

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>

El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño

Play as motivation in the child's learning-teaching process

María José Carrillo-Ojeda

mjcarrillo@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-6481-7368>

Darwin Gabriel Garcia-Herrera

dggarciah@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

cavilam@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-2649-9634>

Juan Carlos Erazo-Álvarez

jcerazo@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-6480-2270>

Recibido: 26 de abril de 2020

Revisado: 21 de mayo de 2020

Aprobado: 13 de junio de 2020

Publicado: 29 de junio de 2020

RESUMEN

El presente trabajo investigativo tiene por objetivo analizar el nivel de interés y motivación de los niños de Educación Inicial en el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de la implementación de juegos y videos didácticos basados en las TIC, la investigación se llevó a cabo bajo un paradigma descriptivo con enfoque no experimental. Como resultado se evidenció un alto nivel de motivación en los niños desde el inicio hasta el final de la jornada al emplear juegos y videos didácticos en el aula y por consiguiente desean que la actividad dure más tiempo. Se concluye entonces que el juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, el uso de los juegos didácticos será el camino que les haga más fácil el aprendizaje, sin que se torne un momento de desorden con escasas normas y reglas, por esta razón que los docentes deben adoptar estos métodos y herramientas para llegar a sus alumnos.

Descriptor: Educación de la primera infancia; juego educativo; material didáctico; aprendizaje activo. (Palabras tomadas del Tesoro UNESCO).

ABSTRACT

This research work aims to analyze the level of interest and motivation of children in Initial Education in the teaching-learning process, through the implementation of ICT-based educational games and videos, the research was carried out under a descriptive paradigm with a non-experimental approach. As a result, a high level of motivation was evident in the children from the beginning to the end of the day when using educational games and videos in the classroom and therefore they want the activity to last longer. It is concluded then that the game and learning are intimately linked, the use of didactic games will be the way that makes learning easier, without becoming a moment of disorder with few rules and regulations, for this reason that teachers They must adopt these methods and tools to reach their students.

Descriptors: Early childhood education; Educational games; Teaching materials; Activity learning. (Words taken from the UNESCO Thesaurus).

INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años el juego ha sido una actividad que hasta la actualidad está presente en el ser humano, aunque no siempre se ha tenido la ideología de que el niño aprende jugando y algunos autores en sus investigaciones buscan demostrar que el niño aprende mucho más rápido a través de la metodología del juego. Si bien es cierto que la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable para la educación y al no conocer todas las pautas y beneficios que nos proporciona las TIC en el campo educativo, no se ha adaptado directamente en el proceso educativo ecuatoriano, aunque existen excepciones, países subdesarrollados como en este caso menciona Estados Unidos, Colombia utilizan herramientas tecnológicas relacionadas con el juego didáctico, para estimular, desarrollar y facilitar el aprendizaje.

Es importante mencionar que el currículo ecuatoriano de educación nos da como lineamiento el uso de las tecnologías para innovar la enseñanza, sin embargo en muchas instituciones no se utiliza este tipo de recurso que nos brinda las TIC por diversos motivos ya sea el desconocimiento del docente o simplemente por su comodidad, tal es el caso de la Unidad Educativa Particular “Universitaria de Azogues” ubicada en la provincia de cañar, se ha constatado que a pesar de contar con equipos tecnológicos, no son utilizados por los docentes y mantienen sus clases impartiendo con métodos tradicionales, provocando falta de interés en los niños de educación inicial, lo que hace que se desmotiven para aprender, y demuestren diferentes comportamientos, gritan, corren, pelean entre pares, se levantan de sus puestos entre otros.

Por lo antes expuesto, es indispensable analizar el nivel de interés y motivación de los niños de educación inicial al usar metodologías activas, con el afán de incrementar una nueva forma de trabajo en la que los protagonistas sean los alumnos y pueda captarse dicho interés y motivación con el propósito de mejorar el proceso enseñanza aprendizaje. Esta investigación está enfocada en estimular el interés y la motivación de los niños de nivel inicial de la Unidad Educativa Particular “Universitaria de Azogues”, por lo tanto, el estudio acerca del juego como método innovador en la enseñanza aprendizaje, permitirá determinar si es una herramienta indispensable en dicho proceso y alcanzar grandes

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

logros, esta propuesta propone utilizar juegos y videos innovadores involucrando el uso de la tecnología como estrategia para mejorar el aprendizaje, motivando las clases con diferentes actividades mediante observación de láminas, presentación de videos y juegos didácticos, concurso de experimentación y comprensión. Esto permitirá no solo captar el interés y la motivación del preescolar sino llegar a un aprendizaje eficaz.

Razón por la que el presente trabajo tiene como finalidad analizar el nivel de estímulo y motivación en los niños de Educación Inicial a través de juegos, videos didácticos, como una herramienta clave, basada en las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje e implementar videos y juegos didácticos para motivar e incentivar el desempeño de los niños de preescolar en el proceso enseñanza aprendizaje

La Educación está en constantes cambios, no está solamente basada en un proceso de aprendizaje mediante la observación, se enfoca a un modelo activo y participativo, dejando el campo abierto a nuevos métodos para llegar a un aprendizaje significativo.

Para lograr este tipo de aprendizajes es que la metodología a utilizar se presente por medio de experiencias concretas y vivenciales, considerando el juego didáctico innovador como una herramienta indispensable para desarrollar en el preescolar sus potenciales. Para cada niño, el juego, es importante y esencial, es su ventana hacia el mundo, jugando experimenta, inventa nuevas acciones para analizar su reacción y lograr sacar sus propias conclusiones sobre el mundo que lo rodea, el juego aporta una motivación clave para crecer y aprender.

En este sentido, (Hernando & Gómez Gómez, 2018) afirman que durante siglos se ha vivido con un modelo de la escuela tradicional en la que el juego no tenía importancia en las aulas y donde los docentes solo transmitían los conocimientos o la información y el niño no era más que un receptor pasivo que debía guardar silencio y estar inmóvil en su puesto. Frente a este modelo nació la Escuela Nueva siendo los principales ideólogos, Rousseau, Pestalozzi y Fröebel entre otros. La Escuela Nueva es un movimiento educativo surgido a finales del siglo XIX que centra el interés en el niño y en el desarrollo de sus capacidades, la educación debe ser un proceso activo que le permita al niño explorar y experimentar hasta lograr los objetivos marcados.

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

En el artículo Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar escrito por (Sánchez-Vasilcovich & Matos Urgelles, 2016), afirman que en el proceso de educación, los métodos son una sucesión de acciones y operaciones, relacionadas entre sí, que desarrollan niños y docentes. Además de responder a los objetivos y al contenido, también deben dar solución a las particularidades de los niños y corresponderse con los principios de la educación de los preescolares, mediante cualquier método es posible asegurar, el movimiento del proceso enseñanza aprendizaje, y así, llegar a la apropiación del contenido y lograr objetivos. El juego ocupa el primer lugar dentro de los métodos prácticos, constituye una actividad divertida y creativa por excelencia en la edad preescolar y posee un lugar importante en la vida de los niños.

El juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, pues se considera como una actividad de suma importancia para el desarrollo y el aprendizaje, es por ello que en esta investigación se pretende demostrar que al aplicar en el aula de clase el juego didáctico innovador como método de enseñanza se captará mejor su atención, su motivación y por ende el niño preescolar demostrará el gusto por aprender y lo hará de una forma más rápida y sencilla.

De acuerdo con el Fondo De Las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF Sección de Educación, 2018) el entorno familiar y comunidad son espacios donde los niños pequeños pasan mayor parte del tiempo, durante sus primeros años de vida, interactuando con padres, hermanos, miembros de la familia y sus vecinos, estas relaciones tienen influencia significativa de tal modo que los niños entienden y experimentan el mundo que les rodea. El entorno que los rodea brinda oportunidades que ayudan a su aprendizaje a través del juego desde los primeros años de vida hasta el período preescolar y primario. Los docentes de los primeros años, son los principales valedores de su aprendizaje, cuyo papel fundamental es, implementar un lugar adecuado para que el niño aprenda de manera creativa y divertida.

Por otro lado, (Rachid & Abdelwahed, El Hassan, 2020) en su artículo Game-based learning and Gamification to improve skills in early years education, concluyen manifestando que el juego es decisivo para el desarrollo integral del niño, es la mejor

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

forma de descubrir el mundo y explorarlo. Al jugar, se siente más seguro, autónomo y tiene más placer de obtener nuevas habilidades en matemáticas, lenguaje, ciencias naturales entre otras por otro lado aptitudes sociales tales como confianza, comunicación, etc. La educación a través del juego, también conocida como entretenimiento educativo, es una combinación de educación y diversión, la idea es iluminar, incentivar e incorporar al niño a aprender con diversas formas de entretenimiento, como programas de televisión, juegos de computadora, y programas multimedia o incluso a través de la música.

Según (Quilaguy, 2018), la escuela y el maestro de educación inicial tienen un niño que está en capacidad de preguntar, indagar y responder. Los niños requieren de una perspectiva curricular en la que ellos tengan acceso a integrarse a diferentes medios de aprendizaje y la interiorización del mundo, iniciando con la comunicación y el habla en la escuela. Es fundamental que para utilizar las TIC en el aula tengan sentido y transmitan conocimientos, pues la falta de estos elementos lleva a hacer lo que se hace en la escuela de forma acostumbrada, simplemente con métodos modernos e innovadores.

Autores como (Gallardo López, 2018), definen el juego infantil como una actividad placentera, libre y espontánea que se realiza con el objetivo de divertirse, ayuda a los niños a conocerse a sí mismos, a interiorizarse en el medio en el que se desenvuelven, a comprenderlo y relacionarse con otros, es de suma importancia para el desarrollo físico, cognitivo, afectivo, social y moral de los niños.

De igual forma (Onetti-Onetti, 2019), asumen la importancia del juego y en su investigación se proponen analizar el comportamiento que se obtiene de niños preescolares de 4 años al aplicar una metodología activa, comparando los juegos cooperativos y competitivos, concluyen que el juego cooperativo, mejora las conductas sociales la cooperación en grupo, de los niños de 4 años en comparación con el juego competitivo, las metas competitivas implican un protagonismo de la actividad por parte del grupo evitando individualismos y conductas violentas, es decir sea cual fuere el juego los niños se motivan por realizarlo.

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Por consiguiente (Periche Ruiz, 2019), en su investigación *Importancia del juego en estudiantes de nivel inicial*, explica y demuestra la importancia del juego como una actividad placentera para el logro de sus conocimientos y que a través del juego libre se da un mejor desarrollo integral del niño, el juego es importante, porque crecen y aprenden mejor, teniendo en cuenta que el niño es autor de su desarrollo.

Como han mencionado anteriormente algunos autores el juego se define como una actividad de entretenimiento y se orienta a alcanzar un objetivo, mediante la aplicación de reglas específicas, pues cuando se alcanza el objetivo el juego terminó (Paula, 2008) responde a la pregunta ¿Qué objetivos persigue un juego didáctico? Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, como plantear problemas que se resuelvan en un nivel de comprensión con ciertos grados de dificultad, ofrecer un medio para trabajar en equipo de manera agradable y satisfactoria, reforzar habilidades futuras del niño, brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como emocional.

Es necesario recalcar (Herrera, 2017) hace hincapié a la respuesta de ¿Por qué es de tanta relevancia la metodología? Es pues a partir de dicha metodología que el alumno empieza su aprendizaje y se le pretende motivar para que continúe con dicho proceso educativo, además conlleva a un cambio en el ambiente regular de clases. Los juegos didácticos dentro de educación no deben verse como una pérdida de tiempo sino una manera de captar la atención al alumno y de esta manera pueda mejorar su desempeño escolar. El juego didáctico debe permitir la diversión y aprender algo, es una estrategia que puede ser utilizada en cualquier nivel y fomentar el desarrollo de la creatividad. El juego didáctico pone en marcha las habilidades del niño que le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento.

En cuanto a las TIC en la educación preescolar, (Joselin Yajaira, 2019), afirman que las tecnologías juegan un papel importante en el mundo actual, donde estos medios funcionan hoy en día, haciendo más fácil el trabajo de medios de comunicación, fuentes de información y de transporte, por lo que le convierte en un medio de apoyo dentro del

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

ámbito escolar. Sin embargo, dentro de la educación inicial como lo menciona (Bolaño García, 2017), es indispensable que estas tecnologías apoyen al docente brindando de forma lúdica que los alumnos desarrollen nuevas competencias en la vida futura, buscando satisfacer las necesidades, donde estarán inmersos, por ello es que las tecnologías son de gran importancia, puesto que en las aulas los niños buscan aprender de forma divertida, donde sean los actores principales para captar sus nuevos conocimientos, pudiéndolo aplicar en cualquier momento.

Como lo manifiesta (Lilian., 2019) la integración curricular se consigue con la creación de ambientes de aprendizaje que tengan en cuenta las experiencias que el entorno brinda a los estudiantes y de esa manera les oriente hacia a un aprendizaje eficaz, así mismo el desarrollo de destrezas y competencias con las demandas actuales de la educación, las TIC aportan enormemente a la enseñanza y proyectan información necesaria para el desarrollo de proyectos con los estudiantes.

Las TIC nos facilita como un medio para realizar la presentación de juegos didácticos muy satisfactorios en el proceso de enseñanza, ya que, no debe ser solo memorístico sino crear un entorno que estimule al alumno a construir su propio conocimiento y lo lleve a la capacidad de aprender. Por otro lado nos ayudarán a tornar la clase motivadora y que capte la atención de los alumnos, sea en cualquier área que se desee trabajar, mucho se habla sobre si es positivo o perjudicial utilizar herramientas basadas en las TIC para el proceso de aprendizaje con los niños de preescolar, según lo plantea (Castrillón, 2019) los niños de hoy son diferentes, debido a las experiencias planteadas por el mundo actual con la tecnología.

Muchos maestros utilizan metodologías que no los lleva de forma inmediata al mundo real en el que habitan, los juegos digitales influyen en los niños de etapa preescolar, si no se trabaja con responsabilidad puede resultar perjudicial, tampoco se aconseja el uso de herramientas digitales en horas de la tarde ya que pueden entorpecer el sueño del niño, es necesario enseñar el uso adecuado y moderado de éstas, en la familia no es recomendable que el niño use solo dispositivos que le permitan acceder a videojuegos o juegos digitales, ya que puede perderse la intención del juego educativo.

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Como lo demuestra (Ramos & Botella, 2015) los beneficios que aportan los videojuegos en la educación se pueden llevar a cabo con el compromiso de docentes que se propongan retos innovadores, que no sea conformista y se actualice teniendo una visión más allá para atraer la atención de los alumnos. La validez educativa de los videojuegos se apoya en un método motivador, que proporciona a los docentes aprovechar ese gusto e imaginación del alumno por las aventuras tecnológicas, para transmitir destrezas y contenidos de una forma atractiva e innovadora.

En resumen de lo planteado, la investigación trata sobre el estudio del juego como método innovador en el proceso de aprendizaje de los niños, por consiguiente tiene por objetivo es analizar el nivel de estímulo y motivación que existe en los párvulos de educación inicial de la Unidad Educativa Particular “Universitaria de Azogues”, al utilizar métodos basados en las TIC.

MÉTODO

La investigación es de tipo cuantitativa de tipo explicativa con diseño cuasi experimental de un solo grupo poblacional de cohorte transversal con un muestreo aleatorio estratificado (Cuello-Cojitambo, Erazo-Álvarez, & Narváez-Zurita, 2020), para llevar a cabo la misma se utilizó el instrumento plasmado en una Ficha de observación con 6 variables y 3 valores, 3: Mucho, 2: Poco, 1: Nada, dicho instrumento fue validado en Alfa de Cronbach con todas sus variables dando un valor de 0,73, lo cual refleja una buena fiabilidad de las variables expresadas en la ficha, la misma se aplicó a la totalidad de la muestra, luego de una clase didáctica con la implementación de videos y juegos basados en las TIC.

La población de esta investigación se centra en un universo formado por niños de preescolar comprendida entre Inicial 1 y 2, de la Unidad Educativa Particular “Universitaria de Azogues” de la que se tomó una muestra de 19 niños de edades oscilantes entre 4 y 5 años de nivel Inicial 2 pertenecientes al lectivo 2019 – 2020.

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

RESULTADOS

Este análisis de la información se realizó a través de la Prueba T para una muestra, las cuales permitieron medir las 2 variables, los niños están motivados desde el inicio hasta el final de la jornada y desean que la actividad dure más tiempo, así como también se interpretó en graficas de barras los porcentajes obtenidos.

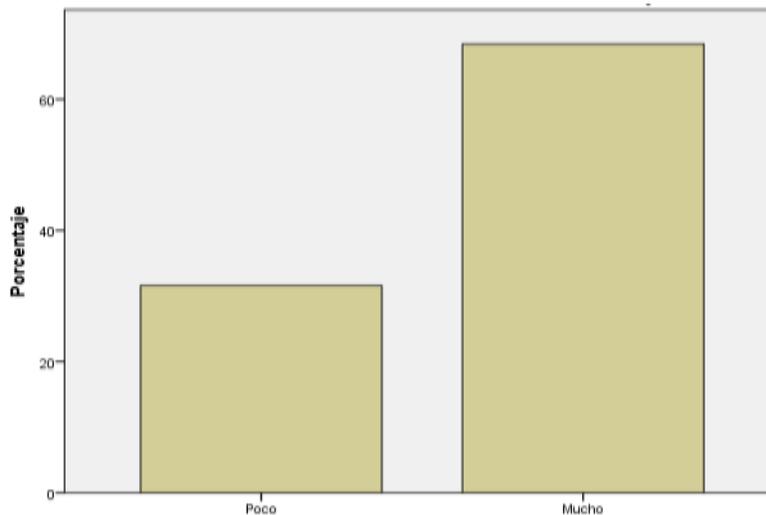


Figura 1. Motivación de los niños durante la jornada de clases con el uso de videos didácticos.

En la Figura 1 se observa que, al emplear juegos y videos didácticos en el aula, el mayor porcentaje de los niños se encuentran motivados desde el inicio hasta el final de la jornada.

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

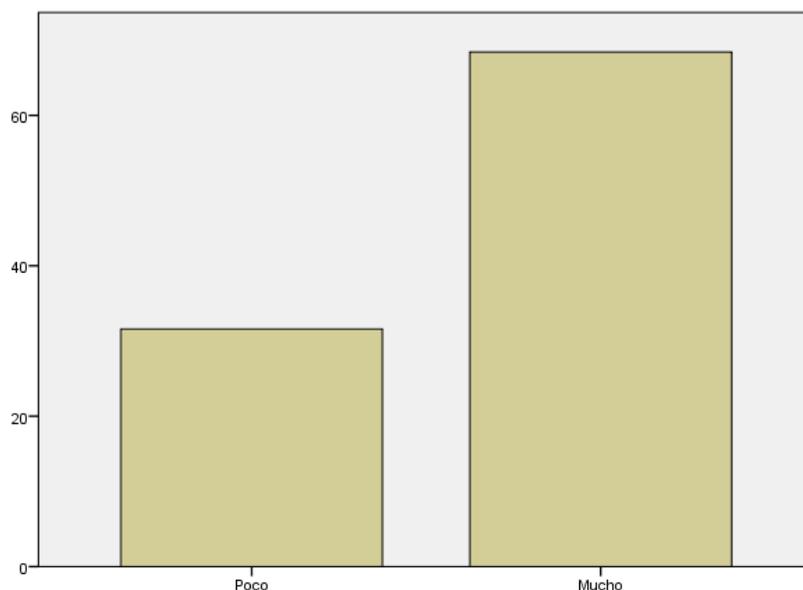


Figura 2. Deseo de los niños para que las actividades duren más

En la Figura 2 se observa que, al emplear juegos y videos didácticos en el aula, el mayor porcentaje de los niños desean que la actividad dure más tiempo.

Ho: no existe motivación de los niños durante la clase al emplear juegos y videos didácticos con las TIC.

H1: existe motivación de los niños durante la clase al emplear juegos y videos didácticos con las TIC.

Tabla 1

Motivación de los niños en clases

	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Los niños están motivados desde el inicio hasta el final de la jornada	19	2,684	0,4776	0,1096
Desean que la actividad dure más tiempo	19	2,68	0,478	0,110

Fuente: Elaboración propia

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Tabla 2

Prueba T para una sola muestra

	t	gl	Valor de prueba = 0			
			Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
					Inferior	Superior
Los niños están motivados desde el inicio hasta el final de la jornada	24,500	18	,000	2,6842	2,454	2,914
Desean que la actividad dure más tiempo	24,500	18	,000	2,684	2,45	2,91

Fuente: Elaboración propia

Como se puede apreciar en la Tabla 1, se observó que las 2 variables se mantienen con una media de 2,68, este análisis demostró que los niños están motivados desde el inicio hasta el final de la jornada y desean que la actividad dure más tiempo, pues estas variables van a la par, confirmado en la Tabla 2 por el índice obtenido en la prueba T (0,00) por lo que la hipótesis es afirmativa, pues se estableció el valor Sig bilateral = < 0,05 para que la hipótesis sea válida y Sig bilateral = > 0.05 para que la hipótesis sea nula, es decir en este caso es válida entonces se afirma que existe motivación de los niños durante la clase al emplear juegos y videos didácticos con las TIC.

En general el grupo de niños con los que se experimentó se sintieron motivados al implementar Juegos y videos didácticos, como una herramienta clave, basada en las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje, por lo tanto, manifiesto que las TIC como herramientas didácticas, que aportan en este proceso, incrementan el interés, la motivación y la relación, preescolar, docente y contenidos de aprendizaje.

Los niños asumen de forma normal la presencia de la tecnología en su entorno, en ocasiones conviven con ella y hasta la adaptan a su diario vivir, por lo que es importante que los docentes adquieran estrategias didácticas y herramientas necesarias que les permitan hacer de sus clases atractivas y motivadoras, pues el niño tiene el primer

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

contacto en la institución educativa, y adquieren las bases de futuros aprendizajes desde los 3 a los hasta los 5 años de edad.

Desde mi punto de vista del juego comprendido como una actividad que permite al niño a acceder a información, exploración, construir conocimientos y disfrutar de nuevos aprendizajes, cabe recalcar que el juego está dentro de los principios de educación inicial, los docentes deberían adoptar estos métodos y herramientas para llegar a sus alumnos. Es por ello que concuerdo con un aporte relevante de (Herrera, 2017) quien afirma que la aplicación de juegos didácticos con objetivos y actividades bien definidas y especificadas para las clases y para mejorar el rendimiento académico en distintas materias, es un recurso valioso para el estudiante. Por lo tanto, los juegos son una herramienta que les permite a los docentes motivar y mantener la atención dentro de sus clases.

De igual modo (Román & Cardemil, 2014) ponen de manifiesto que, el uso de recursos educativos digitales, puede aumentar el interés y la motivación en los niños, también ofrecen una forma diferente de adquirir nuevos conocimientos o reforzar el aprendizaje, en lugar del material tradicional que se ha utilizado desde hace mucho tiempo.

Así mismo (Vega & Zoraya, 2019) en su artículo concluye que el interés de los niños respecto al uso de las tic en el ámbito escolar, es el juego, tomar un computador, un celular, una Tablet o cualquier dispositivo por sus propios medios y explorarlo, para poder jugar, descubrir y compartir, por lo tanto las TIC incrementan la motivación, el interés del niño, la integración en el aula y el desempeño mismo de la educación en el proceso enseñanza aprendizaje.

Por otro lado (Bolaño García, 2017) en su artículo, Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación preescolar realizado en Colombia manifiesta que las tendencias educativas surgidas a partir de los procesos de globalización han hecho inevitable la modernización de los sistemas educativos, a tal punto, que en países como Colombia se ha transformado la visión de la educación generando cambios desde preescolar hasta la universitaria, dando relevancia a un conjunto de capacidades, conocimientos, actitudes y destrezas requeridas para responder a las necesidades

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

educativas que la sociedad actual necesita. Por lo mencionado se requiere de docentes capaces de proporcionar recursos eficientes de aprendizajes iniciando con el preescolar a través de la implementación de herramientas tecnológicas, que les permitan a los niños, desarrollar habilidades, destrezas, la comprensión de su entorno, además la interacción entre pares.

PROPUESTA

La implementación de Juegos didácticos y videos basados en las TIC, para estimular la motivación e interés en los niños de educación inicial, se centró en los siguientes aspectos: Planificación, ejecución y evaluación, con el propósito de llegar a un avance notorio en el aprendizaje y desarrollo integral de los niños preescolares.



Figura 3. Esquema de la propuesta

Según el esquema planteado a continuación se describen sus principales aspectos:

Planificación: se planificó una clase con el uso de juegos y videos didácticos basados en las TIC siguiendo su estructura en todos los momentos anticipación, construcción y consolidación.

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Ejecución: Con la planificación concluida se da la clase con el uso de juegos y videos didácticos, se inició con la anticipación a través de un video “ La risa de las vocales” para que los preescolares presten su atención y sepan de lo que estamos tratando, de la misma forma se procede con la construcción del conocimiento donde se pide a los niños que observen las computadoras existentes en la Unidad Educativa, indicando su manipulación y uso , seguidamente se les indicó en qué consistía el juego que iban a desarrollar (juego creado en Scratch), debían hacer que el rey abrace cada una de las vocales sin permitir que en sus brazos ingrese otra letra debido a que sus invitadas eran solo las vocales, los niños empezaron a trabajar un tiempo de 20 minutos en dicha actividad, la docente preocupada siempre de cada estudiante para resolver cualquier inconveniente que se le presente, para finalizar con la consolidación se platicó con los niños sobre el desarrollo de la actividad realizada.

Evaluación: Al final se llevó a cabo la evaluación por medio de la ficha de observación la cual consta con variables relacionadas al interés, motivación, comportamiento, colaboración y atención de los preescolares en el momento de la clase al implementar metodología de innovación.

CONCLUSIONES

Es importante recalcar que los datos obtenidos en la investigación indican que los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular “Universitaria de Azogues” se motivan y demuestran su interés desde el inicio hasta el final de la jornada al implementar Juegos y videos didácticos a través de las TIC.

Como hemos podido ver a lo largo del trabajo realizado, el juego no solo es importante porque permite el desarrollo integral del preescolar, sino también porque a través del mismo el niño expresa sus emociones y adquiere los conocimientos, el juego a más de ser considerado un elemento indispensable motivador capaz de impulsar al niño a la acción, ocupa un lugar relevante en el día a día del pequeño. Es por esta razón que la etapa perfecta para el desarrollo de competencias específicas en el niño, es en educación

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

infantil pues, marcará su personalidad y su futuro desarrollo tanto personal como académico.

Finalmente, la experimentación permitió observar el comportamiento del niño, su trabajo en equipo, la relación entre pares, este proyecto de aula permitió que los menores se interesen de forma asombrosa por los contenidos a aprender, siendo el juego un estímulo de interés y motivación mediante el uso de las TIC, obteniendo participación activa de los niños dentro del aula.

Con la información brindada anteriormente sobre la implementación de juegos y videos didácticos como forma de estímulo al interés y motivación del niño se determinó un aprendizaje significativo y dinámico, pues permitió mayor metodología para la enseñanza en el nivel inicial, se determinó, que en su mayoría los niños demostraron interés y motivación por aprender, concluyendo que es necesario que el uso de los juegos didácticos sea visto por docentes, padres de familia y preescolares como un camino que les haga más fácil el aprendizaje sin que se torne un momento de desorden, sin normas y reglas, con el propósito de permitirles participar de una manera activa y mantenerlos motivados.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A los docentes Unidad Educativa Particular “Universitaria de Azogues” por apoyar la investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Bolaño García, M. (Mayo de 2017). Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación preescolar [Use of Interactive Multimedia Tools in preschool education]. *Didáctica, Innovación y Multimedia*(35), 2. Obtenido de <https://n9.cl/17d7>
- Bello, C. (2019). Comunicación efectiva desde la gerencia educativa. [Effective communication from educational management]. *EPISTEME KOINONIA*, 2(3), 24-40. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v2i3.517>
- Castrillón, M. M. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar [Videogames in the learning process of preschool children]. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía*. <https://doi.org/10.15332/25005421.5010>
- Caicedo-Coello, J., Vallejo-Valdivieso, P., & Moya-Martínez, M. (2020). Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica. [Directed games and motivation in students of the tenth year of Basic General Education]. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 189-203. [doi:http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i9.617](http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i9.617)
- Cuello-Cojitambo, J. D., Erazo-Álvarez, J. C., & Narváez-Zurita, C. I. (2020). Visión sistémica de la gestión del conocimiento en el sector financiero cooperativo [Systemic vision of knowledge management in the cooperative financial sector]. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 607-637. [doi:http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i10.707](http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i10.707)
- Gallardo López, G. V. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil [Theories about play and its importance as an educational resource for the integral development of children]. *Río*. Obtenido de <https://n9.cl/lw0>
- Hernando, P. C., & Gómez Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la Historia [Learning and play throughout history]. *Revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, 23-31. Obtenido de <https://n9.cl/4exi>
- Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza [Application of educational games as a teaching methodology]. *Pensamiento Matemático*, 75-92. Obtenido de <https://n9.cl/fbtlk>

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

- Joselin Yajaira, G. J. (febrero de 2019). El uso de las herramientas multimedia como proceso de desarrollo y estrategia de enseñanza-aprendizaje en educación preescolar [The use of multimedia tools as a development process and teaching-learning strategy in preschool education]. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 40-56. Obtenido de <https://n9.cl/4ukh8>
- Lilian., B. P. (2019). Usos de las TIC´ s en preescolar : Hacia la integración curricular [Uses of tic´ s in preschool: Towards curricular integration]. *Panorama*, 13, 20-32. Obtenido de <https://n9.cl/ei6yk>
- Onetti-Onetti, W. R.-M.-R. (2019). *Implicaciones del juego en educación infantil. Innovación en la enseñanza [Implications of play in early childhood education. Innovation in teaching]* (Vol. Volumen II). Madrid: Metodologías Activas en Ciencias de la Educación. Obtenido de <https://n9.cl/dy6u4>
- Paula, C. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿ Cómo crearlo en el aula [The Didactic Game as a teaching and learning strategy How to create it in the classroom]. *Nueva aula abierta*, 16, 1-8. Obtenido de <https://n9.cl/83ne>
- Periche Ruiz, J. V. (2019). *Importancia del juego en los estudiantes del nivel inicial [Importance of the game in the students of the initial level]*. Universidad Nacional de Tumbes. Obtenido de <https://n9.cl/ebhv>
- Quilaguy, J. R. (2018). La educación inicial y las TIC ¿ son necesarias? [Initial education and ICT are necessary?]. *Revista Internacional magisterio*(54), 60-65. Obtenido de <https://n9.cl/rb0g>
- Rachid, L., & Abdelwahed, El Hassan. (January de 2020). Game-based learning and Gamification to improve skills in early years education [Aprendizaje basado en juegos y Gamificación para mejorar las habilidades en la educación inicial]. *Computer Science and Information Systems*, 17, 123-145. doi:<https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L>
- Ramos, S., & Botella, A. M. (2015). Favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en educación musical mediante el uso de videojuegos educativos [Promote the teaching-learning process in music education through the use of educational video games]. *CEIR*, 120-133. doi:<https://doi.org/10.7203/CREATIVITY.3.16492>

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Román, M., & Cardemil, C. (2014). Juego, interacción y material educativo en el nivel Preescolar [Play, interaction and educational material at the Preschool level]. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7(1), 43-62. Obtenido de <https://n9.cl/hw3yu>

Sánchez-Vasilcovich, L. P.-H., & Matos Urgelles, N. (2016). Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar [Use of the playful method in the formation of feelings and qualities of the preschool child]. *EduSol*, 1-10. Obtenido de <https://n9.cl/76zs>

UNICEF Sección de Educación. (2018). *Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [United Nations Children's Fund]*. Obtenido de <https://n9.cl/ad62>

Vega, N., & Zoraya, P. (2019). *Implementación de las Tic en preescolar [ICT implementation in preschool]*. Master's thesis, Universidad de La Sabana. Obtenido de <https://n9.cl/8714g>

©2020 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).