

Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento: factor lúdico en el aprendizaje de lectura en primer grado de primaria ante la pandemia de la covid-19

David Molina Acevedo

Correo: mo114679@uaeh.edu.mx
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Maritza Librada Cáceres Mesa

Correo:maritza_caceres3337@uaeh.edu.mx
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

María Cruz Chong Barreiro

Correo: chong@uaeh.edu.mx
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Resumen

La lectura permite conocer el mundo a través de las letras, un proceso de orden superior donde lo cognitivo, social y significativo juegan un papel importante en el desarrollo del ser humano, para lograr este proceso de forma más eficiente se promueve la incorporación del factor lúdico en los procesos de la enseñanza de la lectura en los primeros grados de primaria ya que es la etapa de alfabetización en donde se enseña a leer. El diseño e incorporación de estrategias innovadoras en educación se ve motivado por las necesidades y problemáticas emergentes, resultando en la construcción y desarrollo de tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC), en este proceso el innovar es visto como una idea, una práctica o un artefacto material que ha sido inventado o que es contemplado como novedad, independientemente de su adopción o no adopción (Margalef y Arenas, 2006); el contexto actual de confinamiento y virtualidad transforma el hogar en un ambiente de enseñanza – aprendizaje, por lo que implementar estrategias lúdicas innovadoras y tecnológicas es una opción para promover y motivar el aprendizaje de la lectura. El factor lúdico es un elemento complejo; desde lo social, cognitivo, cultural y fisiológico, inherente del ser humano; el cual produce goce, alegría, disfrute, diversión y motivación, siendo una opción para enfrentar la virtualidad en la pandemia (Jiménez Vélez, 2003).

La lectura ofrece a los maestros de educación básica un conjunto de elementos para abordar la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación de la comprensión lectora (Gómez Palacios, 1995), en el contexto de pandemia COVID 19 se requiere

de ajustes a fin de lograr aprendizajes significativos, que motiven tanto al docente como al alumno para lograr los aprendizajes esperados y hacerlo incorporando el factor lúdico es imperioso.

Palabras clave: Lectura, factor lúdico, gestión educativa

Abstract

Technologies for learning and knowledge: playful factor in reading learning in first grade of elementary in the face of the covid-19 pandemic

Reading allows us to know the world through letters, a higher order process where the cognitive, social and significant play an important role in the development of the human being, to achieve this process more efficiently the incorporation of the playful factor is promoted in the processes of teaching reading in the first grades of primary school since it is the literacy stage where reading is taught. The design and incorporation of innovative strategies in education is motivated by emerging needs and problems, resulting in the construction and development of technologies for learning and knowledge (TAC), in this process, innovation is seen as an idea, a practice or a material artifact that has been invented or that is considered a novelty, regardless of its adoption or non-adoption (Margalef and Arenas, 2006); The current context of confinement and virtuality transforms the home into a teaching-learning environment, so implementing innovative and technological playful strategies is an option to promote and motivate the learning of reading.

The playful factor is a complex element; from the social, cognitive, cultural and physiological, inherent of the human being; which produces enjoyment, happiness, enjoyment, fun and motivation, being an option to face the virtuality in the pandemic (Jiménez Vélez, 2003).

Reading offers basic education teachers a set of elements to address the teaching, learning and assessment of reading comprehension (Gómez Palacios, 1995), in the context of the COVID 19 pandemic, adjustments are required in order to achieve learning meaningful, that motivate both the teacher and the student to achieve the expected learning and to do so incorporating the playful factor is imperative.

Keywords: Reading, playful factor, educational management

Introducción

Este trabajo tiene como objetivo general presentará una propuesta didáctica lúdica que promueva la lectura, desde los principios constructivistas, siendo el alumno el centro del proceso de aprendizaje en el triángulo didáctico, en donde el docente sea un facilitador y promotor de la enseñanza de la lectura por ejemplo, con la lectura de cuentos, rimas, historietas, lectura en voz alta, dramatización de la lectura, juegos, entre otras actividades, teniendo presentes los contenidos a enseñar los cuales deben estar relacionados a aprendizajes que abonen a la alfabetización y la promoción de la lectura, considerando las habilidades de los alumnos para que exista mayor apropiación de los conocimientos; los contenidos deben ser atractivos, claros, coherentes y transversales para lograr una apropiación de la lectura, y, ésta trascienda en el tiempo y el espacio.

La concepción de lectura en el siglo XXI tiene un enfoque constructivista, ya que se basa en aspectos cognitivos, sociales y significativos, en donde el alumno cuenta con habilidades cognitivas para poder aprender a leer, como lo es la conciencia fonológica, habilidades de comunicación, conciencia espacial y reconocimiento de las propiedades de escritura; de forma paralela la lectura se aprende en contexto social con la familia, los amigos y la comunidad en un mundo en donde se desenvuelve el alumno lleno de escritura por medio de carteles, anuncio, señales y más, en relación a aspecto significativo las lecturas deben contar con un valor simbólico para lograr la apropiación de nuevo conocimiento.

El supuesto paradigmático constructivista de investigación social, se basa en el principio de que el saber del mundo real se construye en base a procesos de interaccionismo social y de movilización de recursos persuasivos y representacionales (Ramos, 2015), seguido de teorías generales, como el constructivismo en la educación por Cesar Coll y Cols (1993), citado en (Montero, Zam, y Zerpa, 2013), definido como un marco explicativo que parte de la concepción social y socializadora de la educación, también se tiene un referente de las teorías sustantivas; como la teoría psicogenética de Jean Piaget (1942), Teoría sociocultural de Lev Vygotsky (1896-1934), y teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (1963), esto para tener un referente teórico en los niveles de abstracción, Sautu (2005, p. 35).

La problemática en lectura se evidencia con los resultados del módulo sobre la lectura MOLEC, organismo encargado de generar información estadística del comportamiento lector en el país, tiene el objetivo de generar información estadística sobre el comportamiento lector de la población que reside en México de 18 y más años de edad, con la finalidad de proporcionar datos útiles para conocer las características de la citada población y proporcionar elementos para el fomento de la lectura; el MOLEC 2015; declaró que cinco de cada diez personas encuestadas leyó por lo menos un libro los últimos 12 meses; MOLEC 2020, mostró que cuatro de cada diez personas declararon leer al menos un libro, con base en esto se observa una caída de 10 puntos porcentual del año 2015 al 2020, lo que refleja una tendencia a la baja de lectura de los libros,

en relación a esta problemática se requiere de acciones en la promoción de la lectura en niveles iniciales de escolarización con estrategias innovadoras y motivantes para construir cimientos sólidos en torno a la lectura como herramienta en la socialización del conocimiento, teniendo presente la gestión educativa para el mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje en sus cuatro dimensiones, vista desde una problemática educativa.

La visión del Centro de Investigación en Ciencias y Desarrollo de la Educación (CINCIDE 2020), de la UAEH, centra sus iniciativas en que la reflexión científica, el rigor teórico metodológico, la autonomía, el juicio crítico y la libertad son sensibles a los problemas educativos, a sus necesidades más apremiantes y a las exigencias de acción e intervención para resolverlas, desde una problemática emergente en relación a la pandemia se busca dar sustento teórico metodológico; para el desarrollo de tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento, teniendo en consideración las condiciones de hacinamiento social y el acceso al internet para el uso eficiente de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC), de igual forma considerar los aspectos socioemocionales por los que están atravesando los estudiantes. Según Coll y Martí (2001), las TIC digitales permiten crear entornos que integran los sistemas semióticos conocidos y amplían hasta límites insospechados la capacidad humana para representar, procesar, transmitir y compartir grandes cantidades de información con cada vez menos limitaciones de espacio y de tiempo, de

forma casi instantánea y con un coste económico cada vez menor.

Las estrategias lúdicas pueden resultar un alternativa didáctica innovadora acorde a las exigencias de la pandemia de la COVID 19 vista desde un enfoque constructivista, en un escenario en donde los actores construyen, forman y dan sentido a las instituciones desde un contexto virtual; los docentes, los estudiantes, directivos, administrativos y el ambiente de aprendizaje (escenario), son factores que configuran a la educación como un proceso complejo multifactorial, donde cada actor es pieza clave en un mecanismo que tiene como objetivo formar, educar y guiar a los humanos en una sociedad, siendo ésta la que influye en el actuar de cada uno de ellos, por lo tanto, la planeación y gestión educativa debe considerar los procesos, vínculos, caminos y estrategias entre la institución, docentes, alumnos y padres de familia en donde el factor lúdico facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Gestión educativa

La gestión educativa es un mecanismo para fortalecer las instituciones con una visión de desarrollo, para así lograr crear ambientes educativos favorables en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Ésta se relaciona con la eficiencia, evaluación, innovación, calidad y desarrollo, aspectos que reflejan seguridad y certidumbre en la educación, teniendo en cuenta las dimensiones de la gestión educativa; la directiva, la pedagógica, la administrativa y la comunitaria, quienes son permeadas por el factor humano, siendo este un vínculo entre ellas, por medio de estrategias, protocolos y

prácticas de comunicación (Correa, Álvarez, y Correa, 2014:11).

El eje central de la gestión educativa son los procesos para lograr el fortalecimiento de las instituciones respetando su autonomía institucional, que busca la mejora en la calidad humana, por medio de estrategias, metodologías, prácticas y didácticas que lleven a los estudiantes a desarrollarse de forma equilibrada al momento de adquirir habilidades, herramientas, conocimientos y competencias en contextos diversos, para llegar a esto la gestión educativa requiere del trabajo conjunto de los actores, desde lo general a lo particular, donde el liderazgo, empatía, inteligencia, motivación, seguridad y activación son cualidades que deben forjarse, resultado de un pensamiento crítico, propositivo, empático y coherente para lograr que la gestión pase de lo imaginativo a lo real (Rico Molano, 2016:11).

La gestión educativa promueve el desarrollo conjunto de las instituciones, siendo un proceso sistemático que se orienta a fortalecer éstas, en los procesos directivos, pedagógicos, administrativos y comunitarios, en donde el la profesionalización de los directivos – docentes es vital para transformar su visión en un mundo globalizado respetando la autonomía de la institución, estos procesos deben tener presente las características de la institución con base en cómo se encuentran los niveles de rendimiento académico, los métodos y estrategias que se implementan en la institución, la visión, la misión, las metas y objetivos, de igual manera conocer los recursos humanos para lograr capitalizarlos. La gestión logra un desarrollo y fortalecimiento en las instituciones para

poder competir en un contexto global, en donde se apuesta a la investigación, educación y desarrollo tecnológico, por lo tanto, hay que apostar a la capacitación de directivos en gestión educativa para construir instituciones sólidas; que logren dar respuesta a las necesidades emergentes de las instituciones (Salmasi Villarroel y Sánchez Carreño, 2013).

La dimensión directiva es clave para la organización, guía, coordinación y promoción de didácticas innovadoras para el proceso de enseñanza aprendizaje, desde una práctica colaborativa, participante e incluyente en un trabajo colegiado, en relación a las dimensiones pedagógicas la participación esta dirigida a la puesta en marcha de estrategias lúdicas con las TAC para lograr una mejor aceptación de los contenidos académicos a enseñar, las estrategias lúdicas no solo afectan lo pedagógico también lo comunitario ya que es una actividad en donde se considera el contexto familiar y comunitario inmediato para construir las actividades y así lograr que sean significativas.

Conceptualización de los actores en el proceso educativo desde un paradigma constructivista

El paradigma constructivista tiene tres referentes teóricos en donde los procesos cognitivos, el ambiente social - cultural y el significado de las cosas se conjuntan para dar forma a un sujeto activo, despierto y crítico de su proceso formativo, estas son la teoría psicogenética (Jean Piaget 1942), teoría sociocultural (Lev Vygotsky 1896-1936) y teoría del aprendizaje significativo (David Ausubel 1968), donde el individuo

crea su realidad desde los saberes previos almacenados en la memoria, en relación a múltiples factores como lo es el contexto social, los procesos internos cognitivos y los significados que da a los hechos o sucesos, lo que le permite hacer una construcción propia y subjetiva del conocimiento, resultando en una representación individual de la información, el proceso se ve afectado por los sentidos quienes son la interfaces o periféricos de entrada de la información en el contexto inmediato; de igual forma el estudiante es resultado de la interacción social siendo la familia el primer entorno educativo informal que da base a los cimientos de lo que va a ser su formación, sus saberes previos sirven de referente para la generación de nuevo conocimiento al momento de confrontarlos en relación a lo significativo que sea para el estudiante. En tal sentido según las aportaciones de Coll, et, al. (20149:

La idea original del constructivismo establece que el conocimiento y el aprendizaje no se desprenden de una lectura directa de la realidad o de la experiencia; ambos son consecuencia de la actividad mental constructiva del individuo. Este principio constructivista, alrededor del cual existe un amplio consenso, se ha ido enriqueciendo progresivamente por la aportación y la confluencia de diversas perspectivas teóricas; simultáneamente, se ha producido también una diversificación que se traduce de hecho en la coexistencia de diferentes versiones del constructivismo, (pág.20).

La visión en este paradigma constructivista es holística ya que se analiza el sistema educativo como un todo, desde lo particular a lo general y de abajo hacia arriba, en el paradigma constructivista se va reconstruyendo el pensamiento a través de múltiples factores, que el sujeto toma tanto

de lo extrínseco cómo lo intrínseco, en relación a esto es importante identificar, conocer y caracterizar a los actores del proceso para dar mayor claridad.

El docente desde una mirada constructivista

La conceptualización del docente en un paradigma constructivista, parafraseando a Hernández Rojas, (2011), el docente se percibe como un motivador y desarrollador de la autonomía de los alumnos, debe conocer las fortalezas y debilidades de las etapas cognitivas y sociales de sus alumnos, donde los ambientes de aprendizajes sean creados por él; para que exista confianza, respeto y diálogo, donde se reestructuren los conocimientos previos y den pie a nuevas estructuras cognitivas. El docente deja de ser el centro del proceso educativo, pasando a ser un guía y facilitador de estrategias para solucionar problemáticas sugeridas a los alumnos en relación a sus intereses, teniendo en cuenta los métodos de aprendizajes basados en proyectos y aprendizajes basados en problemas.

El docente debe contar con habilidades de comunicación eficientes que le permitan socializar con el alumno, respetando la individualidad de éste desde sus intereses, habilidades y motivaciones, también servirá de apoyo para construir nuevos conocimientos, con estrategias reflexivas y de análisis, el docente se puede apoyar de los juegos de roles, una actividad que le permita al alumno adoptar un personaje de su contexto inmediato, en donde se ejercita la memoria, la imaginación, se traen al presente saberes previos y se construyen

nuevos conocimientos para hacer una representación del personaje.

El docente en la lúdica desde un enfoque constructivista debe contar con características competitivas, de trabajo en equipo, de innovación, de conocimiento en TIC, conocimiento de construcción de material didáctico, empático y preocupado por sus alumnos, con un currículum oculto que lo motive a implementar nuevas prácticas educativas, sin temer a equivocarse en la implementación de nuevas estrategias, ya que de los errores se aprende y se mejora.

El estudiante desde un paradigma constructivista

Para continuar se describe el papel del alumno desde una postura paidocentrista, ya que en este paradigma él es el centro del proceso educativo, un ser interesado por aprender, un ser activo, libre, con saberes previos, inmerso en un contexto social educativo en donde sus pares y maestros sirven de vínculo para aproximarse a nuevos conocimientos, donde confronta los saberes previos con los nuevos y los reconstruye.

Los alumnos de primer grado de primaria cuentan con mayor plasticidad cerebral lo que permite realizar muchas más conexiones neuronales por medio de estímulos externos, facilitando el aprendizaje. Esto debe ser aprovechado por medio de estrategias lúdicas para que el alumno pueda aprender de forma más eficaz y fluida, ya que se conjugan aspectos a favor que permiten motivar y emocionar para que aprenda de forma divertida, generando endorfina (hormona de la felicidad), oxitócina (hormona del amor), dopamina (hormona de la motivación y el placer) y la serotonina

(hormona de la relajación), Marga, (2020), un cóctel de hormonas que son resultado de actividades físicas como el baile, el canto, la interacción social, las charlas, la risa, la actuación, los videojuegos, la pintura, la música, el dibujo, el cine entre otras muchas actividades. Por lo tanto, utilizar métodos lúdicos al inicio de clases coloca a los estudiantes en estados de recepción, interés y motivación para aprender nuevos conocimientos, lo cual fundamenta Jiménez Vélez (2003), cuando señala.

La lúdica, el sentido del humor, los juegos y la risa no son comportamientos primigenios, instintivos, ni emergieron de la naturaleza animal, como algunos teóricos lo plantean, sino que son emociones de base cognitiva, los cuales la naturaleza humana los ha utilizado para resolver muchos problemas. Desde esta perspectiva el sentido del humor, puede ser una inteligencia, aunque no cumpla los ocho criterios expuestos por Howard Gardner, lo mismo podríamos plantear sobre la pragmática juego protagonizado el alumno se ve en la necesidad psicológica de asumir un determinado rol (madre – padre), para poder interiorizar las reglas de la moralidad y de la cultura (estadio convencional – Kohlberg). De esta forma puede adquirir una autonomía moral e intelectual que le permitirá resolver sus propios problemas (pág.13).

Al momento de referirnos a el estudiante en la lúdica lo podemos percibir como libre, despierto, sociable, inquieto, curioso, activo e interesado por descubrir y actuar en el mundo que lo rodea, donde la imaginación funciona como herramienta de construcción y deconstrucción de realidades alternas, en donde los compañeros de clase, sus hermanos, sus padres, los maestros y la comunidad inmediata (el barrio o vecindario), son el factor socializador de los procesos lúdicos en un escenario que se limita por la imaginación, en donde va

construyendo nuevos saberes en relación a experiencias pasadas significativas para él.

El conocimiento en el paradigma constructivista

A continuación, hablaremos del conocimiento desde el enfoque constructivista, este se presenta de forma atractiva, interesante, de forma indirecta citando a Jean Piaget (1942), dicho en (Hernández Rojas, 2011), “Todo lo que enseñamos directamente a un niño, estamos evitando que él mismo lo descubra y que por lo tanto lo comprenda verdaderamente” (pá.7), a estos aspectos hay que suma la puesta en práctica del conocimiento, para ser asimilado y afirmado en una reconstrucción, el conocimiento se presentará en situaciones reales y significativas para el alumno por ejemplo actividades en donde él resuelva situaciones problemáticas y al respecto, Briceño (2016), puntualiza.

Piaget, el padre de la teoría psicogenética (1992), afirma que el conocimiento no es absorbido pasivamente del ambiente y tampoco es procesado en la mente del niño, ni brota cuando él madura, sino que es constituido por el niño a partir de la interacción de sus estructuras mentales con el medioambiente en forma concreta. Es decir, el conocimiento se construye, según Piaget (1992), de manera activa a partir de la acción que el sujeto realiza sobre el objeto de conocimiento; entendiéndose como una acción física y también mental, según sea la estructura cognitiva del conjunto que entre en juego (pág. 16).

El conocimiento desde la teoría social de Vygotsky (1979), hace referencia a la zona de desarrollo próximo, donde el docente enfrenta a alumnos con conocimientos dispares, para que por medio de la

interacción el conocimiento sea transmitido, socializado e interiorizado, por ejemplo, cuando se coloca a un estudiante que sabe de algo específico y alguien que no a trabajar en actividades conjuntas, para que el que posee más conocimiento pueda inducir al que no. Sin lugar a duda el conocimiento se adquiere de mejor manera cuando se observa, se socializa, se interactúa y se practica, para esto las estrategias didácticas que el docente implemente en clase son de gran utilidad, lo cual fundamenta Matos (1996), cuando refiere:

Vigotsky planteó el fundamento epistemológico de su teoría indicando que “el problema del conocimiento entre el sujeto y el objeto se resuelve a través de la dialéctica marxista (S-O), donde el sujeto actúa (persona) mediado por la actividad práctica social (objetal) sobre el objeto (realidad) transformándolo y transformándose a sí mismo (pág. 4).

En la actividad de lectura se hace referencia a Hernández Rojas, (2011), quien resalta el proceso de clase, en donde se forman grupos de estudiantes (Tratando de que haya diferencias académicas o cognitivas entre ellos) y juntos participan, el docente en el dominio que va a ser enseñado; se planea una serie de actividades donde se les deja claro a los alumnos las habilidades de lectura que habrán de aprender y cómo son aplicadas eficientemente, el docente funciona como guía, tutor o modelo, y hace participar a todos los niños del grupo en turnos y permite fomentar al mismo tiempo todo tipo de interacciones de los alumnos, dejando claro las formas correctas de hacer las actividades en relación a las intervenciones, los alumnos proponen, ejercitan y practican las habilidades que se intentan enseñar y exponen frente al grupo sus ejecuciones. Una forma participativa, donde la interacción entre pares ayuda a

apropiarse del conocimiento, teniendo al docente como moderador para que él regule y guíe la actividad, con base a las definiciones correctas para que no se pierdan con relación al nuevo conocimiento.

El conocimiento en la lúdica se puede ver como las acciones, experiencias y reflexiones humanas, construidas a lo largo de la historia del hombre en un contexto, espacio y actores específicos, éste es percibido como un todo suspendido en el espacio esperando ser capturado por aquél que esté en la frecuencia de vibración acorde a sus necesidades, para así recibirlo y transformarlo, teniendo en cuenta que el conocimiento cuenta con dimensiones, características y cualidades que dependen de los saberes previos del estudiante, sus intereses y el significado que tenga para él, por ejemplo el conocimiento en un niño pequeño puede verse limitado en cierta medida por sus saberes previos, pero cuenta con gran amplitud receptiva debido a el bajo nivel de resistencia, permitiendo un flujo mayor de energía entre sus redes neuronales, lo que deriva en altos niveles de felicidad, goce y alegría en la interacción con su contexto social primario.

Ambientes de aprendizajes en el paradigma constructivista

El ambiente de aprendizaje lúdico, es construido por el docente en donde una canción, un cuento o una dramatización sirven para la apropiación de nuevo vocabulario, para la elección y elaboración del material hay que considerar los intereses de los alumnos, el contexto social y cultural, las necesidades y los niveles cognitivos para así poder adaptar las actividades en relación

a los contenidos a enseñar. Un ambiente de aprendizaje es considerado factor relevante en los procesos de enseñanza aprendizaje ya que contribuyen a la motivación, la creatividad y la armonía, los ambientes de aprendizajes, desde (Dumont, Istance, & Benavides, 2012), destacan el modelo sociocultural que describe el aprendizaje como una configuración en gran parte por el contexto en el que está situado y es construido activamente a través de la negociación social con otros, bajo este principio los ambientes de aprendizaje ocurrirán cuando:

- a) Se fomente el aprendizaje autorregulado y constructivo.
- b) El aprendizaje sea sensible al contexto.
- c) Sea colaborativo, donde el docente construya el aula en forma flexible y creativa.

Un ambiente educativo influye y afecta la enseñanza y el aprendizaje; donde se busca obtener las habilidades adaptativas (conocimientos y habilidades obtenidas de forma significativa), con un enfoque pedagógico, guiado y experiencial, de manera que las emociones y la motivación sean el eje central para el aprendizaje, sugiriendo a las instituciones educativas a trabajar en ellas ya que son parte fundamental del proceso formativo.

Un ambiente de aprendizaje lúdico permite la interacción de los actores educativos con mayor libertad y confianza, ya que son ambientes diseñados para motivar tanto a los docentes como a los alumnos, en donde se promueve un aprendizaje social, interactivo, divertido, libre - organizado y motivante. En donde el docente es un factor detonante del aprendizaje, el estudiante un ser activo e interesado por aprender y convivir, en donde

la cultura escolar debe dar confianza y libertad para la expresión de la socialización de los estudiantes, sin olvidar que el conocimiento es visto como una oportunidad de interactuar con la historia del ser humano en sus múltiples facetas, para así lograr aprendizajes significativos y permanentes.

La Motivación en el proceso de aprendizaje

La motivación es aquella actitud interna o externa frente al nuevo aprendizaje, es lo que mueve al sujeto a aprender, es por tanto un proceso endógeno. Es indudable que en este proceso en que el cerebro humano adquiere nuevos aprendizajes, la motivación juega un papel fundamental. (Carrillo, Padilla, Rosero, & Villagómez, 2009), la motivación es resultado de factores intrínsecos que afectan el pensamiento, pueden ser positivos o negativos físicos o no, estos factores desequilibran a el sujeto en relación a lo que está viviendo, lo sacan de su zona de confort y le permiten accionar en relación a sus intereses.

La motivación lúdica se da de maneras intrínsecas y extrínsecas, de tal forma que los aspectos que interfieren son de carácter ambiental e interpretativo, los ambientales giran en torno a los contextos físicos, sociales y culturales, mientras que los interpretativos se relacionan con los aspectos psicológicos, procesos mentales y cognitivos (Sánchez Seisdedos, 2017). La lúdica permite acceder a funciones superiores del pensamiento, en Vygotsky, (1931) en (Peredo Videá, 2019) Las funciones mentales inferiores (percepción, atención y memoria), son aquellas con las que nacemos, son

las funciones naturales y están determinadas genéticamente. El comportamiento derivado de estas funciones es limitado; está condicionado por lo que podemos hacer. Las funciones superiores del pensamiento requieren actividades del sistema cognitivo, intervención de la memoria, comprensión, aprendizaje entre otros ya que a partir de estos conocimientos se tiene la facultad de que no debe existir algo para conocerlo, teniendo la capacidad de razonar y resolver problemas.

Los estudiantes en edades tempranas cuentan con mayor plasticidad cerebral, lo que les permite realizar más conexiones neuronales por medio de estímulos externos, en relación a las estrategias lúdicas aprenden la lectura de forma más eficiente, de acuerdo a (Reyes León & Beatriz, 2014); quienes confirman se logra una mejor calidad en la lectura de los estudiantes de Educación Primaria que favorece sus relaciones personales, puesto que a través de ellas, puede interactuar, intercambiar ideas y compartir experiencias. En este proceso se conjugan aspectos a favor que permiten motivar y emocionar a el estudiante para que aprenda de forma divertida, generando endorfina (hormona de la felicidad), oxitocina (hormona del amor), dopamina (hormona de la motivación y el placer) y la serotonina (hormona de la relajación), Marga, (2020), un cóctel de hormonas que son resultado de actividades físicas como el baile, el canto, la interacción social, las charlas, la risa, la actuación, los videojuegos, la pintura, la música, el dibujo, el cine entre otras muchas actividades. Por lo tanto, utilizar métodos lúdicos al inicio de clases coloca a los estudiantes en estados de

recepción, interés y motivación para aprender nuevos conocimientos.

El contexto tecnológico en la pandemia de la COVID 19

Existen recomendaciones puntuales por parte de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, 2020), para la docencia no presencial resultado de la emergencia sanitaria generada por la pandemia de la COVID 19; enfermedad causada por el nuevo coronavirus conocido como SARS-CoV-2, donde la Organización Mundial de Salud OMS tuvo noticia por primera vez de la existencia de este nuevo virus el 31 de diciembre de 2019, al ser informada de un grupo de casos de neumonía viral que se habían declarado en Wuhan, República Popular China (OMS, 2020), obligando al cierre de industrias, comercios, instituciones de salud, instituciones gubernamentales e instituciones educativas entre muchas otras, afectando el desarrollo de actividades presenciales, por lo que se tuvieron que implementar ajustes para seguir trabajando, en relación a los procesos educativos se elaboraron recomendaciones puntuales en tres bloques para la transición a la docencia no presencial que a continuación se exponen:

- a) Para adaptar el plan a la modalidad no presencial
- 1 ¿Qué tanto podemos enseñar en estas condiciones? ¡Prioricemos los objetivos de aprendizaje!
2. Promovamos habilidades para la autogestión y el aprendizaje autónomo.
3. Dicen que en el pedir está el dar...
Pensemos actividades variadas y no

excesivas para favorecer el aprendizaje.

4. Tengamos en cuenta las condiciones de infraestructura de los estudiantes.
5. Midamos nuestras fuerzas. ¿Por qué no flexibilizar los tiempos y formatos de entrega de trabajos y tareas?
6. Aprovechemos los recursos educativos institucionales.
7. Existen otras opciones, además de las aulas virtuales. ¡Explóralas!
- b) Para acompañar a los alumnos en la modalidad no presencial
8. Apoyemos a los estudiantes durante las actividades.
9. Establezcamos un ambiente de confianza y ¡seamos nosotros mismos!
10. Identifiquemos y orientemos a los estudiantes que están en problemas.
11. Es de sabios cambiar de opinión.
Revisemos el plan de enseñanza con base en los resultados.
12. La seguridad en la navegación en Internet es una prioridad
- c) Para el desarrollo personal y profesional del docente
13. Preocupémonos por nosotros mismos en las esferas afectiva, física y mental.
14. Hagamos esfuerzos para ser innovadores.
15. Integremos grupos de trabajo con compañeros docentes.
16. Aprendamos sobre educación a distancia porque es un escenario posible de ahora en adelante (UNAM, 2020)

El diseño de didácticas lúdicas apoyado de las TIC pretenden promover aprendizajes constructivos y significativos principalmente utilizando las plataformas digitales

como por ejemplo el sitio web titulado [letrasmagicas369](#) en google, que tiene como objetivo proporcionar un conjunto de herramientas para promover la lectura, en el cual se puede acceder a videos, juegos, textos, cuentos, audios y actividades en donde se integran las TIC en un contexto tecnológico, atractivo y motivante en donde el docente se sienta cómodo y libre para utilizar los recursos, planear sus clases y promover la lectura. Las TIC tienen la función de presentar, analizar, procesar y compartir la información de forma más fluida, sencilla y a bajo costo (García, 2020), ya que la mayor parte de la población tiene acceso ellas por medio de un dispositivo móvil, ya sea un teléfono celular, tableta o laptop, facilitando su acceso y manejo. Las TAC son utilizadas como herramientas para facilitar el aprendizaje de los contenidos y mejorar la enseñanza y aprendizaje en particular para promover la lectura y así acceder a los textos y el conocimiento es importante destacar que la guía y el soporte de docente es fundamental ya que por si sola las TIC o TAC no garantizan un aprendizaje. La revolución tecnológica es una realidad así como lo fue la revolución industrial por lo que adaptarse a nuevos entornos tecnológicos laborales, sociales, económicos y educativos entre otros, no es una opción si no una necesidad ya que los procesos de comunicación y gestión giran en torno a las tecnologías, “Para poder ser un ciudadano de esta época no sólo es necesario leer y escribir de la manera tradicional, sino poder desempeñarse y comunicarse a través de la lectura y escritura utilizando herramientas digitales (Kriscautzky Laxague, 2020) El factor lúdico en la investigación es utilizado para la construcción de secuencias

didácticas divertidas, de juego, goce, risa, baile y socialización para motivar y emocionar el aprendizaje de la lectura, para esto se presentan ejemplos a continuación como una unidad didáctica donde se puede trabajar con juegos, videos, bailes, cantos e historietas.

En el sitio web se explican las actividades de las cuales el docente puede acceder tomando en cuenta los objetivos didácticos del diseño curricular de la institución, ya que, de acuerdo a la Secretaría de Educación Pública, se requiere que se trabajen los contenidos de manera que no se pierda el sentido de las prácticas sociales del lenguaje y se regule la secuencia de actividades que los alumnos llevarán a cabo, delegando en ellos gradualmente la responsabilidad de realizarlas. El desarrollo de la clase se llevará a cabo en cuatro etapas, la primera etapa trabaja sobre la exposición de textos e imágenes, por medio de videos musicales, significativos para el alumno.

Video en YouTube

El video original titulado “el monstruo de la laguna” autores: Canticuentos música para chicos en el año 2013, éste fue editado para trabajar de manera lúdica la sobreexposición de imágenes y palabras en torno a una temática, titulado partes del cuerpo.

Ilustración N°. 1 Video partes del cuerpo



Fuente: YouTube el video “partes del cuerpo” (2019) Link:
<https://youtu.be/BhX76oyzXVc>

Objetivo didáctico: Con relación al video, se realiza una exposición de palabra objeto, para que se trabaje el proceso cognitivo, con la construcción de conocimientos a través de saberes previos expuestos a nuevos para la construcción de nuevos saberes, de igual manera se trabaja la socialización y la motricidad gruesa en los alumnos, con videos significativos para el alumno, de acuerdo con sus intereses.

En la segunda etapa se pretende incrementar la introducción de literatura, con lecturas de creación propia, historias, leyendas, fábulas y más para que el alumno cree un hábito de lectura y aumente su vocabulario, de tal forma que es un espacio de interacción, con el profesor y los alumnos, en este apartado se trabaja creando pequeños cuentos y convirtiéndolos en formato digital para que se tenga libre acceso y pueda ser utilizado de forma digital o impresa.

Ilustración N° 2 Revista Digital “Palabras Mágicas



Fuente: Flip snack Link:
<https://www.flipsnack.com/firestonebam/palabras-magicas-cuentos.html>

Objetivo didáctico: Con la creación de cuentos a partir de objetos significativos para el alumno, se logrará trabajar el proceso narrativo en la construcción de cuentos o pequeños relatos personales, con la finalidad de conjuntar los procesos imaginativos y narrativos, para mejorar el proceso de estructuración y organización de ideas por parte del alumno.

En la tercera etapa el juego se torna más interactivo ya que se centra en el alumno a través de la creación de cuentos o historias, con apoyo de objetos que se encuentran en una caja, de la cual los alumnos tendrán que sacar de ella 5 objetos y utilizarlos para construir historietas, cuentos o relatos, para trabajar el proceso narrativo, y a la vez los procesos cognitivos e imaginativos.

Ilustración N° 3. Caja mágica, Estrategia que trabaja la narrativa (Creación propia)



Fuente: free png (2019)

Objetivo didáctico: la creación de cuentos desde objetos significativos para crear nuevos conocimientos con apoyo de saberes previos busca desarrollar el proceso de socialización y discursivo.

En la cuarta etapa se trabaja en un ambiente digital ya que se crearon juegos en la plataforma educaplay para reforzar el conocimiento y/o evaluarlo con relación a la semántica trabajada en el aula, todo esto con apoyo y guía del profesor, padre de familia o tutor

Ilustración N°. 4 Juego de educaplay partes de cuerpo



Fuente: Link:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4579155-palabras_magicas_2.html

Objetivo didáctico: En este proceso se pretende llevar al alumno a un ambiente tecnológico, para evaluar o reafirmar el conocimiento de acuerdo con el criterio del profesor según el desempeño de los alumnos.

De manera paralela se trabaja con una presentación en Prezi que da fácil acceso a los videos y material de apoyo de las actividades de la unidad didáctica, igual presenta un video, de como el proceso cognitivo del ser humano comienza de manera auditiva y sensorial, brindándonos un punto de partida para crear estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza.

Ilustración N°. 5. Secuencia didáctica



Fuente: Elaboración propia Link:

<https://prezi.com/view/p5RvGiSp2MTDDmJNhOoY/>

Con estas actividades se pretende que el alumno fortalezca la lectura de acuerdo con la semántica trabajada, de igual forma un banco de palabras mas grande en la memoria de los niños y lograr una socialización en el

proceso de aprendizaje y con ayuda de la plasticidad cerebral se fortalecerá la memoria muscular, visual y auditiva.

Se creó una página en google site para apoyo y guía de la secuencia didáctica, por medio de una conexión a internet y un celular, una Tablet o computadora se puede acceder a el material mencionado de manera organizada y guiada.

Ilustración N°. 6. Sitio web para apoyo a la unidad didáctica



Fuente:

Link:

<https://sites.google.com/site/letrasmagicas3691/home>

Las unidades didácticas son elaboradas en relación a los contenidos y necesidades de los alumnos, tratando de abarcar las inteligencias múltiples desde Howard Gardner (1985); inteligencias: la inteligencia lingüística, la inteligencia lógico-matemática, la inteligencia corporal kinestésica, la inteligencia musical, la inteligencia espacial, la inteligencia naturalista, la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal. “La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas, lo que predispone la atención del niño motivando su aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta estratégica para el proceso de enseñanza aprendizaje” (Gómez Rodríguez, 2015), en el contexto tecnológicamente activo se habla del fácil acceso a la información, donde los profesores y alumno se encuentran en estado poco motivante y divertido en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que el mundo

cambia de manera exponencial, donde la educación es pasiva y monótona, con métodos de enseñanza conductistas y represores en relación al proceso de pensamiento crítico, innovador y creativo, por lo tanto, trabajar con nuevas metodologías en la práctica educativa, deja un área de oportunidad a la lúdica, metodología que brinda un sinfín de posibilidades.

Conclusiones

Es importante reflexionar en relación a las prácticas docentes, desde un plano holístico e incierto, para esto podemos tomar como ejemplo parafraseando la teoría del caos de Edward Lorenz (1917 -2008), que señala que los sistemas complejos pueden ser afectados por pequeñas variaciones, donde pequeños cambios en las condiciones iniciales crean grandes diferencias en el resultado final, para complementar citamos a Edgar Morin (1993), en (Barberousse, 2008, p. 98); que dice que un sistema complejo no puede ser analizado, en principio, en forma fragmentaria, es decir, por partes; se halla constituido por un sistema de elementos que tiene un / múltiples sentidos/s en la intimidad del sistema considerados en un horizonte temporal limitado y puede sufrir transformaciones y cambios bruscos”.

Dicho lo anterior podemos considerar el sistema educativo como un sistema complejo en el cual intervienen diferentes actores en un escenario físico y temporal, que por medio de una variación pequeña en el sistema puede verse afectado el resultado, siendo difícil de predecir, pero con la posibilidad de cambio, por lo que se puede

concluir que la variación de estrategias didácticas, prácticas educativas conscientes, ambientes de aprendizajes innovadores, implementación de las TIC como recurso didáctico o prácticas lúdicas entre muchas otras variantes, podemos obtener un resultado diferente en el proceso de enseñanza aprendizaje, para esto es importante identificar los actores educativos como partícipes de un sistema complejo, y así mejorar la praxis en la educación.

Los conocimientos deben llevarse a la práctica, creando situaciones que sean interesantes y emocionantes, por ejemplo, trabajar con aprendizajes basados en problemas o aprendizajes basados en proyectos, estas estrategias permiten que los alumnos y alumnas tengan un papel activo donde la participación en las tareas los motive a querer aprender, los enfoques y perspectivas de la innovación y la formación docente pueden ser abordadas desde diferentes modelos y ámbitos para investigar e intervenir en educación, por lo que la lúdica es una alternativa para ponerla en acción en el aula y así combatir la apatía de aprender.

Bibliografía

- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 20-32.
- Chaves Salas, A. L. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Educación*, 59- 65.
- CINCIDE. (2020). *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. Obtenido de Centro de Investigación en Ciencias y Desarrollo de la Educación (CINCIDE): Centro de Investigación en Ciencias y Desarrollo de la Educación (CINCIDE)

- Coll, C. (2012). *Aprender y enseñar con TIC expectativas, realidad y potencialidades*. Obtenido de Calameo :
<https://es.calameo.com/books/001409303e9ca90fb7dc2>
- Coll, C., Palacios, J., & Marches, Á. (2014). *Desarrollo psicológico y educación*. Madrid: Alianza.
- Correa, d. U., Álvarez, A. A., & Correa, V. S. (2014). LA GESTIÓN EDUCATIVA UN NUEVO PARADIGMA. *Fundación Universitaria Luis Amigó*, 1-47.
- Briceno, P. Á. (2016). *La evolución psicogenética de los niños y su aprendizaje en lectoescritura*. Obtenido de Colypro Colegio de Licenciados y Profesores en Letras, Filosofía, Ciencias y Artes Costa Rica: <http://www.colypro.com/revista/articulo/la-evolucion-psicogenetica-de-los-ninos-y-su-aprendizaje-en-lectoescritura>
- Dumont, Istance, & Benavides. (2012). La Naturaleza del Aprendizaje. *Centre for Educational Research and innovation*.
- García, L. (05 de 06 de 2020). *Coronavirus. Educación y uso de tecnologías en días de pandemia*. Obtenido de Ciencia UNAM: <http://ciencia.unam.mx/leer/1006/educacion-y-uso-de-tecnologias-en-dias-de-pandemia>
- Gómez Palacios, M. (1995). *La lectura en la escuela*. México: SEP.
- Gómez Rodríguez, T. M. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Tolima, Colombia: Ibagué : Universidad del Tolima.
- Hernández Rojas, G. (2011). *Paradigmas en psicología de la educación*. México: Paidós Mexicana.
- INEGI. (2020). *MOIEC*. México: INEGI.
- Jiménez Vélez, C. A. (2003). *Neuropedagogía Lúdica y competencias*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Kriscautzky Laxague, M. (06 de 05 de 2020). *Ciencia UNAM*. Obtenido de Universidad Autónoma de México: <http://ciencia.unam.mx/leer/1006/educacion-y-uso-de-tecnologias-en-dias-de-pandemia>
- Margalef, G. L., & Arenas, M. A. (2006). ¿QUÉ ENTENDEMOS POR INNOVACIÓN EDUCATIVA? A PRÓPOSITO DEL DESARROLLO CURRICULAR. *Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*, 13-31.
- Marga, S. (14 de febrero de 2020). *guia infantil*. Obtenido de Cómo potenciar fácilmente las 4 hormonas de la felicidad en los niños: <https://www.guiainfantil.com/educacion/motivacion/como-potenciar-facilmente-las-4-hormonas-de-la-felicidad-en-los-ninos/>
- MOLEC. (2015). *Principales resultados febrero 2015*. México: INEGI.
- MOLEC. (2020). *COMUNICADO DE PRENSA NÚM. 158/20*. MÉXICO: INEGI.
- Montero, A., Zam, b. L., & Zerpa, C. (2013). La comprensión lectora desde el Constructivimos. *Laz Repositorio académico*, 10-27.
- OMS. (12 de 10 de 2020). *Información básica sobre la COVID-19*. Obtenido de Organización mundial de la salud : <https://www.who.int/es/news-room/qa-detail/coronavirus-disease-covid-19>
- Peredo Videá, R. d. (2019). Orientaciones epistemológicas vigotskianas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil. *R. Peredo V*, 89-105.
- Ramos, C. A. (2015). LOS PARADIGMAS DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA. *Researchgate*, 9 - 17.
- Reyes León, R., & Beatriz, A. d. (2014). Influencia de las estrategias lúdicas grupales en la calidad de la lectura y las las relaciones personales de los alumnos de educación primaria.

Revista de estudios interdisciplinarios en Ciencias Sociales , 388-399.

Rico Molano, A. D. (2016). La Gestión Educativa: Hacia la optimización de la formación Docente en la educación superior, Colombiana . *Sophia*, 55-70.

Sánchez Seisdedos, P. (10 de enero de 2017). *Salud, Cerebro & Neurociencia*. Obtenido de Motivación intrínseca y extrínseca: La base del comportamiento humano: <https://blog.cognifit.com/es/motivacion-intrinseca-extrinseca/>

UNAM. (06 de 05 de 2020). *Coordinación de Tecnologías para la Educación h@bitat puma*. Obtenido de h@bitat puma: <https://educatic.unam.mx/publicaciones/recomendaciones-trabajo-no-presencial.html>

UNESCO, M. (2015). *La lectura en la era movil*. México: UNESCO.

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.