El juego dirigido para la motivación del aprendizaje

Targeted play for learning motivation

Cristian David Santín Pineda
https://orcid.org/0009-0004-4686-3802
cristian.santin@unl.edu.ec
Universidad Nacional de Loja. Loja-Ecuador

Mariana Elizabeth Espinoza León
https://orcid.org/0000-0001-6997-6122
mariana.espinoza@unl.edu.ec
Universidad Nacional de Loja. Loja-Ecuador

RESUMEN

El presente trabajo de investigación trata sobre el juego dirigido para la motivación del aprendizaje, en el cual se planteó como objetivo "determinar la incidencia del juego dirigido parala motivación del aprendizaje". Para este estudio se trabajó con los métodos: científico, descriptivo,analítico, sintético, inductivo, deductivo, hermenéutico y estadístico, haciendo uso de las técnicasde la encuesta y la entrevista, aplicada a una población de 34 talentos humanos, los cuales se dividen en 33 estudiantes y 1 docente. Una vez llevado a cabo el trabajo investigativo, se llegó a determinar que, el juego dirigido contribuye significativamente a mejorar la motivación que los estudiantes tienen, con relación a los aprendizajes que estos alcanzan. Frente a esto, se concluye que, el juego dirigido tiene una importante incidencia en el estado motivacional que los estudiantes tienen sobre su proceso de aprendizaje, puesto que, el juego es una actividad inherente que responde a las necesidades e intereses del niño, permitiéndole ser más activo y competente en la construcción de sus aprendizajes, aportando además en él, otras competencias que son indispensables para una adecuada formación integral que debe alcanzar.

Palabras clave: juego dirigido, motivación, aprendizaje.

Recibido: 02-06-23 - Aceptado: 07-07-23

ABSTRACT
The present research work deals with the game directed for the motivation of learning, in which it was proposed as an objective "to determine the incidence of the game directed for the motivation of learning". For this study we worked with the methods: scientific, descriptive, analytical, synthetic, inductive, deductive, hermeneutic and statistical, making use of survey and interview techniques, applied to a population of 34 human talents, which are divided into 33 students and 1 teacher. Once the research work was carried out, it was determined that the directed game contributes significantly to improving the motivation that students have, in relation to the learning they achieve. Faced with this, it is concluded that directed play has an important impact on the motivational state that students have on their learning process, since, the game is an inherent activity that responds to the needs and interests of the child, allowing him to be more active and competent in the construction of his learning, also contributing in him, other competences that are indispensable for an adequate integral formation that must be achieved.

Keywords: directed play, motivation, learning.

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

Frente a dicha problemática, resulta indispensable abordar el presente tema de estudio, a efectos de priorizar la motivación como un elemento inseparable del acto educativo, y como la base de un proceso de enseñanza y aprendizaje de calidad. Puesto que, la motivación se ve determinada por las metodologías empleadas por el docente en la enseñanza, así como en otros factores, tales como la comunicación que puede llegar a establecer con sus estudiantes, y de este modo poder incidir en aspectos tales como el

interés, las necesidades e inclusive las habilidades de estos últimos (Rodríguez, 2012 y Triana *et al.*, 2016, como se citó en González *et al.*, 2021).

Estudios previos relacionados sostienen que, el juego dirigido es un elemento propio de la sociedad infantil, pues les permite concebir su proceso de aprendizaje como algo divertido que responde a sus intereses, no obstante, su aplicación ha estado alejada del proceso educativo, obviando que, a través de estas actividades, el niño puede generar un mayor interés hacia el aprendizaje por medio de la motivación, así como desarrollar otras competencias necesarias para su formación (Bedoya, 2016).

A partir de lo antes mencionado, se planteó como objetivo general: Determinar la incidencia del juego dirigido para la motivación del aprendizaje. De la misma forma, como objetivos específicos se planteó: Identificar la incidencia del juego dirigido en el desarrollo de la motivación del aprendizaje y Diagnosticar el estado actual existente entre juego dirigido y la motivación del aprendizaje de los estudiantes del 7mo grado.

METODOLOGÍA

Para el presente estudio se ha hecho uso de un enfoque mixto, es decir, cuali-cuantitativo. Dicho enfoque tuvo el propósito de tener una mejor comprensión acerca del problema, añadiendo que es el que mejor se adapta a las características y necesidades de la investigación.

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

El diseño que se aplicó al siguiente estudio fue el no experimental, dado que, las variables de estudio no fueron manipuladas por el investigador, únicamente fueron observadas, analizadas y descritas desde el contexto en el que se presentaron.

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

La población en la que se enfocó el presente trabajo investigativo estuvo conformada por 1 docente y 33 estudiantes del séptimo grado "A" de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo, constituyendo un total de 34 talentos humanos.

Las técnicas empleadas para la recolección de datos, en primer lugar, se aplicó la observación, utilizando como instrumento una ficha de observación; misma que se estructuró en tres apartados distintos, uno para evaluar al docente, otro a los estudiantes, y el tercero para valorar el escenario de aprendizaje, lo cual permitió delimitar la problemática del estudio. También se utilizó la técnica de la entrevista, para la cual se elaboró un cuestionario de carácter semiestructurado dirigido al docente para conocer sus respuestas con relación a la motivación y el uso del juego dirigido. Y, para la técnica de la encuesta, se empleó un cuestionario estructurado el cual se aplicó a los estudiantes, para contrastar sus respuestas con las proporcionadas por el docente.

RESULTADOS

Entrevista aplicada al docente

Pregunta 1. ¿En qué momentos de la clase busca motivar al estudiante (inicio, durante o después de la clase)?

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

El docente señala que trata de motivar a sus estudiantes durante la clase, ya que, según él, es en este momento donde el estudiantado tiende a perder el interés por el proceso. No obstante, se está obviando momentos importantes como lo son el inicio y cierre de la jornada, que también espacios fundamentales donde los estudiantes deben estar motivados, en otras palabras, el estudiante debe sentirse motivo de inicio a fin del proceso, ya que de esta manera se conseguirá construir y consolidar aprendizajes realmente significativos.

Pregunta 2. ¿Fomenta actividades como el juego para crear un ambiente motivador?

RD: Sí, ya que el juego despeja la mente y permite a los estudiantes regresar con ánimo.

El docente sostiene que, sí implementa el juego como un elemento para propender hacia la motivación del estudiante. Sin embargo, no le está atribuyendo al juego el valor que realmente se merece, ya que no lo está aplicando de una manera planificada ni organizada, sino que incluye este tipo de actividades como un valor agregado, pero el juego trasciende mucho más allá de todo eso. Por lo tanto, para conseguir resultados realmente efectivos que contribuyan al desarrollo de los conocimientos, destrezas, habilidades, valores y actitudes, es necesario que el docente incluye el juego como parte de su práctica de enseñanza, lo cual implica una mayor organización y planificación al momento de aplicarlo, y de esta manera conseguir que el estudiante aprenda de una forma más dinámica y efectiva.

Pregunta 3. ¿Cree que al implementar el juego dirigido en la clase ayudaría en la motivación del aprendizaje de sus estudiantes? ¿Por qué?

RD: Sí, porque el juego les permite ser más activos y competentes.

El docente reconoce que, de utilizarse el juego dirigido en las clases como parte del proceso educativo, los estudiantes se sentirían mucho más motivados, y en consecuencia aprenderían mucho mejor. Puesto que, el juego es aquella actividad que responde a los intereses de los niños, por lo tanto, al incluirlo como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, los estudiantes estarían más incentivados por ser los protagonistas en la construcción de su conocimiento.

Encuesta aplicada a los estudiantes Pregunta 1. ¿Te sientes motivado durante las jornadas de clase?

Tabla 1. Motivación durante la jornada de clase

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

En relación a los resultados obtenidos, el 67% de los 33 estudiantes encuestados afirman que siempre están motivados durante la jornada de clase; el 30% manifiesta que a veces se siente motivado; y, un 3% manifiesta que nunca lo está.

La motivación escolar se refiere al conjunto de creencias que el estudiante posee en relación a los objetivos y metas a alcanzar, reconociendo la razón por la cual un objetivo de estudio es importante para su formación (Rosário & Högemann, 2015, como se citó en Usán & Salavera, 2018).

De acuerdo a los resultados apreciados, se evidencia un grupo significativo que no se sienten 100% motivados por el proceso de aprendizaje, lo cual debe ser el punto de atención del docente, es decir, buscar diferentes estrategias metodológicas o acciones que le permita tener a todo su grupo de estudiantes motivados, y que de esa forma todos aprendan de manera equivalente.

Pregunta 2. ¿Su docente implementa actividades que lo motivan?

Tabla 2. Implementación de actividades motivadoras

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

De los 33 encuestados, el 34% sostiene que el docente siempre implementa actividades motivadoras; el 30% afirma que a veces se implementa estas actividades por parte del docente; un 27 % manifiesta que casi siempre; el 6% señala que rara vez; y, el 3% asevera que nunca se efectúan este tipo de actividades por parte del docente.

Teniendo en cuenta a Garrote *et al.* (2016), el docente debe hacer uso de estrategias que le permitan al estudiante generar aquella motivación por el aprendizaje de las diferentes asignaturas, esto a través de otorgar sentido a lo que está aprendiendo y cómo contribuye para su formación.

En función a los resultados obtenidos, existe un numeroso grupo de estudiantes, los cuales señalan que su docente, de forma poco recurrente realiza actividades motivadoras, algo que debe irse reajustando e implementarse de forma continua, de modo que los estudiantes se encuentren motivados de manera permanente lo cual les permita estar más conectados con el aprendizaje, para ir consolidando sus conocimientos y que estos tengan un efecto a corto, mediano y largo plazo.

Pregunta 3. ¿Estarás más motivado por aprender si tu docente implementaría el juego dirigido en las clases?

Tabla 3. Mayor motivación para aprender por medio del juego

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

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

Como lo menciona Caicedo et al. (2020), el juego dirigido es un mecanismo por el cual se contribuye a que el estudiante salga de la monotonía que termina por cansarlo, y propender hacia la motivación, siendo esta motivación la que contribuye a trabajar con los contenidos de aprendizaje más adelante.

De los resultados reflejados, los estudiantes consideran al juego como un mecanismo para estar más motivados, y, por ende, para aprender mejor, lo cual debe ser el foco de atención del docente al momento que planifica sus clases y que de esa manera pueda introducir este tipo de actividades que favorecen a un aprendizaje dinámico y efectivo.

DISCUSIÓN

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

Por lo tanto, habiendo llevado a cabo el presente estudio, se determina que, el juego dirigido tiene repercusión en la motivación que los estudiantes alcanzan, puesto que, el juego es una de las actividades en las cuales los niños se sienten impulsados a ser parte activa, para poner en práctica sus potencialidades y capacidades innatas, por ende, dentro del campo educativo el juego puede ser vinculado con los contenidos de aprendizaje, y de esa manera garantizar que los estudiantes aprenden al tiempo que se divierten, así como también, a través del juego se desarrollan otras competencias que se complementan con las enseñadas por el docente.

En tal sentido, el docente debe dejar de lado su rol activo de la enseñanza que ha venido cargando y tomar un papel de mediador y acompañante del estudiante, para que este último deje de ser sujeto pasivo del aprendizaje y adopte el protagonismo en la edificación de sus conocimientos, pero para aquello se necesita de actividades como los son el juego dirigido que contribuyan a despertar ese interés por el aprender a aprender.

CONCLUSIONES

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

La ausencia de actividades motivadoras por parte del docente se ha convertido en uno de los factores por el cual los estudiantes reflejan desinterés por el aprendizaje, es en

ese sentido que se debe priorizar dichas actividades, tales como el juego dirigido, no solo para contar con un grupo de estudiantes motivados por aprender, sino, incentivar en ellos otras habilidades importantes como: la creatividad, cooperación, solución de problemas, etc., las cuales serán de gran ayuda para procesos educativos posteriores.

Finalmente, se puede concluir asumiendo que el docente antes de enmarcar cualquier proceso ha de saber dar principal atención al estado de motivación que tienen sus estudiantes para de esa manera implementar acciones que le permitan garantizar que sus estudiantes se sientan entusiasmados por el aprendizaje, y garantizar que todos van a ser partícipes activos y eficientes en la construcción del conocimiento.

REFERENCIAS

Bedoya Loaiza, S. M., Pérez Buitrago, G. E., & Duque Muñoz, V. E. (2016). *El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado tercero* [Tesis de licenciatura, Fundación Universitaria Los Libertadores]. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/906/BedoyaLoaizaSandraMar%c3%ada.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Caicedo Coello, J. A., Vallejo Valdivieso, P. A., & Moya Martínez, M. E. (2020). Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5*(9), 189-198. https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.617

Garrote Rojas, D., Garrote Rojas, C., & Jiménez Fernández, S. (2016). Factores Influyentes en Motivación y Estrategias de Aprendizaje en los Alumnos de Grado. *REICE Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 14*(2), 31-44. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55144743002

González Castro, I., Vázquez García, M., & Zavala Guirado, M. A. (2021). La desmotivación y su relación con factores académicos y psicosociales de estudiantes universitarios. *Revista Digital de Investigación en DocenciaUniversitaria, 15*(2). https://doi.org/10.19083/ridu.2021.1392

Naranjo Pereira, M. L. (2009). MOTIVACIÓN: PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y ALGUNAS CONSIDERACIONES DE SU IMPORTANCIA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO. *RevistaEducación*, *33*(2), 153-170. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44012058010

Ricoy, M. C., & Couto, M. (2017). Desmotivación del alumnado de secundaria en la materia de matemáticas. *Revista electrónica de investigación educativa*, *20*(3). https://www.redalyc.org/journal/155/15557366007/html/

Torres, J., Padrón, F., & Cristalino, F. (2007). El Juego: Un espacio para la formación de valores. *Revista Omnia*, *13*(1), 51-78. https://www.redalyc.org/pdf/737/73713104.pdf

Usán Supervía, P., & Salavera Bordás, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Actualidades en Psicología*, *32*(125), 95-112. https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/actualidades/article/view/32123/34547