personal y al ámbito educativo. Por lo tanto, este texto es un aporte dentro de la investigación, pues contiene investigaciones científicas, así como contenido propio del autor sobre la motivación y más aún a las principales teorías motivacionales de algunos autores.

Por otro lado, López (2010) en su artículo titulado “La Motivación”, desde un enfoque de carácter cualitativo aporta conceptos sobre la motivación y lo que se debe tener en cuenta para generar interés en los alumnos que están aprendiendo, además de motivarlos, sugiriendo algunos criterios entre ellos, actividades lúdicas que vayan en

relación a sus necesidades e interés. También varias teorías de motivación y su influencia en el aprendizaje del estudiantado.

Así mismo, la UNICEF (2018) de acuerdo a investigaciones científicas en su artículo sobre el “Aprendizaje a través del juego”, refuerza que aprender jugando en los programas de educación a la primera infancia es de vital importancia, pues se busca dar cumplimiento a los objetivos del desarrollo sostenible (ODS) y asegurar ampliar la cobertura a la atención de la primera infancia, además de brindar una educación de calidad.

Por su parte, Núñez (2009) en su artículo de conferencia denominado “Motivación, aprendizaje y rendimiento académico”, desde un enfoque cualitativo se da a conocer que: “Para aprender algo nuevo es preciso disponer de las capacidades, conocimientos, estrategias y destrezas necesarias (poder) y tener la disposición, intención y motivación suficientes (querer) para alcanzar los fines que se pretenden conquistar” (p. 41).

2.3. Fundamentación teórica

2.3.1. Conceptualización de infancia

La infancia es el período esencial del ser humano, donde se inician y consolidan los aspectos más importantes de la personalidad, desarrollando la capacidad para aprender, fortalecer el autoestima creyendo en sí mismos, las formas de relacionarse con sus pares y quienes le rodean, la capacidad de amar, el respeto a los demás, y aportar con la sociedad; es la etapa en la que se presenta un desarrollo acelerado a nivel cognitivo, motriz y de lenguaje; lo que se haga o se deje de hacer en ese período tendrá significancia a lo largo de toda su vida. En otras palabras, si no existe un buen período de desarrollo en la infancia temprana, puede traer graves consecuencias, por ello, siempre hay que impulsar la actuación primaria a nivel preventivo (Urbina, 2015).

Por lo tanto, se debe tener en cuenta cómo llegar al niño que se encuentra en el proceso de desarrollo, empezando desde la familia que es el escenario más cercano donde el niño explora, experimenta, se desenvuelve y aprende; después está la escuela, en donde el continúa con su desarrollo, y es en estos escenarios en donde los involucrados en la educación del infante deben incentivar al mismo en su aprendizaje a lo largo de su vida. Souza y Ramallo (2015) mencionan que en la primera infancia es en donde el cerebro se desarrolla de forma acelerada y un aprendizaje óptimo depende de factores internalizantes y externalizantes, es decir, biológico y sociales que se complementan entre sí.



En este sentido, la familia y los educadores deben tener en cuenta el contexto en el que los infantes se desarrollan, ofreciéndoles una educación de calidad teniendo en cuenta sus inquietudes, necesidades e intereses, ya que a esta edad la plasticidad cerebral del niño puede ser moldeada de acuerdo a qué y cómo se les educa, ya sea en el hogar o en la escuela y para que su aprendizaje sea placentero los mediadores o guías de los niños son los que deben motivar su desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.3.2. Definición de motivación

Definir a la motivación puede llegar a ser complejo, porque pueden integrarse varios elementos que el ser humano va utilizando en su vida cotidiana. Para Turienzo (2016), motivación viene del verbo latino movere (moverse), en este sentido, es vista como un elemento que provoca la acción, de manera responsable, dejando de lado el conformismo y cambiando, es decir pasar de lo rutinario a algo dinámico y entretenido, que impulse un mejor desarrollo en el ser humano.

Desde otro punto de vista del mismo autor, se menciona que la motivación es el impulso que llega a guiar la conducta de las personas logrando o alcanzando un objetivo planteado, dejando claro que la motivación es la capacidad del ser humano a realizar acciones en satisfacción de sus necesidades.

Una correcta motivación puede reemplazar ciertos problemas cotidianos del ser humano que se pueden presentar con frecuencia y ser incapaces de desaparecer. Por esta razón, al desarrollar una buena motivación se puede superar estos inconvenientes, eliminando la frustración personal y generando o desarrollando la confianza en sí mismo. ya que, al estar inspirado o entusiasmado en lograr algún objetivo se puede superar cualquier obstáculo, ese motivo es suficiente para mejorar y mostrar una nueva versión de uno mismo como ser humano.

Turienzo (2016) en su libro menciona a los potenciadores como una herramienta para aumentar la motivación que provoque un lazo cercano entre el motivo con el compromiso. Estos se dividen en dos bloques y pueden ser empleados en uno mismo y en otras personas: los potenciadores estratégicos racionales y los discursivos emocionales. Por otra parte, Morón (2011), ve a la motivación como una inclinación del ser humano hacia un meta o logro, en donde se combinan sus necesidades e intereses, identificando lo que le molesta y las expectativas que tenga de la misma; dentro del ámbito educativo esto puede



llegar a ser un anticipo al proceso de enseñanza-aprendizaje, pero una escasez de motivación puede llegar a perjudicar al docente en su labor dentro de este proceso.

Ambas posturas se complementan, ya que se habla de la motivación como un elemento o herramienta de provocación que permite generar una acción por parte del ser humano y esta a su vez contribuya en su desarrollo personal; si una persona no es motivada o tiene un nivel motivacional bajo, no podrá desarrollar la confianza en sí misma y su aprendizaje se verá afectado; por lo tanto, se debe tener en cuenta todos estos aspectos para una buena motivación.

2.3.3. Motivación escolar

Desde la perspectiva de un contexto escolar, para los estudiantes, la motivación debe ser un elemento esencial al momento de adquirir conocimientos, ya sea dentro o fuera del aula, esto favorecerá en su proceso de aprendizaje. Navea (2015) alude a la motivación como un proceso para fijar metas, en donde se definen las estrategias que se usan dentro del proceso de enseñanza para un mejor rendimiento educativo, mencionando 3 componentes esenciales como: expectativa, valor y afecto, que se relacionan con lo que puede llegar a hacer un estudiante, sus intereses y sus emociones.

En el ámbito académico los estudiantes que están motivados se comprometen con mayor facilidad al momento de realizar las actividades, manifiestan mayor atención durante los aprendizajes, son organizados y participan activamente, siendo capaces de autoevaluarse y tienen facilidad de solicitar ayuda cuando lo requieren. A diferencia de ellos, los estudiantes con escasa motivación son muy poco participativos, no prestan demasiada atención a los contenidos y suelen distraerse con facilidad; además no suelen ser organizados y casi nunca piden ayuda en el estudio (Navea, 2015).

Cada persona es motivada de distintas maneras y lo puede demostrar con sus acciones, en el ámbito educativo los estudiantes se motivan con el fin de aprender, mejorar, tener una buena calificación, demostrar a los demás que es bueno para estudiar o para cualquier otro cambio en su proceso educativo. La motivación puede ser vista de distintas maneras y tener distintos significados. Dentro de la Educación Inicial la motivación educativa se ve reflejando en los niños que participan activamente en las actividades, están atentos a las mismas y esto se debe a como los docentes llevan a cabo sus clases, si son dinámicas, si son interesantes y si responden a las necesidades de cada niño, respetando sus individualidades y ritmos de aprendizaje.

En el Currículo de Educación Inicial del Ecuador se encuentran las intenciones educativas del país, su principal metodología está basada en el juego, para generar motivación y oportunidades de aprendizaje; respetando los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los infantes, por lo tanto, con respecto a la motivación el (MinEduc, 2014) menciona que, que se parte de una situación o vivencia significativa tanto del docente como de los infantes, en donde se les incentive a explorar, experimentar y profundizar por sí mismos, esto como una excelente motivación en el rendimiento escolar y aprendizajes en donde se incluyan los ejes de desarrollo y aprendizaje con sus respectivos ámbitos.

Las actividades parten de un elemento integrador, el mismo que debe generar motivación e interés en los infantes, sin embargo, todos los momentos de aprendizaje deben ser lúdicos, ya que no es una novedad que a esa edad se aprende jugando, es por ello, que los docentes deben generar oportunidades a través de diferentes estrategias didácticas y con recursos que provoquen curiosidad, interacción, creatividad y aprendizaje.

Uno de los elementos principales en el proceso de aprendizaje de los infantes, es la motivación que transmite el docente con el fin de generar el interés por los contenidos, teniendo en cuenta distintos recursos y aplicando varias actividades lúdicas activas que despierte el interés y la participación del estudiantado, por ello los docentes juegan un papel muy importante en la escolarización de los niños en Educación Inicial.

2.3.4. Teorías de la motivación

Para lograr la motivación, debe existir un motivo, este puede darse de un sentimiento, un pensamiento o un impulso que nos llevan a reaccionar como seres humanos, activando nuestra mente y cuerpo ante un estímulo o actividad. Si no existe un motivo, todo el esfuerzo que se realice se convertirá en frustración y es desde ese momento que nace la motivación por explorar las diversas causas que nos llevan actuar de forma diferente (Turienzo, 2016).

Sobre la motivación podemos encontrar diversas teorías, entre las que se pueden mencionar son aquellas de contenidos, que estudian los aspectos que pueden motivar a las personas, y las de proceso, que estudian el proceso de pensamiento que logran motivarlos. Dentro de estas teorías se encuentran autores como Maslow, Alderfer, Goleman, etc., enfocándonos en aquellos que mencionan a la motivación como una necesidad humana (Araya y Pedreros, 2013).



2.3.4.1. Teoría Motivacional de Maslow

Maslow en su teoría indica que la motivación de una persona se da por cinco tipos de necesidades, resumiéndose en una pirámide denominada “jerarquía de las necesidades humanas”, partiendo desde la base hasta la cima (Turienzo, 2016):

Ilustración 1: Pirámide de las necesidades básicas de Maslow



Nota: adaptado de Turienzo (2016)

Daft (como se cita en Araya y Pedreros, 2013) “en esta misma pirámide se puede observar una división, en el primero se encuentran las necesidades básicas: fisiológicas y de seguridad; y las necesidades secundarias como: sociales, de autoestima y de autorrealización” (p.47). Se dividen así, por que las personas buscan satisfacer sus necesidades básicas, para después arriesgarse y satisfacer las necesidades más complejas.

Para Maslow es importante seguir cada uno de los niveles sin dejar de lado ninguno, ya que al dejar de lado cualquiera de los distintos niveles sería imposible avanzar al siguiente. Esta jerarquía está encaminada a la búsqueda de felicidad y de los elementos deseados, que generarán la motivación (Turienzo, 2016).

Primero se deben dar respuesta a las necesidades fisiológicas a tratarse se supervivencia, ya que al lograrlas continuaríamos con las necesidades de seguridad, que van encaminada a la pérdida del miedo, una vez lograda estos dos primeros niveles continuamos a la siguiente fase que son las necesidades sociales, que trata de las relaciones que se llegan a tener por medio del contacto y el amor que tenemos con otras personas, seguido de esta



vamos a la necesidad de autoestima, en las que se trabaja la confianza de las personas, así como el respeto y la satisfacción, terminando en la cúspide de la pirámide con la necesidad de autorregulación, que es lograr el desarrollo personal dándole sentido a nuestra vida por medio de nuestras acciones (Turienzo, 2016).

Maslow a partir de su teoría de las necesidades básicas y relacionándolas con la educación, intenta que el estudiante o el niño llegue a desarrollarse como persona, como estudiante o profesional, siendo autónomo y sobre todo teniendo en cuenta las necesidades básicas en el transcurso de su aprendizaje.

2.3.4.2. Teoría Motivacional de Alderfer

Alderfer inspirado en la pirámide de Maslow, crea tres categorías sobre la motivación a las que denominó Existencia, Relación y Crecimiento (ERC). Esta teoría es más flexible a diferencia de la de Maslow, ya que se pueden trabajar las tres categorías de manera continua. Es así, que la motivación está ligada a necesidades, sin embargo, es la persona quien decide la importancia o el interés sobre un objetivo que le lleve a la actuación (Turienzo, 2016).

Para aplicar esta teoría, el autor añadió dos indicadores que son de ayuda para encontrar situaciones particulares de la motivación: la progresión por satisfacción, que se da cuando el movimiento es de manera ascendente al satisfacer sus expectativas y la progresión por frustración se da cuando no logra cumplir las necesidades superiores y va en descendencia refugiándose en elementos básicos. De esta manera Alderfer mejora la postura de Maslow, con una teoría un poco más flexible, dinámica y adaptativa, siguiendo un patrón de crecimiento y decrecimiento.



Ilustración 2: Escala motivacional de Alderfer



Nota: adaptado de Turienzo (2016)

Es verdad que Alderfer se fundamenta en la teoría de Maslow, pero también realiza ciertas críticas, llegando a diferenciar su teoría en tres aspectos:

- El reducir las cinco necesidades de Maslow a tres.
- La visión de una nueva necesidad, no quiere decir que sea cómodo o suficiente a las inferiores.
- El constante cambio de la jerarquía de necesidades no debe ser visto solo en un orden ascendente, pues algunas personas pueden llegar a retroceder con el fin de poder satisfacer una necesidad.

A pesar de existir estos contrastes, se puede llegar a evidenciar algunas similitudes entre ambas teorías de motivación con respecto a las necesidades humanas básicas que menciona Maslow y las necesidades de relación y crecimiento de Alderfer (Araya y Pedreros, 2013).

Alderfer menciona la importancia de la autorrealización, pero en un bucle de emociones, en donde el estudiante puede sentir satisfacción y frustración, a su vez puede



volver a intentar hasta llegar a su autorrealización personal, en este sentido se le debe guiar al niño y motivarlo a lograr sus objetivos y no detenerlos.

2.3.4.3. Teoría Motivacional de McClelland

Araya y Pedreros (2013) en su artículo nos dan a conocer, que para McClelland existen tres motivaciones en las personas, que van relacionadas a las necesidades de logro, afiliación y poder que son adquiridas desde la infancia. Se las considera motivaciones sociales, ya que son aprendidas de manera inconsciente, producto de las relaciones socioafectivas con el medio.

En lo que respecta McClelland, en su teoría menciona que las personas con necesidad de logro, buscan ser los mejores y disfrutar de tomar responsabilidades de acuerdo a los acontecimientos suscitados. Las personas con necesidad de poder, desean tener el control total ya sea de una situación o de las demás personas. Así mismo, las personas con necesidad de afiliación tienen un foco de atención hacia sus relaciones personales (Araya y Pedreros, 2013).

Ilustración 3: Teoría de McClelland



Nota: adaptado de Turienzo (2016)

Al considerar esta teoría, se debe tener en cuenta que los resultados y eficacia se reflejarán por aquellas necesidades que predominen, como menciona Turienzo (2016) la necesidad de logro que busca la excelencia y la realización personal y la necesidad de poder que se relaciona con el deseo de dominio sobre los demás. Para Daft (como se citó en Araya y Pedreros, 2013) hay una diferencia entre la teoría de McClelland y los estudios realizados por Maslow, ya que se McClelland ve al poder como una necesidad social que está ligada al control que una persona tiene sobre los demás, en el caso de la educación se relacionaría con el conductismo, en donde el docente llega a su auto realización sin importar si los alumnos aprenden o no.

Después de revisar cada una de las teorías motivacionales de los diferentes autores, se tiene claro que la que más ha tomado fuerza es la teoría de Maslow, ya que la mayoría de autores se basan en esta, analizando la pirámide de las necesidades de Maslow para compararla, reducirla o modificarla de cierta manera; sin embargo, casi todas estas teorías tienen el mismo fin, y es que se tiene en cuenta el grado de satisfacción o progreso de la persona en cada categoría, teniendo en cuenta las necesidades de las personas para lograr la autorrealización (Factor Motivadores).

En el sistema educativo se ve reflejado parte de esta teoría, no como lo menciona Maslow, más bien en palabras del MinEduc, en el Currículo de Educación Inicial se refleja al docente como un mediador que debe partir de los intereses y necesidades de los infantes dentro de su desarrollo, ya que este le permitirá progresar en su aprendizaje, permitiéndole al niño lograr su autorización personal y educativa.

2.3.5. Tipos de motivación

Existen dos tipos de motivación para López (2010), la motivación intrínseca que parte de los intereses personales que tienen los alumnos ante un tema o actividad, exigiendo a los docentes el generar actividades que provoquen el disfrute y la participación activa de sus estudiantes (proponer actividades innovadoras). En cambio, la motivación extrínseca se da a través de un reforzador o recompensa, es decir el alumno realiza la actividad con el fin de obtener algo a cambio, más no porque este interesado en aprender (recompensa material como dinero, premios, objetos, etc.).

Sin embargo, Vallerand (como se citó en Picó, 2014), existen tres tipos de motivación intrínseca: “**motivación para conocer:** participa de una actividad, porque disfruta aprender algo nuevo; **motivación de logro:** asociada al placer por lograr o crear algo,



intentando superarse y **motivación para experimentar estimulación:** participa de una actividad, para vivir sensaciones nuevas y agradables” (p.7).

Deci y Ryan (como se citó en Picó, 2014) en cambio mencionan que hay cuatro tipos de motivación extrínseca: **la regulación externa** que se da con el fin de obtener una recompensa; **la regulación introyectada** que está relacionada a la presión que se enfrenta el alumno para lograr su meta; **la regulación identificada** cuando la persona ejecuta una acción de manera libre aunque no le resulte agradable y **la regulación integrada** que se realiza la acción con el fin de alcanzar una meta, desde el propio interés de la persona.

Basándonos en la teoría de autodeterminación de Deci y Ryan, así mismo relacionándolo con la Educación Inicial, se tomaría en cuenta el pasar de una motivación extrínseca a una intrínseca, con el fin de satisfacer las necesidades de autonomía y autodeterminación, ya que ambas son necesarias sobre todo en el desarrollo de los niños.

2.3.6. Tipos de motivación escolar

La motivación escolar se puede manifestar de diferentes maneras y estas se forman a partir del sentido que se le da a la educación, dando espacio a cierto tipo de acciones y dispositivos pedagógicos dentro del aula de clases. Valenzuela et al. (2018) se distinguen tres puntos importantes de las representaciones de la motivación escolar, que surgen de un análisis tanto de docentes tutores como de docentes en formación dando lugar a tres tipos de motivación escolar: motivación hacia el aprendizaje, motivación como realización de la tarea, motivación como entretenimiento. A continuación, se detalla cada uno de ellos.

Motivación hacia el aprendizaje: implica aspectos cognitivos en donde se relacione los saberes previos, con la más reciente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje

Motivación como realización de la tarea: este tipo de motivación está relacionada con actividades por retos, en donde los niños puedan evidenciar su rendimiento.

Motivación como entretenimiento: hace referencia aquellas actividades que sean agradables para los niños, en donde tengan confianza y libertad para expresar, generalmente ese espacio se da en el recreo, pero la idea es que también dentro de aula se genere entretenimiento.

2.3.7. El aprendizaje en educación

Exactamente no existe un concepto específico de aprendizaje en el ámbito educativo, pero se puede decir que, son todas las acciones que el ser humano realiza y que estas generan

ciertos resultados como puede ser, un cambio relativamente en la conducta, el tiempo del mismo depende de la experiencia que tuvo la persona y los conocimientos que van adquiriendo en su vida diaria no solo de tipo informativo sino también tipo formativo, con la finalidad que todo esto sea de carácter significativo.

En cuanto a un aprendizaje significativo Ausubel (como se citó en Rodríguez, 2011) nos dice que: “el aprendizaje y la retención de carácter significativo, basados en la recepción, son importantes en la educación porque son los mecanismos humanos para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas y de información que constituye cualquier campo de conocimiento” (p.31).

La adquisición de grandes cantidades de información puede ser algo extraordinario y a la vez difícilmente posible, ya que el ser humano tiene la capacidad de captar y recordar de forma inmediata cierta información que se ha presentado una vez, además lo aprendido memorísticamente es información almacenada en nuestra memoria de manera limitada, debido a que con el tiempo esta se puede olvidar, a menos que se la trabaje con frecuencia. Para que el aprendizaje sea eficaz se debe tener en cuenta que este sea fundamental y de carácter no arbitrario (Rodríguez, 2011).

Para lograr un aprendizaje significativo, según García (como se citó en Bravo y Calderón, 2012), es importante que los contenidos que se van a impartir y los materiales a usar sean un potenciador del aprendizaje y que el sujeto tenga un previo conocimiento a lo que se le va a presentar, en donde su nivel de atención sea alto, demuestre una participación activa y se sienta motivado

El MinEduc (2014), también opina al respecto sobre la teoría del aprendizaje significativo según Ausubel y menciona que este se presenta cuando el infante está aprendiendo un contenido nuevo a partir de lo que ya sabe o conoce, relacionando las experiencias anteriores con las necesidades e intereses que tenga el alumno, dándole sentido al aprendizaje. En este caso el docente debe tener en cuenta estos aspectos y sobre todo al Currículo ya que es un elemento fundamental en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje.

Para que el ser humano tenga un buen aprendizaje, el mismo debe ser significativo, de acuerdo a la postura que da a conocer Ausubel los estudiantes no comienzan su aprendizaje desde cero, ellos ya tienen conocimientos previos y estos pueden ser adquiridos desde antes de su nacimiento. En el transcurso de su vida irán teniendo varias experiencias, las cuales les generará un aprendizaje y de ellos depende que los hagan significativos.

De acuerdo con Zapata y Restrepo (2013), el aprendizaje dentro del ámbito educativo y en el proceso de desarrollo de los infantes en Educación Inicial es visto como uno de los procesos esenciales, para el desenvolvimiento de los individuos, partiendo de su contexto más cercano como la familia, hasta el entorno educativo como las escuelitas o instituciones educativas. En este proceso los infantes juegan un papel activo, donde sus necesidades e intereses son primordiales ante los demás, por ello se pone en discusión la relevancia que existe en cuanto a los aprendizajes y la importancia de promover y desarrollarla desde la primera etapa escolar.

En el Currículo de Educación Inicial, se consideran aportes como el de Vygotsky, en donde da a conocer que el aprendizaje es un proceso, que promueve el desarrollo y garantiza la enseñanza como un paso adelante a este. En este sentido, se debe tener presente la sensibilidad de los niños ante la influencia de la enseñanza, ya que ellos tienen una zona de desarrollo próximo en la que pueden aprender siempre que sean guiados por un adulto cercano ya sea por sus padres, familiares cercanos o docentes (MinEduc, 2014).

Para generar un aprendizaje significativo los infantes necesitan potenciar tanto su desarrollo, como su aprendizaje con los siguientes aspectos:

Ilustración 4: Potenciadores de desarrollo y aprendizaje



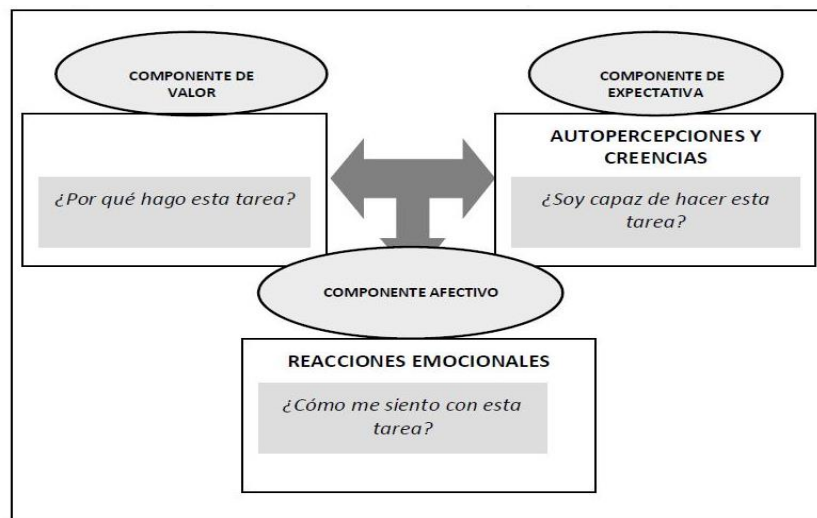
Nota: Adaptado del MinEduc (2014)

El Currículo de Educación Inicial combina los distintos aspectos señalados en la ilustración 4, con el objetivo de propiciar y lograr el proceso de enseñanza y aprendizaje de los infantes de 0 a 5 años. El MinEduc (2014) propone alcanzar los aprendizajes significativos, sin dejar de lado lo que el niño necesita aprender en su desarrollo educativo, además de que el aprendizaje parte de la familia como su contexto más cercano y en el que se desarrolla más en sus primeros años de vida, así mismo el centro educativo que es su segundo contexto en donde se establece relaciones sociales y amplía sus conocimientos a través de la exploración, experimentación y el juego. Esto ayuda a que el niño se auto conozca y valore dentro de un contexto del buen vivir.

2.3.8. Componentes de la motivación académica

Pintrich y De Groot (como se citó en Núñez, 2009) distinguen a tres componentes básicos de la motivación académica:

Ilustración 5: Componentes de la motivación académica



Nota: adaptado de Núñez (2009)

2.3.8.1. Componente de valor: las metas académicas

Se relaciona con los motivos, propósitos o razones para implicarse en la realización de una actividad, es decir, las metas de aprendizaje. Según los autores Elliot y Dweck, citados por García y Doménech, podemos distinguir entre metas de aprendizaje y metas de rendimiento. (Picó, 2014, p.10)

Por su parte, Eccles et al., (como se citó en Picó, 2014) proponen un modelo de elección, en donde se evidenciaban tanto las expectativas que tiene cada individuo, como los



valores siendo aspectos principales de la elección y del rendimiento. Su amplia definición permite diferenciar cuatro semblantes que conforman el valor de las tareas, como son: valor de logro, valor intrínseco, valor de utilidad y por último valor de coste.

2.3.8.2. Componente de expectativa: el autoconcepto

Para Núñez (2009) el autoconcepto es un conjunto de creencias que tiene una persona de sí mismo, este es el resultado de un análisis de los conocimientos previos con lo actual, es decir, la experiencia y los nuevos significados, en este caso los compañeros de aula, la maestra y la familia. Este está formado por autopercepciones y sus valoraciones, que es la relación ente la autoestima y la autoimagen.

2.3.8.3. Componente afectivo: las emociones

Para Núñez (2009), este componente se refiere a las diferentes reacciones emocionales y de afecto que demanda una actividad; estas emociones son parte de la vida psicológica del alumno e influyen en su motivación escolar, así como en su desarrollo cognitivo, aprendizaje y rendimiento académico.

Al tener en cuenta estos componentes, se puede evidenciar de mejor manera porque los infantes realizan las actividades, qué es lo que les impulsa a hacerlos y saber si tienen dudas, además de entender que es lo que les provoca la actividad y cómo se sienten al emplearla o realizarla.

2.3.9. Ámbitos del Currículo de Educación Inicial para el subnivel 2 (3-5 años)

El Currículo tiene contenidos tanto para Educación Inicial, como para el primer grado de educación general básica, teniendo como prioridad la importancia del desarrollo infantil en esta primera etapa educativa.



Ilustración 6: Ejes de desarrollo y aprendizaje

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	EDUCACIÓN INICIAL		EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
	ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE		COMPONENTES DE LOS EJES DEL APRENDIZAJE
	0-3 años	3-5 años	5-6 años
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	Vinculación emocional y social	Identidad y autonomía	Identidad y autonomía
		Convivencia	Convivencia
DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural
		Relaciones lógico/matemáticas	Relaciones lógico/matemáticas
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Comprensión y expresión del lenguaje	Comprensión y expresión oral y escrita
		Expresión artística	Comprensión y expresión artística
	Exploración del cuerpo y motricidad	Expresión corporal y motricidad	Expresión corporal

Elaborado por: Equipo Técnico de la Dirección Nacional de Currículo

Nota: adaptado del MinEduc (2014)

En la ilustración 6 se puede apreciar los ejes de desarrollo y aprendizaje, y su relación con los ámbitos que pertenecen tanto a Educación Inicial y los componentes de los ejes de aprendizaje que pertenecen al primer grado de la Educación General Básica, de acuerdo a la distribución de ámbitos de desarrollo y aprendizaje tenemos 4 para el subnivel 1, y 7 para el subnivel 2 de Educación Inicial; en cuanto a los componentes de los ejes de aprendizaje son 7 que pertenecen al primero de básica (MinEduc, 2014). Para esta investigación se tomará en cuenta al ámbito de relaciones lógico-matemáticas, para el subnivel 2 de Educación Inicial, que pertenece al eje de desarrollo y aprendizaje, descubrimiento del medio natural y cultural.

2.3.9.1. Ámbito de relaciones lógico-matemáticas

De acuerdo al Currículo de Educación Inicial (MinEduc, 2014), el ámbito de relaciones lógico matemáticas comprende que el desarrollo cognitivo donde el niño está explorando y relacionándose con su entorno para llegar a comprenderlo, es decir, este actúa sobre el infante para así potenciar su pensamiento. Por medio de este ámbito se permite adquirir o comprender las nociones de tiempo, cantidad, espacio, etc., además la relación entre los distintos elementos del entorno y las experiencias adquiridas, ayudan a la resolución de problemas y la adquisición de nuevos aprendizajes.



2.3.9.2. Importancia del pensamiento lógico-matemáticas en educación inicial

El pensamiento lógico-matemático en Educación Inicial, se va desarrollando gracias a las experiencias, interacciones y la observación que los infantes perpetrar en su entorno, lo que les permite establecer relaciones entre varios objetos y caracterizarlos, esto implica un desarrollo en los procesos mentales mejorando el conocimiento, es así que el educador tiene la misión de generar ambientes que motiven y guíen a los infantes en su desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, sobre todo de las relaciones lógicas, partiendo de las nociones matemáticas que permiten al niño reconocerse a sí mismo y lo que lo rodea.

2.3.10. El juego

El juego también denominada como actividad lúdica, conserva una naturaleza y funciones complejas, el mismo se aborda desde diferentes perspectivas. Vázquez (2010) menciona es una actividad para el disfrute y diversión de las personas, además de considerarla una herramienta educativa que requiere de o involucra lo mental y físico ayudando a desarrollo de habilidades. Cada individuo aprende a relacionarse a través del juego.

Es así, que ve al juego como un elemento de gran utilidad y sobre todo necesario en el desarrollo de los infantes, puesto que en el juego ellos son los protagonistas idóneos de construir su propio aprendizaje, por lo tanto, es de suma importancia la intervención de un adulto en el juego para proporcionar las condiciones que permitan su buen desarrollo, estar a disposición del infante y no imponer reglas complejas, por el contrario (Vásquez, 2010) da a conocer que el juego dirigido no cumple con estas características, aunque el niño puede lograr realizar el mismo, pero teniendo distintos resultados.

2.3.10.1. El juego como motivación dentro del aprendizaje en Educación Inicial

La posibilidad que tienen los niños y niñas de Educación Inicial de aprender mediante el juego es muy alta, puesto que el mismo fomenta la motivación por su aprendizaje. De hecho, según la UNICEF (2018) dos de los aspectos importantes en el desarrollo del juego es el interés y la motivación, en donde el infante se involucra de forma libre y voluntaria en su propio aprendizaje, fomentando así su imaginación y su creatividad a través de la relación activa con sus pares, así como con elementos de su entorno.

En cuanto al aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación preescolar, el juego es potenciado al darle el tiempo y espacio necesario para que los niños



interactúen en ese contexto, se relacionen con el entorno de manera libre, ya que este puede ser adaptado a la situación que se desea, desde el uso de objetos y el desarrollar el imaginario. “Se considera al juego como el trabajo de los niños, y constituye el medio por el que estos adquieren conocimientos y competencias, permitiéndoles participar de manera independiente y con los demás” (UNICEF, 2018, p.10). En este sentido el docente cumple el papel de mediador y facilitador de experiencias, promoviendo la práctica activa y ayudando a potenciar y enriquecer el aprendizaje de los niños de Educación Inicial.

La incorporación del juego en las actividades que sean planificadas por parte de los docentes de Educación Inicial tiene un valor muy significativo, ya que se puede convertir en una estrategia educativa para motivar a los infantes por su mismo aprendizaje, por ello el juego debe ser planificado con amor para que cubra la unión de los contenidos de los ámbitos de aprendizaje y entrelazar los ejes transversales de una manera agradable y satisfactoria.

2.3.11. Rol e importancia del docente en la motivación por el aprendizaje de los infantes

Zapata y Ceballos (como se citó en Rodríguez y Ruíz, 2018) definen al perfil docente como un profesional que acepta su rol como mediador o guía del sujeto que está en formación, orientándolo en su aprendizaje y reflexionando las estructuras del conocimiento. Los docentes cada vez más se enfrentan a nuevos retos educativos, permitiéndoles adquirir nuevas competencias de formación, para ayudar a sus alumnos a desarrollar las habilidades y competencias que necesitan, con el fin de alcanzar cada objetivo que se exige desde el propio currículo educativo, tomando en cuenta siempre el significado del aprender a aprender y aprender a enseñar.

Por ninguna razón el docente es un controlador de lo que los niños hacen dentro o fuera del aula, ya que su única función es el facilitar y guiar el aprendizaje de una manera activa (Viñals y Cuenca, 2016). En el Currículo de Educación Inicial se menciona que en la primera etapa educativa el docente debe llegar a ser mediador en el desarrollo y aprendizaje de los infantes, potencializando las capacidades por medio de la exploración, el juego y la experimentación. Además, el docente debe utilizar un lenguaje apropiado, que le permita conocer lo que los niños saben y lo que desea transmitirles, siendo el diálogo un mediador entre el docente y el niño (MinEduc, 2014).

Para alcanzar este propósito, el docente debe demostrar interés por conocer y entender lo que piensan los niños, lo que les atrae o desean y sobre todo utilizar un lenguaje



apropiado de lo que quiere decir, hacer o preguntar y puede guiarse por medio de algunas formas de mediación que facilita el Currículo de Educación Inicial, como una guía para el docente en las actividades que se realicen tanto dentro y fuera del aula de Educación Inicial (MinEduc, 2014).

Cardoze (como se citó en De León, 2013) considera que el rol docente está centrado en el niño y su aprendizaje, en donde se le enseñe al niño a “pensar, criticar e investigar, además se propone favorecer y proteger las emociones del estudiante” (p. 54). Por otro lado, es importante la convivencia entre los docentes y los estudiantes en este proceso de construir el aprendizaje, ya que así pueden identificar que tan motivados están sus alumnos y así potenciarlo y buscar nuevas estrategias que estimulen sus habilidades (De León, 2013).

Capítulo III

3. Metodología de la investigación

En el apartado del marco metodológico se da a conocer sobre el enfoque, paradigma, tipo de investigación, diseño de investigación, población, muestra y también las técnicas e instrumentos, que se han utilizado para recolectar información y datos que permitan dar una validez y confiabilidad al trabajo de investigación expuesto.

3.1. Paradigma

El trabajo de investigación se orienta al paradigma sociocrítico, el mismo, como señala Ortiz (2015), tiene como prioridad esencial el análisis de aquellas transformaciones sociales que se van generando y a su vez dar respuesta verídica a los posibles problemas generados por estas; a través de las Prácticas Preprofesionales se evidenció una problemática que se pretende dar una solución mediante la elaboración e implementación de una propuesta. El encargado de la investigación es uno de los actores principales en este proceso porque se le permite estar dentro del campo de investigación, con la finalidad de plantear cambios para mejorar la calidad educativa.

3.2. Enfoque

Se centra en un enfoque cualitativo, pues se pretende obtener datos descriptivos, mediante la utilización de varias técnicas e instrumentos de investigación. Para Schuster et al (2013) “consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observados. Incorpora lo que los participantes dicen, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal como son expresadas por ellos mismos” (p.129). Este enfoque permitirá que la persona encargada de



la investigación, mediante la observación y al mismo tiempo de la reflexión pueda describir algunos acontecimientos o conductas de los posibles sujetos a investigar para luego poder analizarlas, después de esto y gracias a la recolección de datos el investigador podrá buscar algunas alternativas que permitan cambiar la realidad educativa.

Esta investigación pretende analizar la motivación que se da dentro del aprendizaje en cuanto al ámbito lógico-matemáticas en Educación Inicial, así mismo la implementación del juego en este proceso educativo, teniéndolo como una estrategia de aprendizaje. Para ello se recolecto información, a través de la técnica de la observación participante que se realizaron en las prácticas laborales, también mediante la entrevista y un conversatorio.

Dicha recolección consiste en tomar en cuenta el comportamiento, las acciones y la conducta de los sujetos de investigación (Los niños y niñas de 4 a 5 años de subnivel 2 del paralelo "C" del Centro de Educación Inicial "Totoracocha" Cuenca-Ecuador), al mismo tiempo es importante analizar las interacciones que tiene el infante con las personas de su contexto (La docente y los padres de familia). Este enfoque permite poner mayor relevancia a una determinada problemática (Motivación por el aprendizaje), con la finalidad de deducir, entender y poder proponer cambios en este aspecto, mediante la relación que existe entre la teoría y la práctica.

3.3. Tipo de investigación

Una investigación de tipo aplicada, permitirá proporcionar una solución a un problema evidenciado en el transcurso de las prácticas laborales. Como señala Ballestín y Fábregues (2018), es el encargado de dar respuestas a los inconvenientes que se presentan al momento de comenzar con nuestra investigación, pero a su vez se realizan distintos aportes teóricos. Este tiene como objetivo la innovación y mejora de la calidad educativa que se evidencian hoy en día, mediante el diagnóstico de una explícita situación o conducta, en este caso sobre la motivación por el aprendizaje.

Además, presenta una clasificación, que de acuerdo a su profundidad es descriptiva, puesto que permite describir cualquier situación que presenten alguna particularidad. Ruiz (2012) alude que las investigaciones con un estudio descriptivo pretenden dar a conocer las características generales de los que se sometan a un análisis, ya sean de individuos, objetos, procesos, entre otros. Busca que la persona que está dentro de las situaciones educativas, en este caso el investigador describa los comportamientos de los sujetos de estudio, en relación a la motivación por el aprendizaje de los infantes.



3.4. Diseño de investigación

Según Arias (2012) el diseño de investigación que se plantea permite dar respuesta de manera lícita y neutral a la pregunta de investigación (¿Cómo contribuir con la motivación por el aprendizaje utilizando como estrategia didáctica al juego en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas?). Para esta investigación el tipo de diseño es básicamente la de campo, debido a que la persona encargada de asumir la misma podrá acceder a la información fundamental para su estudio. Como primer momento, este acceso implica el permiso para poder ingresar a la institución educativa y posteriormente al aula de clase con infantes de 4 a 5 años de subnivel 2 del paralelo “C” del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” Cuenca-Ecuador; para posteriormente poder observar, acompañar y ayudar. Se debe tener presente que, con este diseño de investigación, los datos o la información que se obtenga no se la puede manipular de ninguna manera y tampoco debe ser alterada, dando la posibilidad de que los datos obtenidos den validez a la investigación.

3.5. Método Investigación-Acción

Según Latorre (2005) el método de Investigación-Acción es previamente considerado como una indagación práctica por un conjunto de docentes, vista de una manera colaborativa con el propósito de mejorar su labor, mediante ciclos de acciones/actuaciones y reflexión. Esta metodología se direcciona al cambio educativo y tiene particularidades puesto que, nace y se orienta a la práctica educativa (surge en la escuela), trata de comprender los sucesos que se dan dentro de la práctica y a la vez busca mejorarla.

Para el diseño metodológico de nuestra investigación se optó por la metodología Investigación Acción. Por medio de la inmersión y la observación participante en modalidad virtual en los espacios educativos con los estudiantes y la docente, se logró hacer un diagnóstico y análisis del contexto. Pues, a través de estos procesos se pudo determinar la problemática que se busca transformar y hacerla favorable para todos los actores educativos. Se lo considera también porque es un diseño flexible pues permitirá la participación de más actores como la familia y lo docentes. Además, como investigadores se ha estado en constante diálogo con los participantes con el fin de dar solución a la problemática propuesta.

Las fases de la investigación-acción según Zuber-Skerritt como citó Latorre (2005), ayudan a tener un proceso organizado de aprendizajes, ya sea de manera individual o siempre que sea posible en grupo.



Tabla 1 Fases de la Investigación-Acción

Fases	Planificación	Actuación	Observación	Reflexión
Descripción	“Desarrolla un plan de acción para mejorar la práctica actual, el mismo debe ser flexible”.	“Actúa para implementar el plan. Se observa la acción para recoger evidencias que permitan evaluarla”.	“La observación debe planificarse y registrar los propósitos. El proceso de acción y los efectos deben observarse y controlarse”.	“Mediante una discusión entre los miembros del grupo, reflexionan sobre la acción registrada, lo cual puede reconstruir el significado de la situación social”.
Desarrollo de la investigación	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de la situación inicial. • Planteamiento del problema • Diseño de los objetivos. • Revisión de la literatura científica. • Método Investigación-Acción. • Elaboración de una guía didáctica de actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Implementación de la propuesta (guía didáctica de actividades). • Observación minuciosa de las actividades aplicadas (guía de observación). 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de los instrumentos de evaluación (propuesta). • Aplicación de una guía de observación (guía didáctica de actividades). • Entrevista a la docente para evaluar la aplicación de la propuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fase que cierra el ciclo con la elaboración final de un informe. • Análisis de los resultados a partir de la categorización. • Se interpreta los datos recogidos de los instrumentos de investigación. • Elaboración de los resultados obtenidos. • Construcción de las conclusiones generales.

Nota: elaboración propia

3.6. Categorización

La siguiente tabla de categorización se diseñó con el objetivo de orientar el proceso del diagnóstico de la investigación, teniendo en cuenta la problemática mencionada anteriormente y el objetivo general planteado en la TIC. Su organización está dada por la categoría principal de investigación, dimensiones, indicadores e instrumentos.



Tabla 2 Categorización

Variable o categoría	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
La Motivación por el aprendizaje	La motivación sería encontrar un motivo profundo que transforme nuestra inacción en acción. Una definición más formal, podría expresarse como la fuerza o impulso interior que inicia, mantiene y dirige la conducta de una persona con el fin de lograr un objetivo determinado.	Autopercepciones y creencias	Autonomía	-Diarios de Campo -Entrevista de entrada docente -Grupo de diálogo con los padres de familia -Guía de observación -Entrevista de salida a la docente
		Componente de valor	Autoestima	
			Actitud	
		Relaciones emocionales	Valor de logro de en lógico-matemático	
			El interés o valor intrínseco en lógico-matemático	
			Capacidad	
	Esfuerzo			
	Dificultad de la tarea			

Nota: elaboración propia

3.6.1. Contextualización

El CEI “Totoracocha” se encuentra en la ciudad de Cuenca, provincia del Azuay. Es una institución fiscal, cuenta con 8 paralelos en la jornada matutina y vespertina, brinda atención a 141 estudiantes, organizados tanto en el subnivel 1 (3-4 años), como en el subnivel 2 (4-5 años), por la emergencia sanitaria, las aulas están distribuidas de forma en que cada docente atiende a un grupo no mayor a 25 niños

Las prácticas laborales se realizaron con los niños del subnivel 2 de Educación Inicial perteneciente al paralelo “C” de la sala denominada “los gusanitos”. El grupo está conformado por 16 infantes, entre ellos 6 niños y 10 niñas entre los 4 a 5 años, además de una docente a cargo del grupo, desarrollándose en la jornada matutina. De igual manera, las clases sincrónicas en el primer quimestre educativo se impartieron de lunes a viernes en el horario de 07:00 a 07:40 a.m. y las actividades sincrónicas eran enviadas a través de la planificación a los correos de los padres de familia. En el segundo quimestre las clases se impartieron de lunes a jueves en el mismo horario, dejando al día viernes para trabajar de manera asincrónica por medio de la entrega material u hojas pedagógicas a los

representantes de los infantes que no asisten a las clases en la plataforma Zoom, entre otras actividades pertinentes.

Las planificaciones de experiencia de aprendizaje se realizan para una semana, trabajando un ámbito y una a dos destrezas por día en la plataforma Zoom, con un tiempo límite de 40 minutos que ofrece la misma plataforma; cabe recalcar las planificaciones son enviadas con anticipación a los correos de los padres de familia. En lo que concierne a las clases virtuales, no todos los niños tienen acceso a un dispositivo móvil e internet para acceder, por ella se tiene al menos 7 u 8 niños en los encuentros sincrónicos, en compañía de sus padres y la otra mitad reciben material pedagógico los días viernes.

3.6.2. Población

Para Arias et al. (2016) declaran que la población es considerada como:

Un conjunto de casos definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados. (...).

Es importante especificar la población de estudio porque al concluir la investigación a partir de una muestra de dicha población, será posible generalizar o extrapolar los resultados obtenidos del estudio hacia el resto de la población o universo. (p.202)

Por lo tanto, la población del presente proyecto de investigación está compuesta por 16 infantes, 6 niños y 10 niñas de 4 a 5 años de edad y una docente a cargo del paralelo “C” del grupo denominado “los gusanitos” en la modalidad matutina del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” ubicado en la ciudad de Cuenca, parroquia Totoracocha en el periodo lectivo 2020-2021. Debido a la emergencia sanitaria por el Covid-19 la cantidad de niños se redujo a 14, de los cuales 6 niños reciben material u hojas pedagógicas cada viernes en vista de la situación económica que se les presentó y la dificultad de asistencia a las actividades sincrónicas desarrolladas en la plataforma Zoom y los 8 niños restantes participan en las actividades virtuales.

3.6.3. Muestra

Para Hernández et al., (2014), es aquella que surge desde una población en el que se encuentra el investigador involucrado, toma un subgrupo del mismo el que se convierte en la muestra de estudio para poder recolectar información o datos que sean estadísticamente representativas. El aula en donde se realizó la investigación cuenta con 14 infantes y debido a los inconvenientes con el horario y otras razones justificadas de que no todos los infantes pueden conectarse a la plataforma Zoom, se tomó como muestra a 8 niños, quienes



participan en las actividades sincrónicas., por lo que la población mencionada con anterioridad es finita.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De acuerdo con Hernández et al., (2014), la recolección de datos debe darse en un contexto ameno donde se encuentre ya sea la población o muestra de estudio y el mismo ocurre de una manera natural con la utilización de varios instrumentos. Dentro de la investigación cualitativa los métodos principales de recolección de datos son las que permiten interactuar en el contexto de estudio, como es la observación participante, las entrevistas informales y las técnicas como los diarios de campo.

3.7.1. Técnicas

3.7.1.1. Observación participante

Como expresan Rodríguez y de más autores (como se citó en Rekalde et al., 2014), es aquel método interactivo en donde el investigador se involucra directamente en los procesos de los sujetos a quienes está observando, la acción que realice el investigador no se ve afectada de ninguna manera, puesto que el único objetivo es recoger información para su estudio.

Esta técnica de investigación fue aplicada durante las ocho semanas de prácticas laborales en el CEI “Totoracocha”. La misma, permitió evidenciar las interacciones que existen tanto entre nosotras como investigadores y los sujetos investigados dentro del contexto de estudio, en este caso los niños, sus representantes o personas a cargo y la docente. Además, la manera que tiene la docente de impartir las actividades dentro de esta nueva modalidad educativa “la virtualidad” y si logra atraer la atención de los infantes, teniendo en cuenta el Currículo de Educación Inicial y los documentos formación educativa para trabajar en casa que brinda el gobierno. Toda la información obtenida se registró en los diarios de campo, y las ideas planteadas, así como los hechos que se presenciaron fueron apuntados e interpretados, para después analizarlos.

3.7.1.2. Entrevista

Esta es una técnica cualitativa que puede dividirse en entrevistas estructuradas, semiestructuradas y no estructuradas o abiertas; al ser una entrevista semiestructurada y abierta, la persona encargada de entrevistar puede generas más preguntas aparte de las que se encuentren dentro de la guía, con el fin de concretar u obtener más información, permitiendo tener una relación más íntima entre los actores y por medio de preguntas o



inquietudes que son respondidas se logra construir significados con respecto a un tema. (Hernández et al., 2014)

Esta técnica fue empleada de manera natural a la docente, en donde se le dio a conocer el tema de la investigación y el objetivo de la entrevista a aplicar, el medio usado es la plataforma Zoom, fuera del horario de clases. Mediante una charla y preguntas abiertas con la docente se pudo adquirir información que respectivamente es analizada y sirve de apoyo para la elaboración de este proyecto.

3.7.1.3. Grupo de discusión

Galeano (como se citó en López, 2010) deduce a los grupos de discusión como una técnica o estrategia participativa por parte de los involucrados, convirtiéndose en un aspecto importante para la investigación. Con el fin de socializar con los padres de familia y recoger información relacionada a la motivación por el aprendizaje que apoye a este proyecto. Para llevarla a cabo se realizó una reunión con los padres de familia y la docente del grupo en donde se les dio a conocer la temática del proyecto y el objetivo del grupo de discusión. En este sentido los padres de familia de los niños accedieron a participar en distintos horarios, por medio de una charla en la plataforma Zoom se realizaron preguntas abiertas entre los padres de familia y la pareja pedagógica practicante, obteniendo información valiosa que será analizada.

3.7.2. Instrumentos

3.7.2.1. Diario de campo

Desde la posición de Bonilla y Rodríguez (como se citó en Martínez, 2007), los diarios de campo permiten un monitoreo intacto de los acontecimientos o procesos que sean observados, considerando tomar nota de los sucesos más importantes para después poder organizarlos, analizarlos y por último realizar una interpretación de toda la información recolectada. Es un instrumento que nos permite sistematizar nuestras prácticas enriqueciendo la relación que existe entre la teoría y la práctica; permitiendo mejorarlas y transformarlas. (Martínez, 2007) Por medio del mismo se pudo registrar e interpretar la información que se observó durante las primeras 4 semanas de las prácticas laborales, el formato que se empleó permitió organizar y clasificar la información, para realizar posteriormente el análisis.



3.7.2.2. Guía de entrevista

Como plantea Martínez (como se citó en Díaz, et al., 2013), para el desarrollo de una entrevista es recomendable estructurar una guía con varias preguntas que toquen varios temas o categorías, sin olvidar cual es el objetivo principal de su estudio y el porqué de la investigación. Por lo tanto, se presentará una guía de preguntas descritas de manera clara y abiertas con la docente, con la finalidad de recoger información importante para posteriormente analizarlos.

3.8. Revisión de instrumentos

Se diseñaron 3 instrumentos, el diario de campo, la entrevista y los grupos de discusión, para esto se tuvo en cuenta la categoría principal de esta investigación como es la motivación por el aprendizaje. Cada instrumento tuvo un único propósito de recoger datos importantes en relación al tema, una vez diseñados se revisó detalladamente con la tutora de tesis, así mismo por 3 docentes que están dentro de la misma línea de investigación del presente proyecto, cada uno ayudo con criterios o aspectos a mejorar, una vez que se consideraron cada aporte de los docentes, se los volvió a revisar y una vez aprobados se procedió a planificar la su ejecución.

Para esto se realizó una reunión con la docente profesional del centro educativo en donde se le indicó sobre la entrevista que le iba a aplicar, así como el grupo de discusión que se diseñó para los padres de familia, ella estuvo dispuesta a participar de la entrevista, así como reunirnos con los padres de familia para establecer la fecha de aplicación del grupo de discusión, a todos se les indicó que se grabaría la interacción y que la información que se obtenga es con fin académico, respaldando así su identidad.

3.9. Proceso de análisis de datos cualitativos

Está enfocado en la categoría de motivación por el aprendizaje de las relaciones lógico matemáticas, en donde se revisaron los instrumentos aplicados, como los diarios de campo realizados de acuerdo a la observación participante en las prácticas laborales, la entrevista realizada a la docente tutora profesional y los grupos de discusión con los padres de familia que se presentan a continuación.

3.9.1. Análisis de la entrevista semiestructurada

Se realizó por medio de un diálogo que fue grabado en la plataforma Zoom, con el fin de recopilar datos detallados en la transcripción y análisis de la misma. Este instrumento



aporta una gran cantidad de información y para seleccionar los datos más significativos se tuvo en cuenta las fases principales del análisis de datos cualitativos.

La entrevista se transcribió manualmente y de manera detallada, se revisó a profundidad con el fin de identificar datos que aporten a esta investigación a través de la codificación, separándolos por categorías y subcategorías. Una vez realizado este proceso, se procedió a construir la siguiente tabla en donde se recodifico toda la información de la entrevista, dando como resultado 3 categorías emergentes.

Tabla 3 Análisis de la Entrevista

Categorías	Subcategorías	Análisis	Observación
Motivación por el aprendizaje (MA)	Estrategias/Destrezas/ /Ámbito/ El juego	Uso de las mismas estrategias en cada actividad desarrollada por la docente, como parte de la motivación en el desarrollo de las destrezas del ámbito de relaciones lógico-matemáticas en los infantes.	Mejorar las estrategias para motivar la participación y aprendizaje de las relaciones lógico-matemáticas de los infantes
	Nivel de atención y participación de los infantes	Algunas destrezas se cambia la terminología para que sea de mejor entendimiento a los padres de familia	Incentivar o promover el juego en las actividades como una estrategia en el aprendizaje de los niños
Ámbito de relaciones lógico-matemáticas (ALM)	Educación virtual limitada /clases pasivas	Se toma en cuenta al juego en actividades que la docente vea necesario, la mayor parte del tiempo se usa material de apoyo didáctico y audiovisual.	Mejorar el desarrollo profesional docente para brindar una educación de calidad.
	Emociones/ Escucha al niño	La educación virtual limita el aprendizaje de los niños, ya que no logran adquirir todos los contenidos que se les da a conocer y las clases se vuelven pasivas al ver que los niños no participan o esperan que los padres intervengan.	

Nota: elaboración propia

3.9.2. Análisis de los diarios de campo



La técnica de la observación participante ha permitido la recolección de datos con respecto al objeto de estudio como es la motivación por el aprendizaje, los mismos fueron registrados en los diarios de campo que se aplicó durante 4 semanas, tiempo que se designó para diagnosticar la situación actual; luego de esto se procedió a realizar su respectivo proceso de análisis, a través de codificación, mediante la identificación y organización de los datos más notables de acuerdo a los indicadores de cada variable; al realizar todo este proceso se realizó su análisis respectivo que se observa en la siguiente tabla:

Tabla 4 Análisis de los diarios de campo

Categorías	Subcategorías	Observación	Análisis
Motivación por el aprendizaje (MA)	Material didáctico (MD)	Se observa la necesidad de diversificar las estrategias didácticas.	Utiliza un material complejo para la edad de los infantes, como fichas para aprender las sílabas y este contenido no forma parte de las destrezas del currículo. Actividades poco motivadoras que limitan la participación de los infantes en algunas sesiones de clase y el uso excesivo de videos de YouTube Cuando realizaban experimentos con la manipulación de material concreto, los infantes, se divertían y fluía su creatividad, pero esta actividad solo se evidencio una vez. Los infantes lo encuentran llamativas a las actividades manuales, puesto que en las mismas cuentan
	Actividades que motiven el aprendizaje (AMA)	En ocasiones el material era complejo considerando la edad de los infantes. En todos los encuentros sincrónicos se proyectaba dos o tres videos de YouTube.	
	El juego como recurso motivacional (JRM)	Actividades relacionadas con experimentos científicos. La realización actividades manuales motiva a los niños a participar. El juego no se evidencia en las actividades que se realizan.	
Ámbito de relaciones lógico-matemáticas (ARLM)	Materia audiovisual no llamativo (MALL)	Las actividades son poco llamativas.	Los infantes lo encuentran llamativas a las actividades manuales, puesto que en las mismas cuentan
	Refuerzo en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas (RARLM)	Al momento que la docente realiza distintas preguntas de acuerdo a lo que hayan observado en el video sobre los números, algunos niños se confunden o no interactúan con la docente. Se observa que no todos los infantes logran desarrollar las destrezas	



			<p>con el apoyo de los padres de familia.</p> <p>El juego puede llegar a ser un buen recurso para mejorar la forma de enseñar y que los niños aprendan matemáticas.</p> <p>Los infantes necesitan reforzar el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con actividades motivadoras.</p>
--	--	--	--

Nota: elaboración propia

3.9.3. Análisis de los grupos de discusión

Los resultados obtenidos del grupo de discusión realizado a los padres de familia a través de un diálogo mediante la plataforma Zoom, fue detalladamente revisado y transcrita la grabación, para luego proceder con su respectivo proceso de análisis tomando en cuenta las categorías: motivación por el aprendizaje (MA) y Ámbito de relaciones lógico-matemáticas (ARLM) mencionado (Anexo 4).

En base a estas dos categorías se desglosaron varias subcategorías: en la primera categoriza de la motivación por el aprendizaje (MA) con tres subcategorías que son: fomento del interés por las actividades (FIA), desarrollo de la participación en el aula (DPA) e importancia del juego como recurso motivacional (IJRM); en cuanto a la segunda categoría: Ámbito de relaciones lógico-matemáticas (ARLM) se obtuvieron tres subcategorías: Adquisición de las destrezas del ámbito relaciones lógico-matemáticas (ADARLM), Tiempo de cada encuentro de clases en la plataforma Zoom (TEPZ) y Reforzamiento en el ámbito lógico-matemáticas a través del juego (RALMJ).

3.9. Interpretación de los resultados según la categorización

Después de realizar el análisis de datos, se presentarán los resultados de obtenidos gracias a la aplicación de los instrumentos de investigación dentro del contexto de estudio, a la docente profesional del CEI “Totora-cocha” y los padres de familia. Se analizó desde los



datos más específicos, seleccionando la información más relevante, con el fin de obtener conclusiones que respondan a los objetivos planteados. Por lo que los datos se presentaran por medio de cuadros o tablas de análisis, teniendo en cuenta las variables o categorías de estudio y las dimensiones.

Para iniciar, cada instrumento diseñado se estructuró por temas o variables de esta investigación: la motivación por el aprendizaje y el ámbito de relaciones lógico-matemáticas, teniendo al juego presente. Estas variables se relacionan entre sí, partiendo desde la motivación por el aprendizaje, ya que se ve la importancia que tiene motivar al niño en las actividades que se les presenta y de esta manera fomentar el interés y participación del niño por aprender, la segunda variable que es el ámbito de relaciones lógico-matemático que está estrechamente ligada a la primera, ya que se ha visto que se debe mejorar el aprendizaje de los niños y se tiene en cuenta que el juego es una estrategia motivacional que puede influir de manera positiva en el niño y su aprendizaje, este llama la atención y el interés del niño, haciéndolo participar, divertirse y aprender de una mejor manera.

También se puede evidenciar aspectos importantes relacionando las categorías con las dimensiones identificadas dentro del análisis de los instrumentos aplicados en la investigación, en donde se asumió la importancia de abarcar estas dimensiones con respecto al tema de motivación por el aprendizaje de las relaciones lógico-matemáticas, que de acuerdo al análisis tanto la docente como padres de familia están conscientes que se debe buscar nuevas estrategias educativas, que motiven la participación de los sujetos de estudio, además de tener en cuenta los factores limitantes que necesitan ser trabajadas, así como el mejorar el desarrollo de la docente dentro de su práctica laboral, en donde busque motivarse y motivar a los niños, además de hacer uso del juego dentro de las actividades con el fin de alcanzar el aprendizaje de los niños.

De acuerdo a las dimensiones se plantearon 3, que ayudaron a guiar el proceso de construcción de los instrumentos, en relación a la primera sobre las autopercepciones y creencias, en donde se mencionaba a la autonomía, autoestima y actitud, se puede decir que de cierta manera existe interés por parte de los infantes por participar de las actividades que plantea la docente, aportando así al desarrollo de su autonomía, sin embargo este interés se pierde en el transcurso de la actividad, cuando se les presenta actividades o materiales lúdico y audiovisuales que no están de acuerdo a su edad, perjudicando así el desarrollo del



aprendizaje y el interés o participación de los mismos, dando a entender que se necesita buscar nuevas estrategias para desarrollar las destrezas que plantea la docente.

Con respecto a la segunda dimensión de componente de valor, que menciona al valor de logro de en lógico-matemático y el interés o valor intrínseco en lógico-matemático, se evidencio que se necesita reforzar los contenidos del ámbito, la mayoría de niños tienen dificultades en identificar los números y relacionarlos con su cantidad, así como los colores, nociones, etc., ya que las actividades planteadas han sido muy poco llamativas, además de trabajar con escaso material lúdico y en ocasiones poco adecuado en relación al ámbito lógico-matemáticos, dando como resultada un desinterés de los niños por participar o realizar las actividades planteadas, perjudicando así la labor docente, así como el aprendizaje de los infantes.

De acuerdo a la tercera dimensión de relaciones emocionales que toma en cuenta a la capacidad, esfuerzo y dificultad de la tarea, no todos los niños tienen la capacidad de ingresar a las clases sincrónicas y el tiempo destinado a las mismas es limitado a los 40 minutos que ofrece la plataforma Zoom, además del esfuerzo que demuestran por ingresar y participar en las clases a pesar del horario que se les ha designado al grupo, sin embargo esto se ve como un factor negativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los infantes en relación al ámbito de las relaciones lógico matemáticas, ya que se ve una deficiencia en los contenidos aprendidos por los niños.

Además, en relación a la dificultad de la tarea, se lo tomó como un elemento que motive al niño a desafiarse a sí mismo dentro de una tarea que se le ponga y que llame su atención, provocando un interés por su aprendizaje, sin embargo esto no se ha evidenciado, ya que la mayoría de actividades son repetitivas, poco llamativas y los materiales empleados no son de acuerdo a su edad, provocando en algunos frustración, en otros un desinterés, generando preocupación en los padres y docentes que no saben cómo lograr que el niño aprenda. Por esta razón, las categorías que se mencionaron anteriormente en relación con las categorías principales de investigación, ya que contribuyen de una u otra manera con la motivación por el aprendizaje de las relaciones lógico-matemáticas.

3.10. Triangulación metodológica

Aguilar y Barroso (2015) hacen referencia al manejo de diversos métodos en la investigación para recaudar información, comparando los resultados, analizando datos



similares y diferentes, centrándose “principalmente en la idea de que los métodos son instrumentos para investigar un problema y facilitar su entendimiento” (p.74).

A partir de la triangulación metodológica se consiguió como datos generales de acuerdo al contexto actual sobre la motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas en los infantes del paralelo “C”, del CEI “Totoracocha” Cuenca-Ecuador. En el transcurso de las prácticas laborales de octavo y noveno ciclo, de acuerdo a la categoría de motivación por el aprendizaje, se pudo evidenciar la relación que tiene la docente con los niños y sus familias con respecto a la manera de trabajar o desarrollar las actividades dentro de las horas de clases. Las actividades se desarrollaban con rutinas que generalmente consistía en: observar videos, responder a preguntas cerradas y terminar con una hoja de trabajo.

La docente manifestó que la virtualidad se le ha dificultado para trabajar con los niños, además se tuvo que acatar a ese horario por petición de los padres de familia y la falta de apoyo de los mismo, ya que al principio eran escasos los niños que asistían a las actividades, lo que perjudicaba el aprendizaje de los infantes. La docente también manifiesta que se siente apoyada con el aporte que se le brindó dentro de las prácticas laborales. Por otro lado, considera la necesidad de diversificar estrategias didácticas que motiven el aprendizaje y que la propuesta elaborada por las practicantes será de gran apoyo, el hecho de haber observado las clases permitió aprender nuevas formas lúdicas para trabajar con niños.

Con respecto a lo que manifestaban las familias de los grupos de discusión, consideraban que la docente tiene experiencia para trabajar con los niños, sin embargo, el cambio a la virtualidad exige asumir nuevas formas de hacer educación que incluya la motivación y que a su vez se desarrollen las destrezas. Así mismo, mencionaban que los materiales o recurso sean variados, porque hay niños que no desean hacer la misma tarea todos los días, pierden el interés y esto perjudica su aprendizaje.

También dieron a conocer que ellos motivan a sus niños a trabajar en las actividades y que han visto una mejora en el trascurso del año lectivo, mencionando que la ayuda que se les brindó como practicantes tanto a los niños como a la docente profesional del aula ha sido de gran ayuda y los niños se ven más motivados, además de que, a pesar del horario, hubo más acogida y asistencia de los infantes a las actividades sincrónicas, esto también se pudo evidenciar dentro de los diarios de campo que nos ayudaron a identificar factores o aspectos



importantes. La mala conectividad dificultaba ciertas actividades, además de que la docente empleaba material de apoyo que no correspondía a la edad de los infantes.

Las destrezas del ámbito de relaciones lógico-matemáticas han sido en donde los infantes más han presentado dificultad para adquirirlas. Dando respuesta a esta situación de han generado actividades que incluyan material didáctico que llame la atención, utilizar el juego que incluya interacción, diversión y motivación por el aprendizaje.

Tabla 5 Triangulación metodológica

Triangulación metodológica				
Categorías de análisis	Instrumento 1	Instrumento 2	Instrumento 3	Triangulación
	Diarios de campo	Entrevista a la docente	Grupo de discusión con padres de familia	
Motivación por el aprendizaje	<p>La docente motiva a los niños a través de experimentos y se ve reflejada una participación activa por parte de todos. Por lo que se ha podido observar, lamentablemente son escasas estas actividades solo las aplica de vez en cuando.</p> <p>A veces se realizan actividades que confunden a los niños y que no son adecuadas a su edad, por tal motivo limitan su participación.</p>	<p>Bajo conocimiento sobre el tema de motivación por el aprendizaje de los infantes.</p> <p>Escasa implementación del juego como estrategia motivacional.</p> <p>No existe un contacto con el niño, por lo tanto, se ve afectado su aprendizaje, ya que cada niño es un mundo diferente y capta los contenidos de distinta manera.</p> <p>La participación de los infantes en las actividades propuestas en</p>	<p>Escasa motivación por el aprendizaje en cuanto al ámbito de relaciones lógico-matemáticas y poco manejo de actividades lúdicas en donde los niños puedan dinamizar e interactuar durante las actividades.</p> <p>Algunos niños, en ocasiones no cuentan con el material necesario, puesto que les comunica muy tarde y no pueden conseguirlos, esto también ocasiona a que lleguen a sentirse mal y no vean un interés por la</p>	<p>En cuanto a la categoría principal sobre la motivación por el aprendizaje se puede decir que, en varios de los instrumentos aplicados, indican que la motivación es importante en el aprendizaje de los niños.</p> <p>Brindarle la atención necesaria, cuando el niño siente curiosidad por una actividad y realiza varias preguntas o necesita ayuda en las mismas.</p> <p>Implementar el juego dentro de las actividades en donde el infante sea actor principal en la construcción de su propio aprendizaje.</p>



	<p>Al aplicar actividades lúdicas se ve el interés y las ganas de participar por parte de todos los niños, puesto que les llama la atención ver o hacer algo nuevo y mas no que sea rutinario/monótono.</p> <p>La docente se comunica y hace preguntas a los niños para poder mantener la atención en cada actividad.</p>	<p>cada clase se limita a respuestas de si o no, se distraen con facilidad y al ver que las cámaras no están encendidas no se sabe con certeza si están aprendiendo o no, por lo tanto, su aprendizaje se ve afectado.</p> <p>Se debe establecer como docente una buena comunicación, también el hecho de que se emplee actividades que vayan de acuerdo a sus necesidades se puede ver reflejado el interés del niño por participar de las mismas.</p> <p>La ausencia de algunos padres de familia llega a afectar en el rendimiento escolar o que ellos dicten las respuestas a lo que se pregunta en clases no permite que tenga un aprendizaje certero.</p>	<p>clase impartida por parte de la docente.</p> <p>Se debería incentivar al niño para que no esté solamente sentado frente a la computadora/celular, sino que participen en las actividades que se les pueda plantear, es importante que los niños estén siempre en constante movimiento e interactuando tanto con la docente como con los demás niños, aunque sea mediante una pantalla.</p> <p>La docente debe ser más participativa, que las clases no solo se basen en que ella debe ser la que habla y los niños simplemente escuchar, sino mediante varias actividades potenciar esa participación e interés</p>	
--	---	---	--	--



		Se reconoce la importancia de utilizar distintas actividades para trabajar en la modalidad virtual y mantener el interés de los infantes.	por sus clases.	
Ámbito de relaciones lógico-matemáticas	<p>Uso monótono de videos y hojas de trabajo en las actividades para la enseñanza de las matemáticas lo que hace que los infantes pierdan ese interés y más si los videos son de larga duración pierden por completo su atención y se distraen con facilidad.</p> <p>No se ha trabajado todas las destrezas dichas en el Currículo de Educación Inicial.</p> <p>Poco uso de actividades lúdicas para trabajar el ámbito y en la modalidad</p>	Rara vez se emplea material didáctico en las actividades y más si son relacionadas a las matemáticas, pero no se le da un buen uso por la falta de conocimiento.	<p>Se debería trabajar más en este ámbito, puesto que no se sigue reforzando y esta etapa es fundamental para tener varios aprendizajes, ya que las matemáticas se ven reflejadas en todo y se las utiliza a lo largo de la vida.</p> <p>A pesar de estar de acuerdo con la docente, consideran que le falta innovar y buscar nuevas estrategias que ayuden en el aprendizaje de los niños y más para reforzar el ámbito de relaciones</p>	En la etapa de Educación Inicial se debe considerar como espacio fundamental para la incorporación de nuevos elementos/estrategias que le permita al niño aprender, sin embargo, gracias a la aplicación de los instrumentos se han obtenido varios resultados y se evidencia una cierta ausencia de estrategias que logre reforzar el ámbito de relaciones lógico-matemáticas, por ende, afecta su rendimiento escolar y sus ganas de aprender.



	virtual. No se visualiza la aplicación de juegos y pictogramas para que los niños vayan participando y a la vez teniendo un mejor aprendizaje.		lógico-matemáticas. El juego es importante aplicarlo y más en este ámbito porque a través del mismo les puede llegar a llamar la atención las matemáticas y no se le puede complicar su aprendizaje.	
--	---	--	---	--

Nota: elaboración propia

En esta triangulación metodológica se abordaron dos categorías establecidas en la operacionalización de variables de acuerdo con el tema de investigación planteado, las cuales son: Motivación por el aprendizaje (MA) y Ámbito de relaciones lógico-matemáticas (ARLM), además se estableció un análisis detallado de la información obtenida de acuerdo con cada instrumento aplicado tanto a la docente como a los padres de familia. A través del análisis completo que se realizó en esta triangulación de datos, se permitió determinar diversos puntos de vista en cada una de las categorías en beneficio de esta investigación, y de la misma manera poder dar una solución al problema estudiado anteriormente.



Capítulo IV

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

**GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES
PARA PROMOVER LA MOTIVACIÓN
POR EL APRENDIZAJE**

“EL MUNDO DE LAS MATEMÁTICAS”

AUTORAS

Jhenifer Patricia Chabla Sarabia
Maritza Alexandra Egas Chitacapa

TUTORA:

MSc. Irma Fajardo





En este capítulo se dará a conocer detalladamente la propuesta de intervención que se ha decidido tomar en cuenta según las necesidades observadas a lo largo de las prácticas laborales y los resultados dados por el diagnóstico en el TIC, la cual está basada en una guía didáctica de actividades que ayudarán al fortalecimiento de la motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas tomando como recurso principal el juego, los beneficiarios de la misma serán niños y niñas de 4 a 5 años del paralelo “C”, del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” que se encuentra ubicado en la ciudad de Cuenca-Ecuador.

Introducción

En la infancia el aprendizaje se da principalmente por medio de estímulos que principalmente brindan la escuela y la familia; en este sentido, el juego es uno de los recursos motivacionales vitales dentro de este proceso, por medio de este pueden experimentar, tomar decisiones, asumir actividades con autonomía y sobre todo explorar la creatividad. Para que esto suceda el docente debe aplicar diversas estrategias que motiven el aprendizaje de los infantes considerando sus intereses y sus características de su desarrollo. Es así que, a partir del diagnóstico se pudo evidenciar la necesidad de reforzar el ámbito de relaciones lógico-matemáticas, implementando el juego, por tal razón se diseñó una guía didáctica de actividades denominado “El mundo de las matemáticas”.

Para el diseño y organización de la propuesta de la intervención educativa se tomó como referente teórico a Barraza (2010), que la define como “una estrategia de planeación y actuación profesional que permite a los agentes educativos tomar el control de su propia práctica profesional mediante un proceso de indagación-solución” (p.24), teniendo en cuenta las 3 primeras fases: planeación, implementación y evaluación.

Para la guía se tomó en cuenta la importancia de diversificar actividades didácticas considerando la nueva modalidad educativa, debido a sus grandes cambios por la emergencia sanitaria provocada por el COVID-19. La presente guía despliega diez actividades didácticas, como una iniciativa para apoyar a la práctica educativa, mediante el juego, que motiven el aprendizaje de los niños y el deseo de participar en las mismas.

Para la elaboración de las estrategias se ha considerado los aportes teóricos de Piaget y Vygotsky; es decir, se indaga las características del desarrollo de la etapa preoperacional y el contexto socio-cultural; por otro lado se han seleccionado las destrezas propuestas en el Currículo de Educación Inicial y la Guía de Implementación, estos documentos dan a

conocer la importancia de desarrollar actividades que mantenga al niño activo, que las mismas sean de su interés y lo motiven a tener una constante participación.

Justificación

A partir de los resultados obtenidos en el diagnóstico del TIC por medio de los diarios de campo, la entrevista y los grupos de discusión, surge la necesidad de implementar actividades que motiven el aprendizaje, específicamente en el desarrollo de las destrezas del ámbito de relaciones lógico-matemáticas. Por tal razón se diseñó una guía didáctica, en donde se detallarán 10 estrategias, tomando como recurso principal el juego, en un periodo de tiempo determinado y bajo la modalidad virtual, teniendo como beneficiarios directos a los infantes del paralelo “C”, del Centro de Educación Inicial “Totoracocha”; considerando un proyecto de innovación educativa, en donde se logra definir las estrategias y actividades dentro del proceso de enseñanza, teniendo en cuenta las necesidades e interés de los infantes con el fin de mejorar el rendimiento educativo y sobre todo motivarlos dentro de este proceso para que ellos disfruten del aprendizaje.

Datos informativos

Institución beneficiaria: Centro de Educación Inicial “Totoracocha”

Beneficiarios: Los infantes del paralelo “C”, subnivel 2 de Educación Inicial

Ubicación: Sector Totoracocha, Cuenca–Azuay-Ecuador.

Tiempo estimado de aplicación: 4 semanas, 3 actividades por semana 1 diaria.

Investigadoras del estudio: Jhenifer Patricia Chabla Sarabia y Maritza Alexandra Egas Chitacapa, estudiantes del 9º ciclo P1 de la carrera de Educación Inicial.

4.1. Fase 1: planeación

4.1.1. Objetivo general

Contribuir con la motivación por el aprendizaje a través de actividades en donde se refleje al juego como una estrategia didáctica activa para el desarrollo de las destrezas del ámbito de relaciones lógico-matemáticas con niños de 4 a 5 años, paralelo “C” del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” Cuenca-Ecuador

4.1.2. Objetivos específicos

1. Fundamentar, pedagógica y curricularmente la importancia de la motivación por el aprendizaje a través del juego, enfocado en las destrezas del ámbito de relaciones lógico-matemáticas propuestos en el Currículo de Educación Inicial



2. Diseñar una guía didáctica de actividades que se fundamente en el juego para el desarrollo de las destrezas del ámbito de relaciones lógico matemáticas
3. Evaluar la implementación de la guía didáctica de actividades que contribuyan a la motivación por el aprendizaje basado principalmente en el juego como estrategia didáctica en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los infantes de 4 a 5 años del paralelo “C” del CEI “Totoracocha”

4.2. Eje de igualdad

Para la construcción de la propuesta de intervención educativa se plantea como eje de igualdad al eje de ambiente, siendo este la respuesta a las necesidades de crear conciencia ambiental, es decir formando ciudadanos con valores, prácticas y objetivos; el mismo se convierte en la base principal para la creación de la guía didáctica de actividades que contribuyan a la motivación por el aprendizaje del ámbito de relaciones lógico-matemáticas, en donde el niño tenga una participación activa y un interés por los contenidos y más que nada por su propio aprendizaje.

4.3. Fundamentación teórica y pedagógica de la propuesta

El sistema educativo es dinámico y requiere una evolución constante, es decir, buscar nuevas estrategias que se adapten a las necesidades e intereses de los educandos y del contexto, en donde el aprendizaje se centra en la formación integral de los infantes. Por esta razón, se propone implementar una guía didáctica de actividades para desarrollar las destrezas del ámbito de relaciones lógico-matemáticas, con el fin de usar nuevos recursos didácticos que motiven y promuevan aprendizaje activo.

4.3.1. Guía didáctica y su importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje

Una guía didáctica según García y De la Cruz (2014), constituye un apoyo a la labor del docente en el diseño y orientación de las tareas, esta debe ser utilizada de una manera planificada y a su vez organizada, buscando brindar información verídica a los involucrados y teniendo inferencia a la educación como construcción del proceso activo, cuya realización se fundamenta en actividades curriculares.

Por otro lado, se le puede considerar como una herramienta que motiva y despierta el interés de los estudiantes por los contenidos. Este documento logra adquirir diferentes denominaciones dependiendo del contexto, se la conoce como guía didáctica, guía de estudio o guía docente. Además, este debe ser flexible dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ayudando a comprender y aplicar diferentes conocimientos; así como el empleo de medios



y recursos que se les pueda facilitar a los infantes como un apoyo dentro de este proceso educativo.

4.3.2. Estrategias didácticas activas

Desde el punto de vista de Vásquez (2010), las estrategias didácticas activas son vistas como un conjunto de procedimientos que ayudan a mejorar el trabajo de los docentes y a su vez en el desarrollo de los infantes. Es así, que la presente guía está dirigida para educadores y las familias con la intención que dé al implementar puedan diversificar sus estrategias y que las actividades giren entorno al juego.

Factores adicionales que vuelven indispensables las estrategias didácticas activas:

1. Orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Garantizan el acceso a la información y el desarrollar actividades de forma autónoma.
3. Permiten alcanzar los objetivos de formación al desarrollar las diferentes destrezas.
4. Facilitan su ejecución debido a la flexibilidad y capacidad de acceso a los recursos.

La docente debe tener la capacidad de diseñar varias estrategias didácticas activas que sean apropiadas a la edad de los niños y también adaptadas a la realidad educativa, las mismas deben verse como un proceso de interacción entre la persona que enseña (docente) y la persona que aprende (estudiante) y más que nada ayudando a fortalecer el aprendizaje del infante. Finalmente, cada actividad implica el juego como una herramienta primordial en el aprendizaje de los infantes, generando la capacidad de apropiarse de contenidos curriculares, pero no viendo al juego como una actividad impuesta por el docente, en donde deban cumplir órdenes y sin equivocarse, sino como una actividad libre, espontánea, placentera y la misma que forme parte de su aprendizaje.

4.3.3. El ámbito de relaciones lógico-matemáticas

Este ámbito permite al niño desarrollar los procesos cognitivos, por medio de la exploración y comprensión de su entorno, potenciando su pensamiento, además de adquirir “nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, para la resolución de problemas y la búsqueda de nuevos aprendizajes” (MinEduc, 2014, p. 32).

El MinEduc (2014), en la Guía de Implementación del Currículo, relacionado a los ámbitos y destrezas, expresa que la experiencia de aprendizaje debe ser un estímulo para el desarrollo de destrezas; en este sentido, el educador debe elegir el ámbito y las destrezas que se plantean en el currículo y diseñar los ambientes de aprendizaje para ejercitarlas. Así



mismo, las actividades planteadas por el educador deben ser diseñadas cuidadosamente en relación al tema y la destreza, preparando los materiales o recursos necesarios, para provocar asombro y satisfacción o gusto en los niños. Hay que tener en cuenta que el mantener al niño ocupado en actividades de su interés, lo motivan a seguir aprendiendo.

4.3.4. La pedagogía del juego según Piaget y Vygotsky

Vygotsky (como se citó en Ruiz, 2017) da a conocer al juego como un factor básico en el desarrollo del infante y nace de las necesidades de cada uno de ellos, ya que este les permite aprender a reconocer sus capacidades y normas sociales. Es decir, que la actividad lúdica permite usar la imaginación y facilita la incorporación al trabajo escolar. Por ello Vygotsky utiliza el término de “Zona de desarrollo próximo” (ZDP) refiriéndose a la distancia que existe lo que el infante es capaz de aprender y lo que realmente aprende, esto depende también si disponen de los recursos necesarios en el transcurso del proceso de aprendizaje.

Por otro lado, Piaget (como se citó en Ruiz, 2017) considera al juego como “un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta” (p. 12), también se puede decir que se considera como una necesidad para el infante, por tanto llega a ser la única manera en la que logran una interacción con los demás, se ve al juego como una manera en la que los infantes muestran sus actitudes y comportamientos, el mismo puede llegar a resolución conflictos. Sin embargo, este afirma que, existen dos polos dentro del juego que es necesario distinguir. “Un polo de actividad verdaderamente espontánea, ya que no es controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad” (Ruiz, 2017, p.8).

Estos dos pedagogos tienen una postura similar al momento de definir al juego en la primera infancia, puesto que coinciden al decir que nace de la necesidad de los niños para alcanzar alguna meta y es visto como un recurso que motive a tener un mejor aprendizaje en el ámbito educativo, también nos mencionaban que puede ser visto de distintas maneras el juego dependiendo del contexto y la realidad en la que se encuentren.

4.3.5. Orientaciones metodológicas

Guían el quehacer educativo de los infantes, para que alcancen el desarrollo de las destrezas. Según el MinEduc (2014) las mismas:

Este documento genera oportunidades de aprendizaje, logrando desarrollar procesos pedagógicos que sean interactivos y a su vez motiven, llegando a ser innovadores,



que respeten las diferencias individuales, culturales y los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los niños, y posibiliten una educación integral basada en el juego, la exploración, la experimentación y la creación. (p.41)

De esta manera da a entender al juego como principal estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que es algo innato en los niños y que puede tener un significado según se le vaya trabajando, el mismo permite al niño desarrollar su aprendizaje, por lo tanto, los docentes deben dar la oportunidad a los infantes para que experimenten por ellos mismos. “Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones” (MinEduc, 2014).

4.3.5.1. Metodología juego-trabajo

Es la organización de espacios o rincones en los que se implemente el juego, permitiendo al infante tener un aprendizaje espontáneo y que atiendan a sus necesidades e intereses; además que el juego mejora el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños (MinEduc, 2014).

En este sentido se puede entender que esta metodología es flexible, ya que se puede ubicar dentro, como fuera del aula, facilitando materiales que motiven y despierten el interés de los infantes, en este sentido el docente es un guía o mediador que da la oportunidad al niño de experimentar y potenciar sus habilidades o capacidades, siendo el protagonista de su propio aprendizaje.

4.3.5.2. Momentos de juego en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas

Como lo hace notar el MinEduc (2014), existen cuatro momentos del juego como: 1.- el de planificación, 2.- el de desarrollo, 3.- el momento del orden y por último 4.- el momento de la socialización y los mismos se considera que pueden ser adaptadas cuando se trabaje el ámbito de relaciones lógico-matemáticas.

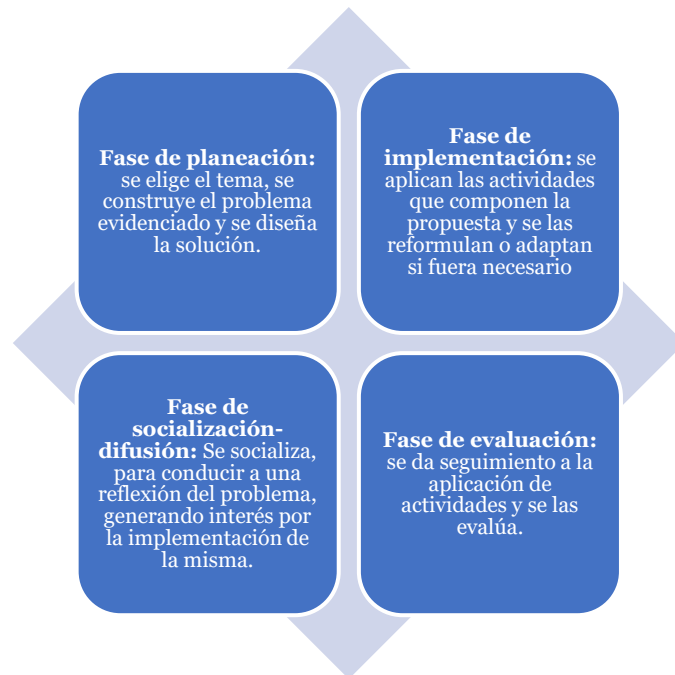
Los docentes de Educación Inicial pueden realizar actividades simples y agradables tomando el juego como un principal recurso y los mismos puedan ayudar a fomentar las destrezas, que ayudarán a los infantes a adquirir un nuevo vocabulario y habilidades necesarias para aprender el área de matemáticas de acuerdo a su edad, así manteniéndolos ocupados y de la misma manera que se diviertan.



4.3.6. Plan de acción

Esta propuesta responde a la pregunta de investigación planteada en el proyecto ¿cómo contribuir con la motivación por el aprendizaje utilizando como recurso principal al juego en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con niños de 4 a 5 años del CEI “Totora-cocha” Cuenca-Ecuador?, antes de realizar el diseño de la guía didáctica de actividades, es importante recalcar que se aplicaron distintas técnicas e instrumentos en el transcurso de la práctica, los cuales permitieron realizar el diagnóstico de la situación inicialmente planteada sobre la motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas y nos llevó a obtener los resultados que fueron los motivos para crear esta propuesta para dar respuesta a las necesidades que tiene tanto la docente como los infantes.

La construcción de una propuesta de intervención educativa debe ser realizada de una forma precisa y coherente, la presente propuesta se diseñó en base a un proceso secuencial que se evidencia en las fases que menciona Barraza (2010):



Nota: adaptada de Barraza (2010)

Para esta propuesta de las cuatro fases mencionadas por Barraza (2010), se tomó en cuenta solo tres fases que son: fase de planeación, implementación y evaluación, a continuación, en la tabla se detallan las mismas:

Tabla 6 Fases de la propuesta de intervención educativa

Fases de la propuesta	Descripción general
1. Planeación	Se detalló la preocupación temática, la cual da origen a la problemática evidenciada en las prácticas preprofesionales y responde a una pregunta de investigación ¿Cómo contribuir con la motivación por el aprendizaje utilizando como recurso principal al juego en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los infantes de 4 a 5 años del paralelo “C” del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” Cuenca-Ecuador?, esto lleva al diseño de una guía didáctica con actividades lúdicas que motiven el aprendizaje del ámbito de relaciones lógico-matemáticas.
2. Implementación	Mediante encuentros virtuales con los niños/as de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” en la plataforma Zoom se aplicaron todas las estrategias didácticas planteadas en la guía.
3. Evaluación	Para valorar si la guía didáctica de actividades implementada cumple o no con el objetivo planteado de contribuir con motivación por el aprendizaje a través de la didáctica en el desarrollo de las destrezas del ámbito relaciones lógico-matemáticas en niños de 4 a 5 años, se realizó una evaluación mediante la aplicación de instrumentos como una entrevista semiestructurada a la tutora profesional y una guía de observación para valorar el proceso de implementación de la guía didáctica de actividades .

Nota: elaboración propia basado en los aportes de Barraza (2010)

4.3.6.1. Presentación de la guía didáctica

La realización de la presente guía didáctica de actividades es un aporte educativo para los docentes del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” Cuenca-Ecuador con el fin de motivar el aprendizaje de los niños a través del juego. Somos estudiantes de la Universidad Nacional de Educación de noveno ciclo P1 de la Carrera de Educación Inicial, nuestro objetivo es potenciar el interés y las ganas de participar activamente de los infantes, así como la oportunidad de experimentar, crear y aprender. Es importante mencionar que esta guía también puede ser aplicada en distintos contextos, tanto por educadores como por las familias.



4.3.6.2. Estructura de las actividades

Se han diseñado 10 actividades para reforzar el ámbito de relaciones lógico-matemáticas utilizando el juego como un recurso principal para lograr que el niño se motive por su aprendizaje; para ello se tomó en cuenta una destreza en el desarrollo de cada actividad, así mismo cada una de ellas conlleva su aporte motivacional, en el desarrollo de cada actividad que se plantea, más no se mencionan los momentos pedagógicos tales como: La anticipación, en donde se retroalimenta los conocimientos vistos en la clase anterior y se da a conocer el tema que se va a ver en el día, las actividades y los materiales a utilizar en clase.

En el momento de la construcción, hace referencia a cuando el niño se encuentra realizando la actividad antes dicha, va explorando, creando, participando, interrogando, jugando, etc. y en donde el docente se convierte en mediador. Y en la consolidación como último momento es en donde podemos reflexionar sobre las acciones realizadas en los dos momentos anteriores y saber si se cumplieron o no con los objetivos planteados, más que nada si los niños obtuvieron algún conocimiento y ver los aspectos a mejorar para lograr un buen proceso de enseñanza y aprendizaje. Es así que se ha estructurado cada actividad, de la siguiente manera: nombre de la actividad, destreza a desarrollar, objetivos, material o elemento, desarrollo de la actividad y aportes motivacionales de la actividad.

Dentro de la planificación para trabajar el ámbito de relaciones lógico-matemáticas se deben incluir las destrezas a desarrollar según el grupo de edad, en este caso se ha tomado en cuenta a los infantes de 4 a 5 años. En el Currículo de Educación Inicial menciona varias destrezas, de las cuales se tomaron ocho de ellas para la realización de las actividades planteadas en la guía didáctica y son las siguientes:


El MinEduc (2014) 1.- Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos; 2.- reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos; 3.- identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas; 4.- experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios; 5.- reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno; 6.- clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma); 8.- asociar las formas de los objetos del entorno



con objetos, figuras o colores y comprender la relación de número-cantidad hasta el 10. (p.36)

Finalmente, se describe la estrategia didáctica activa manejada en la propuesta. El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), el juego debe verse como una herramienta primordial en el aprendizaje de los infantes en educación Inicial, obviamente viéndolo como una acción en donde el niño tenga esa capacidad de aprender, crear, participar y muchas cosas más, pero no viendo al juego como una actividad planteada por el docente en donde deban cumplir con la orden tal cual y sin equivocaciones, sino como una actividad libre, espontánea, placentera y la misma que forme parte de su aprendizaje.

Tabla 7: Actividad 1

Nombre de la actividad:	“Buscando el tesoro”	
Destreza a desarrollar:	“Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos” (MinEduc, 2014, p.36).	
Objetivo	Materiales o elementos:	Desarrollo de la Actividad
<ul style="list-style-type: none"> - Reforzar el concepto de nociones espaciales con la ayuda de material concreto - Desarrollar la creatividad y concentración de los niños y niñas - Incentivar la participación activa mediante el juego - Identificar la ubicación de los objetos 	<p>Objetos de entorno como: frutas, juguetes, prendas de vestir, etc.</p> 	<p>Para esta actividad se pedirá con anticipación el apoyo de los padres, madres o representantes legales, mismos que deberán ubicar los objetos designados (juguetes, frutas, prendas de vestir, etc.) en lugares específicos donde el niño o niña recibe clases y que sean visibles ante la cámara. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Camiseta arriba de la mesa, - Zapato debajo de la silla - Pelota a lado del teléfono - Mandarina cerca de la computadora <p>El día que se realice la actividad, todos/as los participantes se convertirán en piratas para buscar el tesoro escondido, la docente será el capitán y pedirá al niño que busque</p>



		<p>el objeto, por ejemplo: “mis piratas estén atentos, hay una (mandarina, pelota, camiseta, etc.) a su alrededor, es hora de buscar” y hasta contar 10 los niños encontrarán el objeto, entonces se les preguntará ¿dónde se encontraba escondido ese tesoro? (mientras buscan los objetos se colocará de fondo música de piratas).</p> <p>Para finalizar la actividad cantaremos la canción arriba las manos, abajo los pies, dando media vuelta uno, dos y tres y se animará que en casa construyan un catalejo de pirata con tubos de papel reciclados de tal manera que los niños y niñas jueguen a los piratas con su familia y refuercen lo aprendido.</p>
<p>Aportes motivacionales de la actividad:</p>	<p>Esta actividad comprende la metodología juego-trabajo, debido a que a través de ella se fomenta la imaginación y participación activa de los niños y niñas al estar en constante movimiento y sobre todo aprendiendo de una manera divertida e interesante, como es el buscar objetos escondidos en su entorno.</p>	

Nota: elaboración propia

Tabla 8: Actividad 2

<p>Nombre de la actividad:</p>	<p>“Mezclando y creando voy aprendiendo”</p>	
<p>Destreza a desarrollar:</p>	<p>“Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios” (MinEduc, 2014, p.36).</p>	
<p>Objetivo</p>	<p>Materiales o elementos:</p>	<p>Desarrollo de la Actividad</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar los colores secundarios mediante la mezcla de primarios - Desarrollar su creatividad y participación activa. - Fomentar su curiosidad mediante la experimentación 	<p>Pintura dactilar (amarillo, azul y rojo), hojas de papel blanco, fundas ziploc o normales que sean transparentes.</p>	<p>Se empezará pidiendo a los niños y niñas fundas transparentes (opcional pueden ser las fundas ziploc que tienen un cierre) además de la pintura dactilar que deben colocar dentro de la funda a un extremo un color (rojo) y en otro extremo, un color</p>



distinto (amarillo), con una cinta adhesiva se pegará la funda con la pintura en un lugar ya sea en la mesa o en la ventana de tal manera que no se riegue.

Luego, se pedirá a los niños y niñas que con las yemas de sus dedos frote suavemente, mezclando los dos colores. Se realizará el mismo procedimiento hasta obtener 3 colores secundarios.

Para finalizar la actividad se preguntará el color que se creó en cada mezcla, con esos colores se plasmará la mano del niño en una hoja en blanco, colocando su nombre, con ayuda del representante. Se les animará hacer en casa un cuadro promoviendo libertad en el empleo de técnicas y recursos (pinceles, rodillos, esponjas, cepillos de dientes reciclados, continentes, entre otros).

Aportes motivacionales de la actividad:


Jugar mezclando colores puede provocar el interés del niño por explorar nuevas cosas, además de fomentar la participación y desarrollar su creatividad.

Nota: elaboración propia

Tabla 9: Actividad 3

Nombre de la actividad:	“Caras y caretas”	
Destreza a desarrollar:	“Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas” (MinEduc, 2014, p.36).	
Objetivo	Materiales o elementos:	Desarrollo de la Actividad




<ul style="list-style-type: none">- Desarrollar la psicomotricidad (manipular la tijera con ayuda)- Reconocer figuras geométricas en objetos del entorno y material concreto- Desarrollar la creatividad mediante el juego.- Fortalecer la motricidad fina mediante la manipulación de objetos.	<p>Papeles de colores, cartulina de colores o cartón, pinturas para colorear (en el caso de que solo se disponga de papeles en blanco o cartón), tijeras, goma e hilo o elástico.</p> 	<p>Se dibujarán y recortarán algunas figuras geométricas de distintos tamaños como: cuadrados, círculos, triángulos y rectángulos.</p> <p>A partir del material elaborado, la actividad consiste en combinar las diferentes figuras o usar solamente dos figuras distintas, pero la cantidad que ellos deseen de cada una de ellas y crear su propia careta, para esto la docente presentará algunas imágenes como ejemplo y de acuerdo a la indicación que se les plantee, los niños ejecutarán la actividad.</p> <p>Una vez creada la careta los niños nos contarán cómo creó su careta, qué figuras utilizó y qué le pareció la actividad. Finalmente, se les preguntará ¿qué figuras tienen los ojos? y las otras partes de la cara.</p>
<p>Aportes motivacionales de la actividad:</p>	<p>Mediante esta actividad, fomentamos la autonomía y la creatividad del niño, debido a que se trabaja la libre elección al momento de la elaboración de la careta, además de mantener su concentración en la ejecución de lo solicitado, al manipular diferentes materiales también se trabaja su motricidad fina.</p>	

Nota: elaboración propia




Tabla 10: **Actividad 4**

Nombre de la actividad:	“El baile de las figuras”	
Destreza a desarrollar:	“Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas” (MinEduc, 2014, p.36).	
Objetivo	Materiales o elementos:	Desarrollo de la Actividad
<ul style="list-style-type: none">- Fomentar la sociabilización mediante el trabajo en equipo- Desarrollar la creatividad mediante el juego- Favorecer la psicomotricidad del infante	<p>Figuras geométricas dibujadas en cartulina, tijeras, cinta, canciones infantiles.</p> 	<p>Con anticipación se les indicará a los representantes que tengan dibujado con sus niños en una cartulina las figuras geométricas (círculo, triángulo y cuadrado).</p> <p>Al iniciar la actividad pediremos a los niños que nos enseñen sus dibujos, identificando cada uno de ellos, posteriormente se les dará la indicación que procedan a recortar las figuras siguiendo el contorno y las peguen en el piso.</p> <p>Una vez realizada la acción la docente dará a conocer la actividad; se pondrá una canción y los niños tendrán que bailar, cuando la música pare la maestra dirá el nombre de una figura, los niños identificarán rápidamente y se colocarán dentro de esta.</p>
Aportes motivacionales de la actividad:	Incentivar la participación del niño a través del baile y del juego, de esta manera captamos la atención y concentración que tienen al momento de realizar la actividad.	

Nota: elaboración propia




Tabla 11: **Actividad 5**

Nombre de la actividad:	“Veo – veo”	
Destreza a desarrollar:	“Asociar las formas de los objetos del entorno con objetos, figuras o colores” (MinEduc, 2014, p.36).	
Objetivo	Materiales o elementos:	Desarrollo de la Actividad
<ul style="list-style-type: none">- Asociar colores, figuras, objetos, etc.- Desarrollar la creatividad mediante la metodología juego-trabajo- Distinguir las diferentes formas que tienen los objetos del entorno	objetos del entorno 	<p>Mediante la dinámica “veo, veo, ¿qué es lo que ves?, una cosita..., ¿Qué cosita es? de color rojo... la docente irá dando detalles del objeto ya sea su forma, su color y según la consigna que se esté usando.</p> <p>A partir de esto los niños deberán adivinar lo que está viendo, se podrá dar pequeñas pistas y una o dos oportunidades a los participantes, de la misma manera se jugará mencionando figuras.</p>
Aportes motivacionales de la actividad:	La utilización del juego como estrategia para la búsqueda de objetos mantiene el sentido de desafío al momento de la participación, además de mantener la concentración en la actividad. De igual manera se promueva la interacción con el entorno que los rodea.	

Nota: elaboración propia



Tabla 12: **Actividad 6**

Nombre de la actividad:	“Pintemos el Arco Iris”	
Destreza a desarrollar:	“Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma)” (MinEduc, 2014, p.36).	
Objetivo	Materiales o elementos:	Desarrollo de la Actividad
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer colores usando objetos del entorno - Desarrollar la creatividad mediante - Fomentar el sentido de secuencia 	Servilleta, agua, colorante artificial, pintura, cuento ¿Cómo se hace el arcoíris?, pictogramas. 	Se inicia la actividad con el cuento titulado “¿Cómo se hace el arcoíris?” por medio de pictogramas, mismo que nos representa una gran variedad de colores. Una vez realizada la actividad anterior, se les pedirá con anticipación a los padres los materiales a utilizar, para luego colocar los vasos con medio de agua, poner las gotas de colorante y por encima la servilleta e ir observando cómo se pasa el color de un vaso al otro manchando cada pedazo de papel como un arcoíris.
Aportes motivacionales de la actividad:	captar la atención del niño por medio de pictogramas y desarrollar la escucha activa.	

Nota: elaboración propia

Tabla 13: **Actividad 7**

Nombre de la actividad:	“Mis cubitos mágicos”	
Destreza a desarrollar:	“Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno” (MinEduc, 2014, p.36).	
Objetivo	Materiales o elementos:	Desarrollo de la Actividad
<ul style="list-style-type: none"> - Reforzar los colores secundarios 	Agua, cubeta de hielos, colorante natural, azúcar blanca y palitos de helado (opcional), hojas de papel.	Esta actividad se ejecutará en dos días, en el primer día se les solicitará una cubeta para hielos,




<p>- Desarrollar la creatividad e imaginación del niño</p> <p>- Discriminar los colores en objetos del entorno</p>		<p>colorante natural para comida, agua y la congeladora. La docente dará las indicaciones al niño:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Colocar el agua en la cubeta con mucho cuidado (el agua puede ser endulzada con azúcar blanca)2. Se colocará 2 o 3 gotitas de colorante natural, en la cubeta con agua (cuatro cuadraditos de diferente color)3. Con ayuda de una cuchara o palillo se mezclará el agua con el colorante (opcional se coloca palitos de helado)4. Con el apoyo del representante colocara la cubeta en la congeladora y esperaremos a que el agua se congele <p>Al siguiente día, los niños sacarán los cubitos e irán identificando los colores, para posteriormente darles un dibujo y que ellos lo pinten con los cubos de hielo colorido sobre una cartulina.</p>
<p>Aportes motivacionales de la actividad:</p>	<p>Desarrollar la creatividad de los niños, fomentar el aprendizaje mediante el asombro y la experimentación.</p>	

Nota: Elaboración propia




Tabla 14: Actividad 8

Nombre de la actividad:	“Juegos virtuales”	
Destreza desarrollar:	“Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10” (MinEduc, 2014, p.36).	
Objetivo	Materiales o elementos:	Desarrollo de la Actividad
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar las destrezas relacionada a las matemáticas mediante juegos interactivos. - Motivar la participación mediante el juego para mejorar el aprendizaje significativo 	<p>Plataforma de juegos matemáticos para educación Inicial (Cokitos), zoom. https://www.cokitos.com/juego-aprender-a-contar/play/</p> 	<p>Se les mencionara a los representantes tener un dispositivo a parte del que utilizan para sus clases y si no dispone de otro lo podemos realizar con el mismo dispositivo que utiliza.</p> <p>Con ayuda de los padres de familia ingresaremos a las páginas mencionadas para comenzar a jugar, primero tendrán que colocar los objetos me indiquen en la página para ir reconociendo el numero con la cantidad, para ello cada uno de los niños tendrán el control y será el protagonista principal de su propio aprendizaje.</p>
Aportes motivacionales de la actividad:	Emplear el juego de manera virtual, teniendo al niño como actor principal en su aprendizaje, desarrollar su concentración por medio de actividades desafiantes y nuevas para ellos.	

Nota: elaboración propia




Tabla 15: **Actividad 9**

Nombre de la actividad:	“Ordenando la historia”	
Destreza a desarrollar:	“Ordenar en secuencias lógica un suceso de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de rutina diaria y en escenas de cuentos” (MinEduc, 2014, p.36).	
Objetivo	Materiales o elementos:	Desarrollo de la Actividad
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los pictogramas del cuento y ordenar según su secuencia lógica - Motivar el desarrollo del pensamiento lógico con la capacidad de poder identificar la secuencia de sucesos 	<p>Aplicación Pictocuentos, pictogramas, cuento planificado</p> <p>https://www.pictocuentos.com/ricitos-de-oro</p> 	<p>Primero contara un cuento mediante la aplicación Pictocuentos u otra plataforma virtual “Ricitos de oro”.</p> <p>Después les presentaremos un juego realizado por la docente, el mismo contiene varias imágenes acordes al cuento anterior.</p> <p>Se solicitará a los niños ordenar las imágenes según los sucesos que fueron escuchando y observando en el cuento.</p>
Aportes motivacionales de la actividad:	Captar la atención del niño con el uso de pictogramas, fomentar la capacidad lógica con el juego de ordenar el cuento en orden de secuencia.	

Nota: elaboración propia



Tabla 16: **Actividad 10**

Nombre de la actividad:	“Brocheta de los números”	
Destreza a desarrollar:	“Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10” (MinEduc, 2014, p.36).	
Objetivo	Materiales o elementos:	Desarrollo de la Actividad
<p>-Reforzar la discriminación de números según su cantidad.</p> <p>- Identificar el número con la cantidad, mediante la experimentación y la manipulación.</p>	<p>Palos de pinchos, frutas (uvas, manzanas, guineo, frutillas, etc.), cuchillo.</p> 	<p>Se les solicitará con anticipación a los padres de familia tener varias frutas y los materiales ante dichos.</p> <p>Para iniciar la actividad, se requerirá la ayuda de los padres de familia al momento de cortar en pedazos cada una de las frutas, después de ya tener picadas las mismas procederemos a decir a los niños que coloquen 1 pedazo de manzana en el palito de pincho con mucho cuidado, luego 2 pedazos de frutillas, por consiguiente 3 de manzana, 4 de guineo, 5 de uvas y así sucesivamente hasta llegar al número 10.</p> <p>Para finalizar la actividad, los niños irán identificando la cantidad de cada fruta que tienen en su brocheta y dirán a qué número corresponde.</p>
Aportes motivacionales de la actividad:	fomentar la participación y concentración de los infantes, desarrollar su aprendizaje mediante la manipulación y experimentación.	

Nota: elaboración propia



4.3.6.3. Cronograma de actividades

Para llevar a cabo con la fase de implementación, en este caso de una guía didáctica de actividades, se construyó su respectivo cronograma, en el cual se reflejan todas las actividades que se elaboraron y sus respectivas fechas a ser aplicadas. A continuación, el cronograma:

Tabla 17: Cronograma de implementación

Actividades	Tiempo de aplicación											
	Semana 1 (24/05/2021 al 28/05/2021)			Semana 2 (31/05/2021 al 04/06/2021)			Semana 3 (07/06/2021 al 11/06/2021)			Semana 4 (14/06/2021 al 18/06/2021)		
	Ma	Mi	J	Ma	Mi	J	Ma	Mi	J	Ma	Mi	J
Buscando el tesoro												
Mezclando y creando voy aprendiendo												
Caras y caretas												
El baile de las figuras				X								
Veo – veo												
Pintemos el Arco Iris												
Mis cubitos mágicos												
Juegos virtuales												
Ordenando la historia										X		
Brocheta de los números												

Nota: elaboración propia

4.4. Fase 2: Implementación

4.4.1. Elementos organizativos

Antes de cumplir con la fase de implementación, se mantuvo una reunión con la docente y los representantes por medio de la plataforma “Zoom” para dar a conocer el propósito que tiene la guía didáctica, cada una de las actividades que se van a realizar, los recursos o materiales que se utilizarán en cada sesión y sobre todo que brinden el apoyo necesario para que se realice satisfactoriamente la aplicación de la propuesta.

4.4.1.1. Chat grupal

Se utilizó la aplicación de WhatsApp, en donde ya existía un grupo creado por la docente con todos los representantes y fuimos integradas al mismo para mantener una



constante comunicación, poder compartir el enlace de Zoom para cada clase, enviar el listado de los materiales que necesitan tener los infantes a mano y también para remitir evidencias de los trabajos realizados.

4.4.1.2. Materiales

Los materiales que se utilizaron durante cada sesión eran accesibles y fáciles de adquirir ya sea en las papelerías más cercanas o en su propio hogar, el listado era enviados con anticipación a los representantes para tener listo y realizar la actividad sin inconvenientes.

4.4.1.3. Plataforma zoom

La plataforma zoom fue utilizada para tener los encuentros con los infantes y poder aplicar cada actividad que contiene la guía didáctica, a pesar de que el enlace era recurrente, se les volvía a enviar a los representantes para que tengan en cuenta el ingreso y asistencia de sus hijos a cada sesión.

4.4.2. Implementación de la guía didáctica de actividades

Después de la fase de planeación se ejecutó la implementación de la propuesta, el mismo da respuesta al tercer objetivo planteado. La fase de la implementación según Barraza (2010) implica ejecutar todas las actividades planificadas, el autor también afirma que esta fase es un momento importante para reflexionar la posibilidad de una reformulación, en donde se puede realizar ajustes y adaptaciones. Antes de la implementación de la guía didáctica de actividades se solicitó la autorización a la tutora profesional y de los padres familia. La ejecución fue a través de una pequeña reunión en la plataforma Zoom que tuvo una duración de 40 minutos.

Se aplicaron las 10 actividades diseñadas en la guía didáctica, las mismas se desarrollaron en diez sesiones de 40 minutos por medio de la plataforma Zoom de manera secuencial y organizada con los infantes de 4 a 5 años del paralelo “C” del Centro de Educación Inicial “Totoracocha”. Es importante indicar que para el desarrollo de cada actividad se tomó en cuenta los momentos pedagógicos mencionados anteriormente en el diseño de la propuesta. En la anticipación se comenzó con una canción de saludo, una dinámica rompe hielo y se retroalimentaba la clase anterior. En la construcción se desarrollaba cada actividad planteada en la guía, teniendo en cuenta los materiales, aspectos motivacionales y en la consolidación se finalizaba mediante una pequeña actividad, se iba

observando los conocimientos obtenidos por los infantes o se preguntaba sobre la actividad si les gusto o no mediante unas caritas de emoji.

La primera actividad *“Buscando el tesoro”* se aplicó el martes 25 de mayo del 2021, cuya destreza a trabajar fue *“Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos”*. Como anticipación se realizó una actividad rompe hielo, canción del saludo y se dio a conocer lo que va a realizar, en la construcción los niños procedieron a buscar los objetos que los padres de familia habían colocado con anterioridad en su entorno y como consolidación cantamos una canción y realizamos los movimientos de la misma (ver ilustración 7).

La segunda actividad *“Mezclando y creando voy aprendiendo”* se aplicó el miércoles 26 de mayo del 2021, cuya destreza a trabajar fue *“Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios”*. Como anticipación se recordó la actividad que se realizó el día anterior y se preguntó *¿Qué colores conocen?*, para luego diferenciarlas entre colores primarios y secundarios, en la construcción los niños colocaron dos colores (pintura dactilar) primarios en un funda plástica para poder mezclarlos y observar que color secundario obtuvieron y como consolidación plasmaron la palma de su mano en una hoja en blanco con la mezcla de la pintura realizada y por último se preguntó a cada niño los colores que utilizaron para la actividad (ver ilustración 8).

La tercera actividad *“Caras y caretas”* se aplicó el martes 27 de mayo del 2021, cuya destreza a trabajar fue *“Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas”*. Como anticipación recordamos la actividad de los colores que realizamos el día anterior y se les presentó un material realizado por nosotras (figuras geométricas), para que los niños identifiquen qué es, en la construcción con ayuda de los papitos comenzamos a recortar cartulina y hacer varias figuras geométricas, luego con el material se elaboró las caretas con el número de figuras que ellos deseen y como consolidación, los niños contaron cómo crearon su careta y las figuras que utilizaron para cada parte de la cara (ver ilustración 9).

La cuarta actividad *“El baile de las figuras”* se aplicó el miércoles 02 de junio del 2021, cuya destreza a trabajar fue *“Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas”*. En la anticipación se les había solicitado a los papitos elaborar las figuras geométricas de una



medida A4 y los niños iban identificando cada una, para luego pasar a la construcción, en donde se colocó una canción y los niños iban bailando, cuando la música se detuvo se les mencionó un nombre de la figura e identificaban rápidamente y se colocaron dentro de la misma, por último como consolidación se les preguntó ¿qué tal les pareció la actividad?, ¿si fue divertida o no? y ¿cómo se sintieron en el transcurso? (ver ilustración 10).

La quinta actividad “*Veo - Veo*” se aplicó el día jueves 03 de junio del 2021, cuya destreza a trabajar fue “*Asociar las formas de los objetos del entorno con objetos, figuras o colores*”, como anticipación se les presentó un vídeo sobre las formas que se pueden encontrar en el entorno, identificamos cada forma y relacionábamos con el contexto de los infantes, como construcción se les indicó lo que se va a jugar, para la actividad se les daba pistas, los niños tenían que identificar el objeto que escondíamos o que estaban cerca. Finalmente, se reforzó el contenido por medio de un material didáctico de figuras geométricas, en donde los niños mencionaban que veían mediante la pantalla (ver ilustración 11).

La sexta actividad “*Pintemos el arcoíris*” se aplicó el martes 08 de junio del 2021, cuya destreza a trabajar “*Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma)*”, como anticipación se realizó la dramatización del cuento ¿Cómo se hace el arcoíris? con el apoyo de pictogramas, en la construcción comenzamos a elaborar el arcoíris con los vasos de agua, colorante y la servilleta, por último como consolidación se procedió a preguntar los colores que utilizaron y que hacen formar el arcoíris (ver ilustración 12).

La séptima actividad “*Mis cubitos mágicos*” se aplicó el miércoles 09 de junio del 2021, cuya destreza trabajada fue “*Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno*”, en la anticipación se mostró varios globos para que identifiquen los colores secundarios, en consiguiente con los materiales colocamos el agua en la cubeta de hielo y el colorante artificial, para luego colocar en la nevera y dejarlo congelar hasta el siguiente día. Por último, se preguntó cuáles son los colores secundarios y qué colores utilizaron para realizar los cubitos mágicos (ver ilustración 13).

La octava actividad “*Juegos virtuales*” se aplicó el jueves 09 de junio del 2021, cuya destreza a trabajar “*Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10*”, como anticipación los niños procedieron a realizar el conteo de los cubitos mágicos realizados en la clase anterior, para luego proceder a ingresar al juego virtual e insertar los objetos en el casillero según el número que pida, en esta actividad cada niño tenía el control para jugar y

como consolidación en kahoot realizaron una pequeña evaluación en donde tenían que identificar los números hasta el 10 (ver ilustración 14).

La novena actividad “*Ordenando la historia*” se aplicó el miércoles 16 de junio del 2021, cuya destreza a trabajar fue “*Ordenar en secuencias lógica un suceso de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de rutina diaria y en escenas de cuentos*”, como anticipación se realizó una pequeña actividad, para luego realizar la lectura de un cuento con pictogramas en la plataforma Pictocuentos, en la construcción recordó cada escena del cuento y se fue ordenando según las imágenes presentadas en Power Point (ver ilustración 15).

La décima y última actividad “*Brocheta de los números*” se aplicó el jueves 17 de junio del 2021, cuya destreza a trabajar “*Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10*”, como anticipación recordamos la actividad realizada el día anterior, se prepararon todos los materiales a utilizar y comenzamos con la construcción que fue picar cada fruta, para ir colocando cada pedazo en el palillo de chuzo según el número que se indique, como consolidación los niños fueron identificando la cantidad de cada fruta que tienen en su brocheta y dieron a conocer el número correspondiente (ver ilustración 16).

En la implementación de la guía se pudo contar con varios factores facilitadores como el apoyo de los representantes en cada una de las actividades, puesto que aparte de acompañar a los niños trataban de ayudar en lo que podían, existió una buena acogida y participación de los infantes al ingresar a cada sesión y también realizar las actividades, se reforzó de una manera lúdica el ámbito de relaciones lógico-matemáticas y el acompañamiento por parte de la tutora profesional, siendo estos aspectos positivos en la implementación; así mismo la buena comunicación tanto con los niños como con los padres de familia, además de la accesibilidad de los representantes con nosotras dentro del grupo de WhatsApp al enviarnos evidencias de los trabajos realizados o al decirnos algunas dudas y por último el buen manejo y distribución del tiempo para el desarrollo de cada actividad.

Como factores obstaculizadores, en algunos momentos hubo mala conectividad a internet por parte de las practicantes que impedía seguir un orden adecuado de la actividad, pero se cumplió de acuerdo a lo planificado, ya que existió un apoyo entre la pareja pedagógica y por último por el horario de ingreso algunos niños tenían una expresión de que estaban recién levantados y con pereza, pero en el transcurso con las actividades que se realizaron desaparecía este inconveniente, siendo estos aspectos negativos en el proceso de



implementación; también como otro aspecto negativo es la convivencia, ya que debido a la virtualidad es un poco complejo trabajar la interacción entre compañeros.

Además, dentro de la implementación se pudo observar una diversificación de actividades siendo estas dinámicas y entretenidas, en donde los niños jugaron un rol importante como constructores de su propio aprendizaje; así mismo se vio en la docente esa iniciativa de generar nuevas estrategias, buscar nuevas actividades con el fin de contribuir a la educación de los infantes.

4.5. Fase 3: evaluación

4.5.1. Tipo de evaluación

El tipo de evaluación que se ha tomado en cuenta y de acuerdo a la propuesta implementada, es la de criterio de eficacia, el cual de acuerdo con López (2011) “permite establecer relaciones entre los propósitos y objetivos propuestos con los alcanzados y responde a la pregunta de si una institución logra que sus estudiantes aprendan lo que deben aprender” (p.60), los mismos deben demostrar los niveles de aprendizajes, destrezas, actitudes y valores establecidos. En este caso se quiere dar respuesta a la pregunta de investigación planteada para saber si la guía didáctica de actividades contribuye a la motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas.

4.5.2. Categorización

Tabla 18 Categorización de la propuesta

Categoría	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Guía didáctica de actividades	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciativa docente • Participación activa • Desarrollo de la autonomía en el ámbito educativo • Material concreto y audiovisual adecuado 	Guía de observación Entrevista a la docente
	Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del juego como estrategia didáctica • Actividades flexibles • Necesidades educativas de los infantes 	



	Ámbito de relaciones lógico-matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de destrezas planteadas • Alcance de aprendizajes 	
	El juego	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso permanente 	

Nota: elaboración propia

4.5.3. Técnicas e instrumentos de evaluación

Para proceder a realizar la evaluación de la implementación de guía didáctica de actividades fue necesario que se emplee el uso de técnicas como: la observación participante y una entrevista semiestructurada; de las mismas los instrumentos como: guía de observación y guía de entrevista (ver anexo: 5-6). A continuación, en el siguiente cuadro se detalla las técnicas e instrumentos utilizados:

Tabla 19: *Técnicas e instrumentos de recolección de datos*

Técnicas	Instrumentos	Implicados
Observación participante	Guía de observación	Implementación de la guía didáctica de actividades.
Entrevista semiestructurada	Guía de entrevista	Tutora profesional

Nota: elaboración propia

4.5.3.1. Observación participante

Esta técnica de investigación fue aplicada durante las cuatro semanas del proceso de implementación de la guía didáctica de actividades con los infantes de 4 a 5 años, paralelo “C” del CEI “Totoracocha”. Por medio de la observación participante se evidenció las interacciones que existen tanto entre nosotras como investigadores y los sujetos investigados dentro del contexto de estudio. Además, de cómo se llevan a cabo las actividades que contenía la guía dentro de la nueva modalidad educativa “la virtualidad”, si logra captar la atención, participación e interés y sobre todo saber si la propuesta de intervención contribuye a la motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los infantes. Toda la información obtenida y los hechos que se presenciaron se registró en una guía de observación, los cuales fueron analizados e interpretados, para obtener los resultados de la evaluación de la propuesta aplicada.

4.5.3.2. Guía de observación

Según Tamayo (como se citó en Campos y Martínez, 2012) lo plantea como:



Un formato en el cual se pueden recolectar los datos en sistemática y se pueden registrar en forma uniforme, su utilidad consiste en ofrecer una revisión clara y objetiva de los hechos, agrupa los datos según necesidades específicas, se hace respondiendo a la estructura de las variables o elementos del problema. (p.56)

Por ende, en esta investigación se diseñó una guía de observación con el fin de recoger aspectos o factores importantes en cuanto a la implementación de la propuesta de intervención educativa, con la finalidad de evaluarla y evidenciar su efectividad.

Para verificar la información y cumplir con el objetivo cuatro de este proyecto de intervención educativa: Evaluar la implementación de la guía didáctica con actividades que contribuyan a la motivación por el aprendizaje basado en el juego como un recurso principal en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los infantes de 4 a 5 años del paralelo “C”, del CEI “Totoracocha” Cuenca-Ecuador. Se realizó un análisis de los dos instrumentos teniendo en cuenta las siguientes categorías: motivación por el aprendizaje, ámbito lógico-matemáticas, estrategias, orientación a la labor docente y la efectividad de la aplicación de la guía.

4.5.4. Ruta de evaluación

A continuación, se da a conocer la ruta o pasos a seguir para llegar a la evaluación de la implementación de la propuesta:

1. Selección de las técnicas e instrumentos
2. Diseño de los instrumentos de evaluación
3. Revisión de los instrumentos por parte del tutor de tesis y docentes de ciclo
4. Aplicación de los instrumentos al finalizar la implementación de la propuesta
5. Análisis e interpretación de la información
6. Resultados de la evaluación

4.6. Análisis e interpretación de los resultados

Para evaluar la propuesta se aplicó una guía de observación y una entrevista semiestructurada a la tutora profesional. El primer instrumento permitió determinar ciertos factores presentes en la motivación por el aprendizaje, evidenciándose un interés por participar de una manera activa, se logró el desarrollo de cada una de las destrezas del ámbito de relaciones lógico-matemáticas; sin embargo se vio la necesidad de reforzar la destreza “*reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos*”, por lo que la familia



asumió un papel importante en dicha actividad utilizando material concreto, partiendo del propio cuerpo y luego con otros referentes para la ubicación de los objetos en diferentes espacios como: arriba, abajo, cerca, lejos, izquierda, derecha.

En cuanto a la motivación por el aprendizaje, la guía didáctica permitió evidenciar un mejor rendimiento y concentración de los infantes por las diversas actividades que fueron planteadas. De la misma manera, se tuvo una participación activa y la asistencia de la mayoría de infantes en la plataforma virtual, a pesar del temprano horario que se les impuso para los encuentros de clase.

En relación al juego, este estaba presente en cada una de las actividades como un recurso principal y permanente en el proceso de enseñanza-aprendizaje del ámbito ya mencionado. Además, de ser un documento capaz de orientar y apoyar la labor docente, y a su vez contribuir con la motivación por el aprendizaje de los infantes.

También se aplicó una entrevista a la tutora profesional, puesto que ella participó como observadora áulica en donde se resalta los siguientes aportes: las actividades ejecutadas propiciaron la participación activa de los niños y las familias, se evidenció el juego en todas las actividades y por ende el disfrute y la motivación para aprender, el uso de material concreto propicio un aprendizaje multisensorial y a su vez significativo.

Desde su propia experiencia, la docente manifestó que la propuesta implementada es llamativa y que además genera un aprendizaje asertivo y significativo, sobre todo generando interés en los niños, permitiéndoles ser partícipes de su propio aprendizaje. De igual manera, dentro de cada actividad se logró evidenciar al juego, poniendo de ejemplo a las estrategias: buscando el tesoro, los cubitos mágicos y pintemos el arcoíris; mencionando que el juego es un elemento fundamental para trabajar el ámbito lógico-matemáticas, así como otros ámbitos, ya que de esta manera los infantes experimentan y alcanzan el aprendizaje de manera autónoma.

Sobre los materiales que se emplearon se considera que fueron los correctos, ya que desde su mirada estos son los que generan curiosidad y motivan la participación de los infantes, por lo que se ve a la guía didáctica de actividades como un documento orientador que lo aplicaría dentro de su práctica laboral; además de aludir que le gustaría manejar de mejor manera las herramientas tecnológicas y desenvolverse mejor con los niños.

Finalmente, se logró cumplir con el tiempo planteado para la implementación que fueron las 10 actividades en 4 semanas y los 40 minutos de cada actividad, haciendo



referencia a que se trabajó de la mejor manera cumpliendo con el objetivo general de implementar una guía didáctica de actividades que contribuyan a la motivación por el aprendizaje para reforzar el ámbito lógico-matemáticas, sobre todo teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los niños, que es el aprendizaje basado en el juego. Además, según Maslow los infantes lograron satisfacer sus necesidades llegando a la autorrealización, que en este caso es alcanzar los aprendizajes del ámbito ya mencionado e implementar el juego permitió a los niños desarrollar de mejor manera los contenidos, como menciona Piaget y Vygotsky, el juego es un factor innato de los niños, por medio de esta estrategia se interesan, reconocen limitaciones y adquieren conocimiento.

5. Conclusiones generales

El presente trabajo tuvo como eje central dar respuesta a la pregunta de investigación de contribuir con la motivación por el aprendizaje utilizando como recurso principal al juego en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con niños de 4 a 5 años del CEI “Totoracocha” Cuenca-Ecuador, lo que precisa que es necesario que los niños y niñas tengan un aprendizaje fructífero y significativo mediante la implementación de nuevas estrategias didácticas para comprender cada una de las destrezas que conlleva el ámbito mencionado y generar una motivación por su aprendizaje mediante el uso del juego en las actividades, a continuación se van desglosando las siguientes conclusiones correspondientes a cada uno de los objetivos específicos planteados:

Con relación al primer objetivo específico, se sistematizaron los fundamentos teóricos de la literatura científica en relación a la motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los infantes en la primera etapa escolar, esta investigación se basó en documentos curriculares que facilita el MinEduc como el Currículo de Educación Inicial (2014), mencionando los tipos de motivación según Maslow, Alderfer y McClenlal, entre otros; posteriormente a lo largo de la indagación teórica dio como resultado la importancia de promover la motivación por el aprendizaje dentro del desarrollo de los niños, generando un interés y participación por los contenidos.

En respuesta al segundo objetivo específico, comprendido en el apartado del marco metodológico, permitieron concretar esta investigación de manera satisfactoria teniendo cuenta al paradigma socio-crítico y el enfoque cualitativo como guías de la misma, siendo su objetivo el hecho de mejorar la educación desde la autorreflexión que va desde la teoría hacia la práctica. La aplicación de algunas técnicas e instrumentos como los diarios de campo,

entrevista y grupos de discusión, ayudó en el diagnóstico de los factores que inciden en la motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas ámbito de los infantes de 4 a 5 años del paralelo “C”, del CEI “Totoracocha” y obteniendo como resultado que existe la necesidad de diversificar estrategias didácticas que incluyan al juego como un agente que motive el aprendizaje y refuerce el ámbito antes mencionado, además de tener en cuenta las necesidades e interés de los infantes dentro de su propio aprendizaje.

En cuanto al tercer objetivo, se diseñó una guía didáctica de actividades para contribuir a la motivación por el aprendizaje del ámbito de relaciones lógico-matemáticas teniendo como recurso principal al juego, como punto de partida se tomaron en cuenta los resultados obtenidos en el diagnóstico, para dar cumplimiento al mismo se diseñaron diez actividades siendo referentes las destrezas del Currículo de Educación Inicial y sobre todo teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los infantes. Una de las dificultades que se obtuvieron al momento de diseñar la propuesta fue el modificar y adaptar las estrategias a la virtualidad y que el material que se iba a utilizar sea de fácil acceso, dando cumplimiento de manera transversal con el eje de igualdad de ambiente.

Para cumplir con el cuarto objetivo, se aplicó la guía con diez actividades didácticas, teniendo en cuenta al juego como recurso principal que contribuya a la motivación por el aprendizaje del ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los infantes de 4 a 5 años del paralelo “C” del CEI “Totoracocha”, estos se ejecutaron en un plazo de tiempo determinado, donde se pudo observar ciertas dificultades como la mala conectividad, además la ausencia de algunos niños por el horario, estos acontecimientos se dieron al inicio del proceso de implementación, conforme transcurría esta etapa fue mejorando la situación dando como resultado esa motivación de los niños a involucrarse y realizar las actividades sin perder el interés, a través diversas estrategias y el uso de material lúdico y audiovisual adecuado.

Finalmente, para dar respuesta al quinto y último objetivo específico, se evaluó el proceso de implementación de la guía didáctica de actividades, puesto que fue de gran importancia determinar si la misma permitía contribuir con la motivación por el aprendizaje del ámbito a estudiar, se realizó a través de la aplicación de instrumentos como la entrevista semiestructurada y una guía de observación, tomando en cuenta los indicadores de análisis y las categorías, teniendo como resultado que la guía implementada motivó el aprendizaje de los niños, siendo ellos los protagonistas de su propio aprendizaje, además de considerarse un documento orientador a la labor docente. Por lo tanto, al cumplir con los objetivos

específicos directamente se ha dado respuesta al objetivo general y a la pregunta de investigación, ya que por medio de diversas estrategias se logró contribuir a la motivación por el aprendizaje del ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los infantes de 4 a 5 años del paralelo “C”, del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” Cuenca-Ecuador.

La información que se logró tener permitió que la propuesta de intervención presentada sea eficaz, cubriendo las necesidades e intereses que presentaron los infantes de 4 a 5 años, sobre todo para que tengan una motivación por el aprendizaje del ámbito de relaciones lógico-matemáticas, teniendo en cuenta al juego como recurso principal para trabajar los contenidos en un contexto virtual, mediante todo este proceso se ha dado solución a la problemática presentada.

6. Recomendaciones

De acuerdo a las conclusiones planteadas anteriormente se desglosan las siguientes recomendaciones:

1. Sería de vital importancia dar seguimiento a esta investigación, puesto que se trata de un tema relevante como es la motivación por el aprendizaje de los infantes en su primera etapa escolar, esto ayudaría a que dentro del ámbito educativo exista una participación activa por parte de los infantes y que tengan un interés por las actividades que se realicen.
2. Se recomienda socializar el trabajo de integración curricular, ya sea a docentes profesionales invitándoles a que tomen en cuenta estos aspectos en su labor, o a los estudiantes que se están formando como futuros docentes en sus prácticas laborales para que conozcan sobre la importancia de generar nuevas estrategias para motivar el aprendizaje de los estudiantes.
3. Los Centros de Educación Inicial deberían generar varias capacitaciones, en donde ayude los docentes a desenvolverse de la mejor manera en su labor sobre todo en una educación con modalidad virtual y también en el buen manejo de nuevas estrategias para motivar el aprendizaje de los infantes.
4. Se sugiere que en las planificaciones se haga uso de las actividades planteadas en la guía para el trabajo del ámbito de relaciones lógico-matemáticas el cual forma parte del Currículo de Educación Inicial (2014), pues se ha tomado en cuenta al juego como estrategia y recurso motivacional dentro del aprendizaje de los infantes.

7. Referencias

- Aguilar, S. y Barroso, J. M. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 47, 73-88. <https://idus.us.es/handle/11441/45289>
- Araya-Castillo, L. y Pedreros-Gajardo, M. (2013). Análisis de las Teorías de Motivación de Contenido: una aplicación al mercado laboral de Chile del año 2009. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*, IV(142), 45-61. <https://www.redalyc.org/pdf/153/153333870004.pdf>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la investigación científica* (6ta ed.). Caracas, Venezuela: Editorial Episteme. https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION
- Arias Gómez, J., Villasís Keever, M. y Miranda Novales, M. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. *Revista Alergia México*, 63 (2), 201-206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Ariza Hernández, M. (2017). Influencia de la inteligencia emocional y los afectos en la relación maestro-alumno, en el rendimiento académico de estudiantes de educación superior. *Educación y Educadores*, 2 (20), 193-210. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-12942017000200193&script=sci_abstract&tlng=es
- Ballestín, B. y Fábregas, S. (2018). *La práctica de la investigación cualitativa en ciencias sociales y de la educación*. Editorial UOC. <https://www.tagusbooks.com/leer?isbn=9788491803065&li=1&idsource=3001>
- Barraza Macías, A. (2010). *Elaboración de Propuestas de Intervención Educativa*. Durango, México: Universidad Pedagógica de Durango. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ElaboracionPropuestas.pdf>
- Bustamante, S. (2015). *DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICO Aprendizajes Matemáticos Infantiles*. https://www.academia.edu/40207676/DESARROLLO_L%C3%93GICO_MATEM%C3%81TICO_Aprendizajes_Matem%C3%A1ticos_Infantiles

- Bravo, D. y Calderón, M. (2012). Fundamentos de la educación inicial (*Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Primaria o Básica*). 1ª. ed., Volumen n. 57. https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_57.pdf
- Bruno, A. (2017). *Motivación laboral y desempeño Docente de las maestras de Educación Inicial de la Red 03-UGEL N° 07 – 2016*. [Tesis master, Universidad César Vallejo. Perú] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/8258>
- Campos, G. y Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai VII* (13), 45-60. Universidad La Salle Pachuca, México. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- De León, L. (2013). *Rol del docente inicial en el desarrollo físico y social del niño de primera infancia*. [Tesis licenciatura, Universidad Rafael Rodríguez. Guatemala] <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/De%20Leon-Leslie.pdf>
- Díaz Bravo, L., Torruco García, U., Martínez-Hernández, M. y Varela Ruiz M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Metodología de investigación en educación médica. *Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F.* <http://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v2n7/v2n7a9.pdf>
- García, I. y De la Cruz, G. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *Revista Edumecentro*. 6 (3). <http://www.revedumecentro.sld.cu/index.php/edumc/article/view/378>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la Investigación* (6.ª ed.) McGraw Hill Education / Interamericana Editores, S.A. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción Conocer y cambiar la práctica educativa*. Editorial Graó, de IRIF, S.L. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>
- López, I. (2010). El grupo de discusión como estrategia metodológica de investigación: Aplicación a un caso. *EDETANIA* 38 147-156. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3619906.pdf>

- López, L. (2010). La Motivación. Revista digital Innovación y Experiencias Educativas, 31. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_32/LAURA_LOPEZ_1.pdf
- López, M. (2011). Criterios de coherencia y pertinencia para la evaluación inicial de planes y programas de pregrado: una propuesta teórico-metodológica. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 10(19),49-71 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243120126003>
- Martínez, R. L. (2007). *La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación*. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014) *Currículo de Educación Inicial*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). *Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial*. Quito. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). *Plan Educativo: Aprendamos juntos en casa*. <https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2020/05/Plan-Educativo-Aprendamos-Juntos-en-casa.pdf>
- Morón, C. (2011). La Importancia de la Motivación en Educación Infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 12, 1-5. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7914.pdf>
- Navea, A. (2015). *Un estudio sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios de ciencias de la salud* [Tesis Doctoral, UNED - Facultad de Educación. España]. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion-Anavea/NAVEA_MARTIN_ANA_Tesis.pdf
- Núñez, J. C. (2009). *Motivación, aprendizaje y rendimiento académico*. [sesión de conferencia]. Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia, Braga, Portugal.



<https://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/documentos/congreso/xcongreso/pdfs/cc/cc3.pdf>

Ortiz, A. (2015). *Enfoques y métodos de investigación en las ciencias humanas y sociales*. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U. https://www.researchgate.net/publication/315842152_Enfoques_y_metodos_de_investigacion_en_las_ciencias_humanas_y_sociales

Picó, M. (2014). *La importancia de la motivación en el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria* [Grado de Pedagogía, Universitat de les Illes Balears España]. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/3589/Pico_Lozano_Marta.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20motivaci%C3%B3n%20intr%C3%ADnseca%20se%20convierte,adem%C3%A1s%20de%20los%20resultados%20acad%C3%A9micos.

Rekalde, I., Vizcarra, M. T. y Macazaga, A. M. (2014). *La Observación Como Estrategia De Investigación Para Construir Contextos De Aprendizaje Y Fomentar Procesos Participativos*. Educación XX1, 17 (1), 201-220. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>

Rodríguez, M. (2011). *La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual*. IN. Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa, V. 3, n. 1, PAGINES 29-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3634413>

Rodríguez, M. y Ruiz A. (2018). *El Perfil del Docente en la Primera Infancia en la Institución Educativa Distrital Marco Tulio Fernández*. Licenciatura en Pedagogía Infantil. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15848/EL%20PERFIL%20%20DEL%20DOCENTE%20EN%20LA%20PRIMERA%20INFANCIA%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20EDUCATIVA%20DISTRITAL%20MARCO%20TULIO%20%20FERNANDEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ruiz, J. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. Universidad de Deusto.

Silva, M. I. C., Suárez, E. P., & Sierra, S. M. C. (2018). Redes sociales e identidad social. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, 70-77. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=22523>

- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Tesis de grado. Universidad de Cantabria] <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
- Schuster, A., Puente, M., Andrada, O. y Maiza, M. (2013). La metodología cualitativa, herramienta para investigar los fenómenos que ocurren en el aula. *La investigación educativa. Revista Electrónica Iberoamericana de Educación en Ciencias y Tecnología* 4 (2) <http://www.exactas.unca.edu.ar/riecyt/VOL%204%20NUM%202/TEXTO%207.pdf>
- Souza, J. y Ramallo, M. (2015). «Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto.» *Latino-Am. Enfermagem*. <https://www.scielo.br/j/rlae/a/37zgmVWz6vbm9YbBGTb5mbB/?lang=es&format=pdf>
- Turienzo, R. (2016). *El pequeño libro de la Motivación*. https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/34/33578_EL_PEQUENO_LIBRO_DE_LA_MOTIVACION.pdf
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego-Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Urbina, H. (2015). La infancia y el porvenir. *Anales Venezolanos de Nutrición*, 28(2). <http://ve.scielo.org/pdf/avn/v28n2/arto8.pdf>
- Valenzuela, J; Muñoz, C. y Montoya, A. (2018). Estrategias motivacionales efectivas en profesores en formación. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, v. 44, e179652, 2018. <https://www.scielo.br/j/ep/a/SNFgzw5K9q6B5rz8mBfGNjG/?lang=es&format=pdf>
- Vázquez, R. (2010). *El Juego en la Educación Escolar*. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5jl_AgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=%22juego+en+la+educaci%C3%B3n%22++preescolar&ots=YhyR-Oi8s7&sig=TvIwbWhqFzesaLLoQZyR4qQD1h8#v=onepage&q=%22juego%20en%20la%20educaci%C3%B3n%22%20%20preescolar&f=falsefile:///C:/Users/CLIC/Downloads/DiaInet-LaTeoriaDelAprendizajeSignificativo-3634413.pdf



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

Viñals Blanco, A. y Cuenca Amigo, J. (2016). El rol del docente en la era digital. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, **30** (2), 103-114.
<https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>

Zapata, B. y Restrepo, J. (2013). *Aprendizajes relevantes para los niños y las niñas en la primera infancia*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v11n1/v11n1a15.pdf>



8. Anexos

8.1. Anexo 1: Diseño del diario de campo

DATOS	
Fecha:	
Institución:	
Tutor Profesional:	
Tutor Académico:	
Practicantes:	
Número de estudiantes:	
Hora de inicio y finalización	
Nro. De semana de práctica	
Objetivo de la clase:	
DESCRIPCION DE LO OBSERVADO:	
LUNES	
MARTES	
MIERCOLES	
JUEVES	

Aprendizajes alcanzados	
-------------------------	--

8.2. Anexo 2: Guía de entrevista



Educación Inicial

Esta entrevista tiene la intención de conocer sobre su labor docente y cómo se desarrolla la motivación de los niños en el aula de clases en sus actividades, la información que se obtenga de esta entrevista será usada con un fin académico y se reservara la identidad tanto de la docente como de los niños. A continuación, le realizaremos unas breves preguntas, las cuales nos ayudaran a conocer más de este tema.

Lineamientos de la guía de entrevista

Preguntas de inicio

1. ¿Cómo ha afectado la virtualidad en su práctica docente?
2. Al enfrentarse a la virtualidad educativa, ¿ha notado algún cambio entre la educación presencial y la virtual?
3. ¿Hay algún tipo de cambio en la actitud de los niños frente a las clases virtuales?
4. Cuáles han sido los principales cambios que ha podido notar de las clases presenciales a las virtuales.

Preguntas de desarrollo

5. ¿La participación de la mayoría de los niños durante las clases virtuales es activa – pasiva y por qué?
6. ¿Qué sabe sobre la motivación por el aprendizaje en los niños/niñas de Educación Inicial?
7. ¿Qué actividades ha desarrollado en los encuentros sincrónicos y asincrónicos relacionadas con la motivación?
8. ¿Qué opina Ud. sobre la motivación por el aprendizaje de los infantes?
9. Utiliza el juego como un recurso dentro de las actividades.
10. Cree que el juego es un factor importante dentro de la educación de los infantes
11. De todos los ámbitos del currículo ¿Cuál es el que necesita mayor atención?
12. ¿Cree que el ámbito de relaciones lógico matemáticas es esencial reforzarlo en el aprendizaje de los niños?
13. Considera que las actividades que se plantean a los niños son innovadoras y están relacionadas de acuerdo a sus necesidades e interés.

Preguntas de cierre

14. Si pudiera autoevaluarse con la intención de mejorar su práctica docente, del 1 al 10 ¿cuánto considera Ud. que las sus clases son innovadoras y responden a las necesidades e intereses de los infantes?



15. ¿Qué actividades o estrategias emplea usted para motivar a los niños en su aprendizaje?

Agradecemos a la licenciada, por el tiempo y su colaboración en esta entrevista respondiendo a todas nuestras dudas. Estas han sido todas las preguntas que nos hemos planteado.

8.3. Anexo 3: Guía de grupos de discusión



Educación Inicial

Este grupo de discusión tiene la intención de conocer sobre su labor como padres de familia/encargado del cuidado de los niños y cómo se desarrolla la motivación de los niños en el aula de clases en sus actividades a realizar, la información que se obtenga de esta entrevista será usada con un fin académico y se reservara la identidad tanto de la docente, padres de familia y de los niños. A continuación, le realizaremos unas breves preguntas, las cuales nos ayudaran a conocer más de este tema, cabe recalca que Uds. También pueden preguntar lo que consideren necesario.

1. ¿Si se les llevó tiempo adaptarse a esta modalidad de estudio con sus hijos? Y ¿Cómo fue esa adaptación?
2. ¿Cuál es el rol que cumplen ustedes como padres dentro de la educación del niño?
3. ¿Cuándo siente que su hijo está más motivado en las clases?
4. ¿Les brindan su ayuda a sus hijos al momento de realizar sus tareas ya sea en casa o en la clase?
5. ¿Cómo ha visto usted las actividades que se han desarrollado con los niños?
6. ¿Considera Ud. al juego un aporte para el aprendizaje del niño?
7. ¿Cree usted que la motivación es importante para la educación de los niños?
8. ¿Consideran Uds. que el ámbito de relaciones lógico matemáticas es esencial reforzarlo en el aprendizaje de los niños y en su?
9. Si pudiera darle una sugerencia a la maestra para mejorar su práctica docente ¿Cuál sería?

Agradecemos a todos los padres de familia por su participación en este espacio de diálogo, por brindarnos su tiempo y colaboración en la misma que han respondiendo a todas nuestras dudas. Estas han sido todas las preguntas que nos hemos planteado.

8.4. Anexo 4: Análisis de los grupos de discusión



Componentes de actitud	Categorías	Tema de discusión	Subcategorías	Discurso
Componente efectivo	Motivación por el aprendizaje (MA)	La motivación dentro de las clases sincrónicas (3)	Fomento del interés por las actividades (FIA)	Participante 3: El tema de la motivación para mí sería el hecho de decirles “que tiene que aprender, que se conecte a las clases y vean los amiguitos, que participe”, que no solo esté presente observando lo que la maestra realice, sino motivarlos a que aprendan. Participante 6: Bueno, mi hijo se motiva más cuando ve que la docente es más participativa porque si hay veces en donde la profesora solo habla, entonces me he dado cuenta de que por lo general se distrae, no está quieto y no le llama la atención las clases, sería bueno la utilización de videos, gráficos siento que es más llamativo para ellos, hasta incluso algo práctico.
Componente efectivo		Importancia de la motivación en Educación Inicial (4)	Desarrollo de la participación en el aula (DPA)	Participante 4: La verdad influye bastante la motivación porque uno como docente cuando ve que un niño responde a alguna pregunta lo que debe hacer es decir que está bien y el niño se siente emocionado al escuchar algo así y con eso hasta tratara de mejorar. Participante 2: Si, justo decía que hasta con palabras de aliento podemos llegar a motivarlos a que sigan aprendiendo, vemos en su rostro una sonrisa y que se sienten animados.
Componente efectivo		El juego como aporte en el aprendizaje (7)	Importancia del juego como un recurso motivacional (IJRM)	Participante 3: A la edad en la que se encuentran ellos pues aprenden más jugando y es un buen aporte para el aprendizaje de nuestros hijos. Participante 4: Si es verdad porque el juego engloba todo y sería bueno que se implemente en las actividades que se realizan en clases, por ejemplo, en las matemáticas pueden hacer un avión de papel y en el mismo poner los números y van aprendiendo.



				Participante 5: Sí estoy totalmente de acuerdo porque hay un libro de “Juega aprendiendo” va desarrollando todas sus destrezas, porque como dicen el juego no es solo hacer relajo al contrario mediante el juego hacen que ellos generen conocimientos.
Componente efectivo	Ámbito de relaciones lógico-matemáticas (ARLM)	Actividades educativas planteadas en las clases (6)	Adquisición de las destrezas del ámbito relaciones lógico-matemáticas (ADARLM)	Participante 2: Yo sugiero que haya variedad de actividades como pueden ser manualidades porque con eso pueden trabajar hasta el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con sus respectivas destrezas que por lo que se son muchas y hasta hay varias formas de incentivar a los niños a aprender. Participante 6: Para mí las actividades deberían ser un poco más llamativas para que incluso los niños quieran aprender y sientan esa curiosidad y no un miedo a preguntar. Participante 7: Es verdad, lo que he podido observar es que la docente repite las mismas actividades, no digo que esté mal, pero si sería bueno cambiar y pensar en otras actividades, como son pequeños ellos se cansan al estar solo escuchando mucho, ellos lo que necesitan son actividades con los cuales se diviertan y les llamen la atención. Participante 8: Creo que cuando uno está en algo monótono se aburre y hay un desinterés de las cosas que están haciendo, no puedo decir que la docente esté haciendo mal su trabajo, pero si es bueno mejorar para que los niños tengan un mejor aprendizaje.
			Tiempo de cada encuentro de clases en la	Participante 2: El tiempo en Zoom es muy corto y no pueden hacer muchas cosas por eso sería bueno que la docente realice actividades donde ellos tengan movimiento y no pasen solo sentados frente a una pantalla porque he visto que les coge la pereza y no desean participar.



			plataforma Zoom (TEPZ)	<p>Participante 5: A mi parecer yo creo que no sería más tiempo porque nosotros trabajamos y no podemos estar al tanto de ellos, lo que si se pudiera hacer es enviar más tareas para hacer aquí en la casa.</p> <p>Participante 4 y 7: Bueno para mí no es suficiente los 40 minutos de clases, pero lo malo es que yo como trabajo no hay quien vea por mi hija, pero considero que los niños deben aprender bastante en esta modalidad.</p>
Componente efectivo		Ámbito de relaciones lógico-matemáticas en el aprendizaje de los infantes	Reforzamiento en el ámbito lógico-matemáticas a través del juego (RALMJ)	<p>Participante 1: Si, porque puede ayudar al niño a desarrollar su cerebro con todo eso, para mí es muy esencial lógico-matemático.</p> <p>Participante 3 y 4: Es necesario reforzar las matemáticas porque para todo entran se lo utiliza así se pongan a dibujar, cantar, pintar y como niños a su edad deben desarrollar esa área porque en la escuela ya entran con bases y no se les complique demasiado entender lo que se venga.</p> <p>Participante 6: Si se debería reforzar un poco más las matemáticas, irles explicando de una manera más pacífica por ejemplo si aprenden un número seguir con esa clase hasta que los niños aprendan y no solo ver una vez y pasar a otros temas como son pequeños no logran captar todo y se les olvida.</p>




8.5. Anexo 5: Guía de observación

GUÍA DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS EN SU IMPLEMENTACIÓN			
Ámbito de relaciones lógico-matemáticas			
DATOS INFORMATIVOS			
CEI “Totora-cocha”			
N° de niños	8	Edad	4 a 5 años
N° de estrategias	10	Tiempo estimado	4 semanas (3días por semana)
Motivación por el aprendizaje			
Indicadores		Observaciones	
1. La guía propicia la motivación por el aprendizaje en cada estrategia implementada			
2. Se logra evidenciar los aspectos motivacionales planeados en la guía didáctica de actividades			
3. La guía contribuye a la resolución del problema evidenciado (Falta de motivación por el aprendizaje)			
4. Se genera una autonomía educativa por medio de la implementación de la guía didáctica de actividades			
5. La implementación de la guía se realizó en el tiempo establecido o planificado			
Ámbito relaciones lógico-matemáticas			
6. La guía didáctica de actividades refuerza contenidos del ámbito de relaciones lógico-matemáticas			
7. La guía didáctica de actividades va encaminada al aprendizaje del ámbito de relaciones lógico-matemáticas			
8. Desarrollo de las destrezas planteadas en la guía didáctica de actividades			
9. Las actividades dentro de la guía didáctica son concretas y llamativas			
10. La guía didáctica es flexible al trabajar el ámbito de relaciones lógico-matemáticas			
Juego			



11. Se identifica al juego en la implementación de la guía didáctica de actividades	
12. El juego es visto como un recurso ocasional o un medio permanente dentro de la implementación de la guía didáctica de actividades	
13. Dentro de la guía didáctica de actividades el juego motiva el aprendizaje del ámbito de relaciones lógico-matemáticas	
14. Los materiales y audiovisuales empleados propician situaciones lúdicas en la implementación de la guía didáctica de actividades llegan a fomentar la participación activa dentro del aprendizaje	
15. Los juegos virtuales empleados en la guía didáctica de actividades fueron de apoyo en la implementación	
Guía docente	
16. La guía didáctica de actividades orienta la práctica docente	
17. La implementación de la guía didáctica de actividades ayuda a reflexionar a la docente en cuanto a su labor	
18. La docente toma la iniciativa de aplicar ciertas actividades implementadas, de la guía didáctica	

8.6. Anexo 6: Guía de entrevista


Educación Inicial
Lineamientos de la guía de entrevista
Pregunta de inicio
1. ¿Cuál ha sido su experiencia al observar la guía didáctica de actividades aplicadas con los niños?



2. ¿Cómo se sintió en el transcurso de la implementación de la guía didáctica de actividades?

Preguntas de desarrollo

3. ¿Considera que la guía didáctica de actividades orienta su labor docente? y ¿Cómo?
4. ¿Considera que las estrategias diseñadas en la guía didáctica son adecuadas para los niños? y ¿Por qué?
5. Según la experiencia que tuvo al observar la implementación ¿Cree que la guía didáctica de actividades aplicadas fueron una fuente motivacional para el desarrollo del aprendizaje? ¿Por qué?
6. ¿Haría uso de la guía didáctica de actividades aplicada para trabajar el ámbito de relaciones lógico-matemáticas? y ¿Por qué?
7. ¿Cree Ud. que la guía didáctica de actividades está encaminada al desarrollo de la enseñanza-aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas? y ¿Por qué?
8. ¿De qué manera identifica Ud. al juego dentro de la guía didáctica de actividades implementadas?
9. ¿Ud. vio al juego como un recurso ocasional o un medio permanente dentro de la implantación de la guía didáctica de actividades? y ¿Por qué?

Pregunta de cierre

10. ¿Cuál es la efectividad que le ve a la guía didáctica de actividades para motivar el aprendizaje del ámbito de relaciones lógico-matemáticas?
11. ¿Tuvo un impacto positivo en Ud. la guía de estrategias didáctica implementada? y ¿Cuál fue y por qué?
12. ¿Qué nos recomendaría en cuanto a nivel personal y profesional?

8.7. Anexo 7: Análisis de entrevista y guía de observación



ANÁLISIS DE DATOS

INTRUMENTOS		CATEGORIAS			
ENTREVISTA	Motivación por el aprendizaje (MA)	Ámbito lógico-matemática (ALM)	El Juego (EJ)	Guía docente (GD)	Eficiencia de la implementación de la guía
	La guía contiene diversas actividades e implementan al juego en cada una como un aspecto motivacional, cabe recalcar, que al tiempo y el horario del grupo dificultaba el proceso de evaluación de ciertas estrategias, sin embargo, se encontró solución. Además, se reflejó un aporte al desarrollo de las destrezas, así como la autonomía del niño, aunque todavía se pueden mejorar ciertas como “Veo-Veo”. A pesar de que se modificaron dos días de acuerdo al cronograma de actividades, se logró implementar con éxito las diez estrategias en el tiempo planificado.	Se logró desarrollar cada destreza del ámbito en cuestión, cada estrategia que se diseñó, trabajó con éxito los temas como: las figuras geométricas, números, colores, nociones, secuencias. Por lo tanto, mediante la implementación se logró tener un mejor rendimiento de este ámbito al reforzar los contenidos. Los recursos empleados también fueron los adecuados, ya que fueron llamativos y de gran ayuda para desarrollar cada estrategia, además de tener presente al juego	El juego fue un recurso motivacional permanente y de gran apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, los juegos virtuales también son herramientas importantes dentro del desarrollo de las destrezas planteadas en las estrategias, ya que son elementos o recursos nuevos que llaman la atención, al permitir el control del juego este ayuda a desarrollar	Se puede considerar a la guía como un documento orientador para la docente, ya que las actividades diseñadas pueden ser trabajadas de acuerdo al ámbito de relaciones lógico-matemáticas o el que considere necesario. Además, la docente del grupo se interesa y tiene iniciativa propia para emplear ciertas estrategias observadas en su implementación, así como el aprender a manejar de mejor manera las herramientas	la implementación de la guía fue la apropiada: - Se tomó en cuenta a los sujetos de estudio en todo momento - Es un documento que emplea la motivación por el desarrollo de las destrezas del ámbito de relaciones lógico-matemáticas - Emplea al juego y es llamativa tanto para la docente como para los sujetos de estudio
GUÍA DE OBSERVACIÓN					



		como motivación en el aprendizaje.	la autonomía y el aprendizaje del ámbito en cuestión.	virtuales. Aportando de manera positiva en su práctica docente.	
--	--	------------------------------------	---	---	--

8.8. Anexo 8: Ilustraciones



Ilustración 7: *Buscando el tesoro*
Fuente: autoría propia (2021)
CEI “Totoracocha”



Ilustración 8: *Mezclando y creando voy aprendiendo*
Fuente: autoría propia (2021)
CEI “Totoracocha”



Ilustración 9: *Caras y caretas*
Fuente: autoría propia (2021)
CEI “Totoracocha”



Ilustración 10: *El baile de las figuras*
Fuente: autoría propia (2021)
CEI “Totoracocha”



Ilustración 11: *Veo – veo*
Fuente: autoría propia (2021)
CEI “Totoracocha”

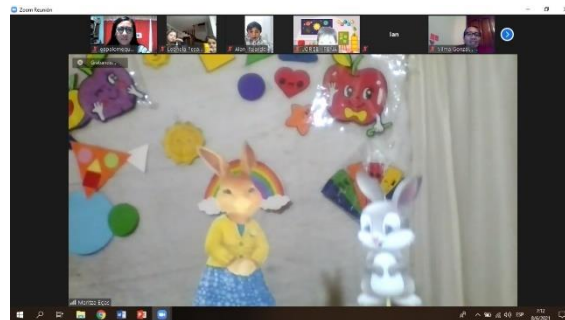


Ilustración 12: *Pintemos el arcoíris*
Fuente: autoría propia (2021)
CEI “Totoracocha”



Ilustración 13: Mis cubitos mágicos
Fuente: autoría propia (2021)
CEI “Totoracocha”



Ilustración 14: Juegos virtuales
Fuente: autoría propia (2021)
CEI “Totoracocha”

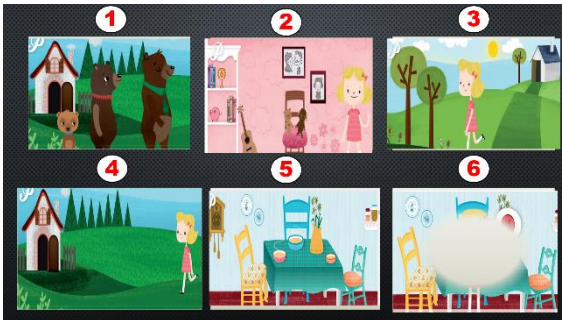


Ilustración 15: Ordenando la historia
Fuente: autoría propia (2021)
CEI “Totoracocha”



Ilustración 16: Brocheta de los números
Fuente: autoría propia (2021)
CEI “Totoracocha”



UNAE

**Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional**

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Yo, Jhenifer Patricia Chabla Sarabia, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con los infantes del Subnivel 2 de Educación Inicial", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 08 de septiembre de 2021

Jhenifer Patricia Chabla Sarabia

C.I: 0302715701



UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Yo, Jhenifer Patricia Chabla Sarabia, autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con los infantes del Subnivel 2 de Educación Inicial", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 08 de septiembre de 2021

Jhenifer Patricia Chabla Sarabia

C.I: 0302715701



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**



UNAE

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Yo, Maritza Alexandra Egas Chitacapa, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con los infantes del Subnivel 2 de Educación Inicial", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 08 de septiembre de 2021

Maritza Alexandra Egas Chitacapa

C.I: 0150741148



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**



UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Yo, Maritza Alexandra Egas Chitacapa, autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “Motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con los infantes del Subnivel 2 de Educación Inicial”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 08 de septiembre de 2021

Maritza Alexandra Egas Chitacapa

C.I: 0150741148



Certificado del Tutor

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Yo, Irma Jaqueline Fajardo Pacheco, tutora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado “Motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con los infantes del Subnivel 2 de Educación Inicial” perteneciente a los estudiantes: Jhenifer Patricia Chabla Sarabia con C.I. 0302715701, Maritza Alexandra Egas Chitacapa con C.I. 0150741148. Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 9 % de coincidencia en fuentes de internet, apeándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 08 de septiembre de 2021



Firmado digitalmente por:
IRMA JAQUELINE
FAJARDO PACHECO

Irma Jaqueline Fajardo Pacheco

C.I: 0104833835