



FACULTAD DE PSICOLOGIA Y CIENCIAS SOCIALES

Subjetividad, creatividad y motivación en el ámbito educativo:

Acerca de la importancia de las TICS en los espacios lúdicos en nivel primario, en segundo grado.

Estudiante: Manzano Crespo, Malvina

Legajo: 29862

Director/es: Lic. Garcés, Rosa

Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciada en Psicopedagogía

Año 2024

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE OBRAS EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL DE LA UFLO UNIVERSIDAD

RIUFLO -*Repositorio Institucional de la Universidad de Flores* - fue creado para gestionar y mantener una plataforma digital de acceso libre y abierto para la difusión de la creación intelectual de la Universidad de Flores.

El autor cede a la Universidad de forma gratuita pero no exclusiva, los derechos de reproducción, de distribución y de comunicación pública de su obra, a través del RIUFLO. Por lo tanto, la Universidad adopta para los ítems allí depositados la Licencia Creative Commons atribución - no comercial - compartir igual 4-0 internacional y siempre requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría. De solicitar otras limitaciones, el autor podrá detallarlas en forma expresa o a través de la elección de otro modelo de Licencia.

Autorizo la publicación de la obra:

Desde la fecha []

Dentro de los 6 meses posteriores a su aceptación []

Otro plazo mayor detallar/justificar:

Lugar y fecha: Neuquén, diciembre 2024.



Firma y aclaración del autor: Malvina Manzano Crespo

Índice:

Título:	5
Resumen:	5
Palabras claves	5
Introducción	6
Delimitación Del Objeto De Estudio	6
Descripción	7
Fundamentación	11
Objetivos de la Intervención	14
Estado de Arte	15
Marco Teórico	21
Método	30
Metodología De Trabajo	30
Duración	30
Responsables	30
Destinatarios	31
Localización física	31
Recursos	31
Proyecto de intervención	32

Programa de actividades	32
Cronograma.....	37
Evaluación del Proyecto	38
Síntesis y conclusiones.....	39
Aportes y contribuciones.....	40
Limitaciones de la investigación.....	41
Líneas futuras de investigación.....	42
Referencias.....	44
Anexos.....	47

TITULO

Subjetividad, creatividad y motivación en el ámbito educativo:

Acerca de la importancia del uso de las TICS en los espacios lúdicos en nivel primario, en segundo grado.

Resumen:

El presente proyecto de intervención psicopedagógico surge a partir de algunas observaciones que se realizan en los segundos grados la escuela primaria N° 248 de la ciudad de Cipolletti, Provincia de Rio Negro. A partir de ello, es que se podría inferir la necesidad de espacios de juegos que permitan aprender diversas disciplinas utilizando como recurso el uso de las Tics. Las propuestas áulicas en las escuelas primarias responden en su mayoría a un paradigma más tradicional con formatos rígidos y poco creativos. La propuesta contempla cuatro encuentros con docentes con la modalidad taller.

Si bien el presente trabajo se desarrolla con categorías conceptuales que dan relevancia a la importancia del juego para fomentar la creatividad y los aprendizajes. La intervención tiene como objetivo principal formular nuevas estrategias docentes para desarrollar la creatividad y la motivación durante el juego de los niños y de las niñas.

Para ello se le presentará una propuesta al equipo de orientación escolar, para que las docentes puedan incorporar a sus planificaciones actividades con contenidos de las TICS, es decir, multimediales, que tengan como eje el aprendizaje que acompañe la alfabetización digital.

Palabras claves: aprendizaje- juegos- subjetividad- creación- intervención psicopedagógica- Tics: educación digital. –

Introducción

Delimitación de objeto de estudio:

El proyecto de intervención psicopedagógica se enfoca en los niños que están cursando su segundo grado de primaria de la escuela N° 248 de la ciudad de Cipolletti. En las diversas propuestas educativas de las asignaturas se han observado algunos indicadores como: dificultades para llevar a cabo las propuestas escolares, falta de configuración de accesos a la información, falta de motivación, escaso uso de recursos digitales, dificultades para ofrecer otros formatos que fomenten la creatividad y nuevos desafíos cognitivos. Es por este motivo que se requiere de una orientación en las propuestas educativas y acompañar el desarrollo del proceso educativo de esos estudiantes.

Este proyecto de intervención se centra en indagar la motivación de los estudiantes y la influencia de los espacios lúdicos en la escuela primaria, abordando a través de una intervención psicopedagógica, orientando a las docentes que puedan proponer actividades de juego utilizando como recurso el uso de las TICS, como aporte pedagógico en sus prácticas.

Denominación

Acerca de la importancia del uso de las TICS en los espacios lúdicos en nivel primario, en segundo grado para el desarrollo de la subjetividad, la creatividad y la motivación.

Descripción

El contexto educativo actual de la educación primaria en Argentina presenta una serie de desafíos que requieren de atención y de soluciones adecuadas. Algunos de los desafíos más comunes que enfrenta la educación primaria en nuestro país son la desigualdad educativa; el acceso y la equidad; la calidad de la educación pública, la deserción escolar, entre otros. Todas estas realidades están presentes en la actualidad en las escuelas primarias.

En cuanto a la desigualdad educativa, en Argentina, existe una brecha significativa en la calidad de la educación entre las zonas urbanas y rurales, así como entre las escuelas públicas y privadas. La desigualdad socioeconómica y la falta de recursos adecuados afectan negativamente la calidad educativa en algunas áreas; la escuela N° 248 no es una excepción a esta realidad presente, la zona donde se encuentra la escuela y la población impactada por la misma son de recursos escasos y se dificulta tanto su acceso como su continuidad en la misma. Aunque el acceso es generalizado, muchas veces declarativamente, persisten desafíos relacionados con la equidad. Algunos grupos marginados, como los niños de familias numerosas o hijos de padres trabajadores de la economía informal, los inmigrantes y los niños en situaciones de pobreza, enfrentan barreras para acceder a una educación de calidad.

En cuanto a la calidad educativa y a pesar de los avances en la educación primaria, todavía existen desafíos como la falta de recursos, la capacitación insuficiente de los docentes y la implementación inconsistente de metodologías pedagógicas efectivas son algunos de los que afectan la calidad de la educación primaria.

La interacción cotidiana entre el currículo y el proceso de desarrollo curricular configura un espacio de reflexión e investigación permanente en relación con las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Las instituciones deben constituirse en lugares propicios para el trabajo en equipo, de interpretación y toma de decisiones curriculares, de reflexión

continúa sobre lo que ocurre en el contexto particular de cada escuela, considerando a todos los sujetos que las habitan, problematizando la realidad.

Esta perspectiva requiere de Proyectos Curriculares Institucionales que articulen los propósitos educativos, los principios psicopedagógicos y los contenidos de aprendizaje del Diseño Curricular, con las condiciones reales de cada establecimiento y las singularidades de las distintas comunidades educativas, sin descuidar su legitimidad como proyecto provincial (Diseño curricular para la Educación primaria Rio Negro 2011:14)

La deserción escolar es una realidad y un problema persistente en la educación primaria argentina, sobre todo en esta escuela y en este segundo grado particular. Hay múltiples factores como la pobreza, el trabajo infantil, las dificultades familiares y la falta de motivación pueden contribuir a la interrupción de la educación de los niños en esta etapa. También la inclusión educativa es otro desafío importante es necesario asegurar que los niños con discapacidades o necesidades especiales reciban el apoyo y los recursos necesarios para una participación plena y efectiva en el proceso educativo.

Los docentes no son ajenos a la problemática, su formación y la capacitación continua, sigue siendo un desafío para brindar oportunidades de desarrollo profesional continuo para ellos.

Para ello, pensar en educación digital y las propuestas de juego pueden posibilitar, transformar los espacios educativos, permitiendo conocimientos y saberes accesibles para todos los alumnos, propiciando diversos desafíos cognitivos.

Patricia Sarlé (2010), expresa que pensar el juego como espacio en el que se aprende la cultura, los modos de interactuar con otros, el manejo de estrategias, como marco, soporte, eje transversal, propio de las características específicas de los niños/as y propio de la propuesta de enseñanza del Nivel primario.

En este sentido, el juego posee un carácter simbólico, el espacio y los objetos se transforman, las dimensiones son otras, la fantasía, se eligen roles, se adoptan estrategias, se fomenta el carácter creativo y dinámico.

En la escuela primaria se observa en la práctica diaria la necesidad recrear espacios de juegos en los que opera otra lógica y promueva cambios, es decir, desafíos educativos que permitan diseñar y pensar los objetos digitales en la promoción de aprendizajes. En otras palabras, generar espacios lúdicos que propicien aprendizajes significativos, el juego y la cultura digital se convertirá en una herramienta en la tarea escolar.

Por otra parte, el personal del ámbito educativo, docentes y directores de los establecimientos, posiblemente no son conscientes del papel crucial del juego de cara a favorecer la comprensión de los conceptos matemáticos, científicos y de lectoescritura.

En esta oportunidad y por el hecho de pensar en las prácticas profesionales en diferentes instituciones y con el fin de co- pensar e involucrarme como co-pensadora, se propone llevar a cabo un proyecto de intervención psicopedagógica con la finalidad de que, como apela Montero (2004), el rol psicopedagógico, se debe basar y pensar desde un posicionamiento que no se lo involucre como experto ni dueño del saber, sino de alguien que posee un saber que le permite actuar, pero necesita también el del interlocutor, agente de su propia transformación.

Por lo anteriormente mencionado, se podría elaborar un proyecto de intervención, entendiendo que la naturaleza de este intentará abordar de la manera más adecuada la situación planteada. Ander Egg (1997) menciona que se trata de identificar y analizar el problema que se pretende solucionar.

Este proyecto de intervención se centra en el descubrimiento y resolución de los problemas que se enfrentan las educadoras y las profesionales de psicopedagogía en su

práctica, a través del diálogo, que permiten repensar las problemáticas, diseñar intervenciones y reflexionar sobre lo aprendido.

FUNDAMENTACION

El juego es una expresión social y cultural que se transmite y recrea de generación en generación. Jugar es tan importante como alimentarse, educarse o tener un nombre, ya que a través de este el niño/a se va conociendo, interactuando con los demás, reconociendo e interpretando la realidad en la que está inmerso. Considerar la centralidad del juego implica concederle un lugar central en el ámbito escolar, dado que para los niños/as resulta un modo sustantivo a través del cual aprenden y experimentan de forma gratificante, intrínsecamente interesante y expandiendo las fronteras de sus repertorios de vida. Es así, como el juego toma al sujeto en todas sus dimensiones, es decir que lo compromete en lo corporal, en lo afectivo y en lo cognitivo.

El juego es un espacio abierto a las relaciones humanas, que demanda ciertas acciones motrices por parte de los jugadores/as, permitiéndoles correrse un poco de esa realidad, para después volver.

Por eso se considera que el juego es un derecho inalienable para el desarrollo integral de cada niño y niña, que a su vez se vincula con los procesos de enseñanza y aprendizaje. Tal es así que es importante tener en cuenta los aportes de Sarlé (2010) a la hora de hablar del juego: “La inclusión del juego, requiere de un docente que busque ampliar el repertorio lúdico de los niños/as atendiendo a posibilitar espacios y situaciones lúdicas nuevas y valorizar las que portan como jugadores”.

Por otro lado, en el marco de la realización de la planificación tendrán lugar propuestas que incluyan la creatividad e innovación de actividades, con propuestas interactivas y uso de las TICS. La intencionalidad de esta planificación será que los niños/as puedan ir dando cuenta de los aprendizajes que posibilitan estos juegos y las experiencias en las diferentes áreas cognitivas, como así también que tengan la posibilidad de enriquecer el juego a través de otros escenarios lúdicos, en donde se pongan en juego los contenidos de matemáticas, lengua, ciencias naturales; ofreciendo y ampliando nuevas experiencias lúdicas. A su vez, comienzan a incorporar a través del

juego algunas actividades interactivas que tienen que ver con la aparición de la Integración curricular de la Educación Digital, la Programación y Robótica dan cuenta del uso seguro que se enseña a partir de estos contenidos y que además enriquecen y dinamizan las clases.

A modo de resumen, comprender el “sentido” del juego supone entonces la toma de conciencia de algo que está más allá del sujeto y que determina, condiciona o regula el juego. Las reglas explican cómo se juega, pero no el sentido del juego. Desde esta mirada, la acción lúdica se construye a medida que el niño o la niña se van convirtiendo en jugador “experto”.

Con respecto a los juegos de reglas convencionales, se citan algunas características: Formas de enseñar, expresando y compartiendo afectos, ofreciendo disponibilidad corporal, observando, realizando acciones conjuntas, repitiendo con recurrencias, planteando problemas, nombrando aquello que hacemos.

El juego es un recurso educativo fundamental para la vida del niño, en tanto la preparación para las prácticas sociales, maduración, personalidad y equilibrio emocional, es la forma donde los niños aprenden de mejor manera, es por ello, que se decide abordar a través de diversos juegos en los que se incluya la presencia de las TICS se convierten en recursos educativos que también producen aspectos pedagógicos y didácticos. Las vocales, números e incluir las distintas disciplinas, acompañando aquellos aprendizajes que poseen una densidad en sus contenidos permitiendo así un enfoque diferente que acompañen la dinámica de los aprendizajes.

Propósitos del proyecto:

- Que se dé continuidad al trabajo en relación a las planificaciones anteriores.
- Propiciar la exploración y producción de las propuestas pedagógicas a partir del uso de las TICS.
- Compartir y disfrutar experiencias lúdicas en relación con el espacio y el tiempo cotidiano, con los objetos y con los demás como manifestación comunicativa propia y de la cultura.
- Brindar oportunidades de juego individual, grupal y en pequeños grupos para la materialización y el reconocimiento de la centralidad del juego.
- Alentar el juego como contenido digital y de valor para el desarrollo cognitivo, afectivo-emocional, ético y social.
- Conocer y aceptar las reglas de los juegos propuestos para manifestar libremente opiniones, acuerdos y desacuerdos en los momentos de juego.
- Ampliar el bagaje de conocimientos de los campos de experiencias del Diseño Curricular y la importancia de revisar las prácticas pedagógicas.

OBJETIVOS DE LA INTERVENCION

Objetivos generales:

- Diseñar un proyecto de intervención acerca de la planificación docente y la importancia de los espacios lúdicos en nivel primario.
- Generar la presencia transversal de las prácticas del lenguaje (conteo, hablar, escuchar, leer, escribir) matemáticas (conteo, medidas) y su vinculación con las distintas áreas de conocimiento.

Objetivos específicos:

- Analizar las prácticas docentes en relación con la construcción de una planificación didáctica en las que se incorpore el juego como un contenido más.
- Evaluar cómo influye el juego en los aprendizajes en los alumnos de segundo grado.
- Demostrar que los contenidos de las TICS pueden resultar para los docentes propuestas innovadoras y motivacionales para sus alumnos con los diversos contenidos áulicos.
- Organizar y orientar los contenidos para trabajar el desarrollo del lenguaje oral, los números, etc.

ESTADO DE ARTE

Buenaño Alban y Silva Gimenez (2022) llevan a cabo un estudio: “Estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza de los párvulos”. Abordan la importancia de conocer la problemática del deficiente nivel de conocimiento y que estrategias lúdicas interactivas utilizan las docentes en el proceso de enseñanza de los párvulos. Se plantean como objetivo desarrollar estrategias lúdicas interactivas a través de una guía didáctica para mejorar el proceso de enseñanza de los párvulos de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”. Emplean la metodología del paradigma mixto de la investigación, relacionada con el diseño de investigación bibliográfica, de campo, descriptivo y aplicado. Se genera una encuesta de 32 preguntas de opción múltiple, con escala valorativa de Likert, participan siete docentes de la institución educativa, entrevista con ocho preguntas abiertas, realizada a una especialista. De ello se comprueba que los docentes desconocen las potenciales estrategias lúdicas interactivas, que existen en la actualidad. Se elaboró una guía didáctica en la que se detallan diez estrategias lúdicas interactivas, juegos de descubrimiento, juegos de emparejar, ruletas, rompecabezas, videos, juegos de memoria, juegos de reflexión, juegos de competencia, etc.

Ramírez Villalva, Solano Campos (2021) llevan a cabo un estudio titulado como: “Aplicación de espacios lúdicos en las instituciones educativas de nivel primaria del distrito de San Agustín de Cajas - Huancayo 2019”. Los autores realizan la investigación con el objetivo de establecer cómo se administran los espacios lúdicos en el diseño arquitectónico de las instituciones educativas de nivel primario del distrito de San Agustín de Cajas, Huancayo – Junín”.

La metodología de investigación que refieren es del tipo aplicada / no experimental y nivel descriptivo – cualitativo, presentando como instrumento la ficha de observación. El resultado de la investigación consiguió que la aplicación de espacios lúdicos se realice de manera moderada, baja o menuda. Los datos obtenidos verifican o validan “la posible

respuesta” planteada al inicio de la investigación, es decir, que las dimensiones, subdimensiones e indicadores fueron los adecuados para medir los espacios lúdicos.

Muñoz, Lira, Lizama, Valenzuela, Sarlé(2019)realizan un trabajo titulado: “La Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje”. El objetivo es conocer la motivación de los profesores en la utilización del juego en campo educativo. Se realizaron encuestas a 221 profesores de Educación Básica (primaria) utilizando la Escala de Motivación por el uso del Juego (EMJ), se investigó sobre las concepciones de esos profesores sobre el juego a través de cuatro grupos focales.

Los resultados cuantitativos, tienen distintas significaciones, los resultados son consistentes con los discursos de los profesores, en los que aparece el costo de tiempo que lleva la implementación del juego, el desconocimiento de esa implementación en el uso e incorporación del juego como recurso educativo.

Pilar Larrabure y Paolicch (2018) realizan una investigación titulada como: “La función del juego en la infancia y las concepciones de madres, padres y docentes sobre su incidencia en el desarrollo infantil”. El Proyecto de Investigación de las autoras, en la Beca Estímulo UBACyT 2015-2016, “Relación del tipo de apego y actitudes hacia el juego infantil”, tuvo como objetivo ampliar y profundizar aspectos de este. Se desarrolla en el marco del Proyecto de Investigación Programación Científica 2014-2017 UBACyT, “Tipo de apego y actitudes hacia el juego infantil”. Además, se analiza la función del juego en los niños y las concepciones que presentan los adultos responsables de la crianza.

Utilizan como metodologías entrevistasen-dirigidas a profesionales de las instituciones educativas, a madres y padres de niños de entre 3 y 5 años. Se articulan con planteos teóricos en el campo de trabajo en donde el juego y la creación de vínculos intersubjetivos son soportes fundantes de la constitución subjetiva en la niñez.

Tamayo Giraldo & Restrepo Soto (2017) realizan el trabajo titulado como: “El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos”.

El objetivo de la investigación de estos autores es lograr comprender los sentidos y las prácticas sobre el juego en la comunidad de la institución de protección Fundación Funpaz. La metodología investigación utilizada es la cualitativa de corte descriptivo e interpretativo. En cuanto a los resultados lograron con el grupo de profesionales interdisciplinarios posibilitaron transformaciones positivas en los niños que presentan desórdenes comportamentales.

Larrabure & Paolocchi, (2019) elaboran la investigación titulada “El juego en las distintas épocas: Concepciones de madres y padres respecto a su función y su incidencia en el desarrollo infantil” El objetivo principal que se plantea consiste en analizar la función que tiene el jugar para los niños/as y las concepciones que poseen los adultos responsables de la crianza respecto a ello.

Las autoras Larrabure, María Pilar y Paolicchi, Graciela Cristina también, indagan sobre las infancias de los padres y las comparan con la de sus niños. Se utilizan las entrevistas semidirigidas a madres y padres de niños de 3-5 años. El trabajo se enmarca en planteos teóricos que consideran el jugar y la creación de vínculos intersubjetivos como soportes necesarios de la constitución subjetiva en la niñez. En los resultados se afirma que la infancia de sus hijos es mejor que la propia. Los aspectos más valorados por los entrevistados se basan en la presencia de madres y padres en el hogar y el acceso a mejores recursos materiales y posibilidades 12 sociales, educativas y recreativas para sus niños y niñas.

Por otra parte, se visualiza la preocupación por las exigencias de la vida actual y como esto limita la posibilidad de compartir juego libre, de pasar tiempo en el hogar y al aire libre.

Dorinda Mato-Vázquez y Denébola Álvarez-Seoane (2019), realizan un trabajo titulado “La implementación de TIC y MDD en la práctica docente de Educación Primaria”. El objetivo de este artículo es analizar la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y de los Materiales Didácticos Digitales (MDD) en las aulas de Educación Primaria, incidiendo en los efectos que el uso de estos elementos comporta para el profesorado y el alumnado implicado.

Para la realización del estudio se ha utilizado metodología cualitativa mediante la realización de sesiones de observación de aula y entrevistas a docentes y alumnado. La muestra la conforman siete centros escolares de tres comunidades autónomas españolas. Los resultados apuntan a cambios en las metodologías docentes, en la organización del trabajo en el aula y a la adopción de nuevos roles y perfiles por parte de los agentes escolares.

Núñez, L.; Conde, S.; Ávila, J.An. & Mirabent, M.D. (2015), realizan una investigación titulada “Implicaciones, uso y resultados de las Tic en educación primaria. Estudio cualitativo de un caso”. Su objetivo del estudio obtener una visión general sobre la opinión del profesorado y alumnado en los procesos de implantación, uso y resultados de las Tic. Se examina el caso de un Centro de Educación Infantil y Primaria, ubicado en Huelva capital, Andalucía (España), realizando un análisis cualitativo a través de la matriz de códigos y subcódigos diseñados para ello.

Los resultados permiten identificarlos efectos más destacables que las Tic generan en el centro, obteniendo relaciones significativas entre el uso que el profesorado hace de las Tic y los resultados alcanzados tras su incorporación.

Medellín Mendoza, M. L. (2018) realiza un artículo titulado “Uso de las Tic como estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura en educación primaria”.El presente artículo tuvo como propósito analizar el Uso de las TIC como estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura en Educación Primaria. El mismo fue

sustentado con las teorías de Piñeros y Patiño (2013), Cristóbal (2011), Molano, Quiroga, Romero y Pinilla (2014), Ramos (2013), Landazábal (2011) López (2012). Yanes (2011), Hepp (2011), MEN (2013), Morrissey (2011), Lugo y Kelly (2011) Martín (2011), Landazábal (2011), entre otros. Se desarrolló bajo la metodología del análisis documental enmarcada en el paradigma cualitativo.

En ese sentido, se realizó un análisis documental revisando documentos científicos para identificar y analizar aspectos asociados a las TIC como estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura. Se concluyó que el empleo de las TIC como estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura en educación primaria requiere tanto de la gestión de recursos tecnológicos como de la capacitación docente para el uso efectivo de los mismos.

Castillo López, D. (2020) realiza una investigación titulada “Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia”. Su objetivo es dar a conocer que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) tiene un papel esencial en la sociedad.

En consecuencia, en el ámbito educativo, se ha incrementado la presencia de dispositivos tecnológicos y de contenidos orientados al fomento de la competencia digital de los estudiantes. Para alcanzar este propósito, es necesario que el profesorado incorpore, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, recursos digitales y metodologías que promuevan en el alumnado el aprendizaje y el desarrollo de habilidades digitales. Con este estudio se pretende conocer el uso que hacen de las TIC los maestros tutores de Educación Primaria de colegios públicos de la Región de Murcia.

Así, se analizan, principalmente, cuáles son los recursos digitales y las estrategias metodológicas que suelen emplear en el proceso de enseñanza-aprendizaje estos docentes. Para ello, se ha llevado a cabo una investigación, de tipo descriptiva y desde la metodología cuantitativa, en la que la recogida de datos se ha realizado a

través de un cuestionario elaborado para este estudio, que fue contestado por un total de 133 docentes. Los resultados obtenidos revelan que, aunque se han llegado a introducir metodologías activas, los docentes encuestados no utilizan con frecuencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje recursos tecnológicos innovadores ni metodologías emergentes en el uso de las TIC.

MARCO TEORICO

Se abordará este proyecto desde la complejidad: con un posicionamiento para el análisis y la interpretación de los acontecimientos. La racionalidad compleja refiere la idea de trama, lo multidimensional, lo pluricausal, los procesos, las interrelaciones entre los componentes de una configuración. Por tanto, no se puede considerar y/o separar: lo individual de lo social, lo político de lo cultural y de lo económico; lo pasado, lo presente y lo futuro; lo afectivo, lo cognoscitivo y lo social; lo consciente de lo inconsciente, lo próximo y lo lejano; los actos y los procesos; los efectos y las causas; lo grupal y lo singular y las múltiples interrelaciones entre dichas dimensiones y entre diversos acontecimientos interrelacionados (Boggino N Y Barés E. 2016), porque tanto los centros como las instituciones educativas y los sujetos que lo transitan están atravesados por esta complejidad.

Las diversas categorías que se desarrollan a continuación dan cuenta de algunas palabras que resuenan, y a su vez, se cruzan e interpelan la realidad de los espacios educativos

Subjetividad

En un seminario Bleichmar en el año 2007, en la Universidad de Rosario llamado “La construcción de legalidades como principio educativo” comenta sobre las propuestas educativas. Estas se basan en propuestas de construcción de subjetividad, que tienen que ver con proyectos estatales que se han realizado en la Argentina, es decir modelos ideológicos se genera la producción de sujetos, intentando insertarse dentro de las políticas educativas. Un proyecto es pensado en términos de generar aprendizajes formadora de sentido tiene que ver con la producción de subjetividad.

Los modelos que trascienden, las formas históricas políticas o sociales se constituyen en el pensamiento, es decir, mecanismos que regulan las formas de

funcionamiento psíquico, eso hace a la constitución del psiquismo y no a la producción de subjetividad.

También comenta que uno de los grandes problemas de la educación actual es como sostener la capacidad creativa de la mente. La construcción simbólica de la relación con el mundo es una operatoria que se realiza en relación al mundo y que tiene que ver con objetos de interés que en primera instancia son objetos humanos como objetos de conocimiento. Los primeros enigmas son preguntas acerca de la condición del otro. Esto forma parte de las primeras modalidades. No hay interés en aprender, “porque no hay yo” y por lo tanto no hay enigma. No es posible armar un enigma “si uno no es yo”.

Ahora bien, en palabras de Fernández (2002), entre el enseñante y el aprendiente se abre un campo de diferencias donde podría aparecer el placer para aprender. El enseñante pone su saber para que el aprendiente lo recree, invente, en esta relación se imprime subjetividad, es decir el enseñante le otorga ese lugar de aprendiente, un lugar de sujeto pensante. En este sentido los enseñantes como agentes subjetivantes pueden intervenir y propiciar movimientos saludables, otorgar un plus de sentido, que permitan tramar algo más allá de los aspectos patógenos que pudieran venir desde la familia.

Según Arseno (2004), la psicopedagogía ha devenido práctica de pensamiento, la destitución en las prácticas nos obliga a construir lugares y representaciones, habitar una situación, subjetivar una experiencia. Solo pertenecemos a sitios en donde hay posibilidad de pensamiento y de armado de subjetividad.

Formación docente

La práctica docente asumida como una práctica social, referencia a las prácticas sociales como producto de un interjuego entre las condiciones sociales objetivas en las que se desarrollan y el agente social que las produce, es decir es socialmente construido.

En otras palabras, es un tipo de práctica que no solo se establece en las prácticas de enseñanza, sino que también se desarrollan en escenarios marcados por la complejidad en condiciones sociales, históricas e institucionales.

Por otra parte, es importante reconstruir el saber docente y en la medida en que sea incluido y participe durante los cambios de procesos curriculares. Los cambios y rupturas que acontecen en los diferentes paradigmas de aprendizajes son el marco teórico dan permanencia y están en relación con la formación y el posicionamiento, que son principios pedagógicos de la tarea.

Entonces las prácticas de enseñanza no es hablar de proceso de enseñanza-aprendizaje, según los aportes de Steiman (2018) refiere a la práctica social que supone la reflexión de las prácticas que orientan las estrategias en el quehacer docente. Esta reflexión tiene que ver con las prácticas internalizadas en donde se deberían generar movimientos que permiten atender a las necesidades contextuales, interpelamos nuestros habitus que se desarrolla en un campo social con características inherente a las prácticas

La práctica pedagógica refiere al trabajo en el aula que se dan tanto en las prácticas de enseñanza como en las prácticas de aprendizaje, hablar de prácticas es tener en cuenta que están regidas por el habitus que luchan en el campo social y que no necesariamente esto se percibe en las prácticas, dado que las instituciones regulan y configuran esas prácticas. Esto involucra a la transposición didáctica, esto último tendrá

que ver con que la didáctica se debería ocupar por un lado enseñanza, pero también de los conocimientos a enseñar.

En otras palabras, por habitus se entiende como un sistema de disposiciones duraderas, pero no inmutable, podemos afirmar desde el propio Bourdieu (2007) que la posibilidad que le cabe a los agentes sociales de reformular esas disposiciones tiene una doble vía de resolución. Por un lado, la posibilidad que tengan que enfrentar situaciones atípicas, contextualizadas en condiciones objetivas diferentes a las del momento de la constitución del habitus. Y por otro al proceso de autoanálisis, la reflexión de las prácticas.

El Nivel Primario y las propuestas áulicas

Incorporar diversas propuestas de juegos y que sean transversales al presente currículo sigue siendo el desafío en la educación primaria, que en primer grado suele ser esperable pero luego no hay lugar para aprender a partir del juego.

En los grados de primaria, el juego potencia el dominio de los contenidos curriculares por parte de los niños, además de propicia la motivación para aprender. Tanto el interés y la motivación son dos de los aspectos importantes que puede desarrollar el juego, en este sentido, incentivar el juego favorecería implicarse en su propio aprendizaje. Por ejemplo, jugar a juegos de mesa (cartas, dados, damas, etc.) puede potenciar los conceptos y resoluciones matemáticas, además posibilita la competencia social.

Por ejemplo, los espacios de lectura, de dramatización, contar historias y otras actividades relacionadas a la literatura posibilita las probabilidades de que los niños con dificultades para leer puedan avanzar y animarlos. La búsqueda de variedad de materiales impresos y herramientas de escritura en un “proyecto de escritura” podría estimular a participar a los niños que se muestran más reticentes a escribir y ayudarlos a

aprender unos de otros. Asimismo, el juego propicia la creatividad y la imaginación, estos permiten afrontar las cosas, disfrutar e innovar.

Incorporar la tecnología como la posibilidad de grabar cuentos (podcast), dibujar historias a modo de viñetas en una Tablet, etc. Son recursos que se pueden utilizar como herramientas innovadoras y didácticas para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por tanto, para que un docente pueda ser un gestor activo de ambientes de aprendizaje enriquecidos por las TICs, debe conocer el uso de cada una de estas herramientas y estar en constante capacitación debido a que la sociedad evoluciona rápidamente y es importante que los docentes vayan en la misma línea, de acuerdo con el contexto en el que se encuentran.

Según UNICEF (2018) es necesario el desarrollo profesional permanente y la elaboración de guías de enseñanza accesibles para reforzar la capacidad de los maestros de implementar metodologías basadas en el juego.

Comunicación, educación y las tecnologías

La comunicación entre individuos, familias, regiones, países y continentes enteros ha existido con diversos fines: para transmitir cariño y tranquilidad, para negociar un producto en una feria, para transmitir mensajes de paz, para iniciar o poner fin a una guerra mundial, para hacer un acuerdo, para generar consciencia, para reclamar justicia, para transmitir conocimiento, para educar. Y en eso consiste la educación: comunicar conocimiento, intercambiar ideas, generar espacios de aprendizaje continuo y versátil.

La educación, que tantos siglos de debate interminable e ilimitado lleva, es en su esencia, comunicación. Existen ciencias que generan conocimiento, pero es menester que este sea trabajado, analizado y adaptado para la inmensa diversidad de educandos. Ahí es donde la ciencia de la educación actúa, así como transmitiendo ese conocimiento ya generado, de la manera más didáctica y siempre con el objetivo de participar en un

circuito de intercambios y re-generación de nuevo conocimiento y nuevas interpretaciones, debates y propuestas.

La educación también es acción, es movimiento en la diversidad, es ruptura de lo adquirido, es salir de la zona de confort y es de-construcción permanente. Y en todo ese proceso de acción, de construcción, de reflexión, de intercambios, de debates, está presente la comunicación.

Intervención psicopedagógica en el ámbito educativo

Fernández (2002) postula, desde la psicopedagogía se intenta hacer un aporte, proveniente del campo de la salud en el aprendizaje, que nos permita encontrar herramientas adecuadas para trabajar con las familias cuando los síntomas ya están instalados, así propiciar, a nivel comunitario y social, programas de promoción de autoría de pensamiento.

Las intervenciones que se podrían realizar con los niños/as y adultos en los espacios educativos serían producciones simbólicas de todo tipo y en todas las áreas de conocimiento. Alicia Fernández (2007) refiere que las modalidades de aprendizaje constituyen un “Conjunto de marcas que cada sujeto deja cuando trabaja intelectualmente, en las cuales se pueden reconocer modalidades de expresarse, operar e interpretar el mundo, para reconocer cuáles son las particularidades psíquicas de las maneras con las cuales cada uno de los sujetos representa el mundo que dibuja, escribe o juega.

Se trata entonces de poner el acento en las características que tiene el pensamiento de cada sujeto, para realizar desde allí las “marcas” que nos permiten reconocer sus producciones como singulares y únicas. Dicha producción y su riqueza potencial está en directa relación con la complejidad de las oportunidades psíquicas, neurológicas, culturales que le toca en suerte a cada sujeto.

Rol del juego en el despliegue de la singularidad

En la instancia de los talleres los niños/as y adultos tendrán la oportunidad de desplegar su singularidad en el grupo. En este sentido, la propuesta de los talleres podría pensarse al juego como recurso. Este es considerado el canal más directo para establecer una relación, un vínculo. Así mismo, se podría promover el jugar como herramienta de trabajo y como un modo de comunicación más directo con los niños y/o adultos; rescatando la importancia de asumir nuestro rol como jugador, remarcando la necesidad de respetar las reglas, el juego y el modo de jugar de cada niño, en libertad, y evaluando cuidadosamente los tiempos y modos de la intervención psicopedagógica.

El jugar posibilita tanto lo preventivo como lo terapéutico. El juego (con materiales, personajes, estrategias, combinaciones de lenguaje etc.), se lo piensa desde un carácter preventivo dado que favorecería al niño o adulto a experimentar y ampliar el campo de acción, una mayor flexibilidad, que facilitaría una posición diferente frente a los conflictos cotidianos. Lo terapéutico tiene que ver con que en el espacio lúdico se genera construcción de los vínculos.

En otras palabras, según Fernández (2002), sólo desde el espacio transicional, de juego, confianza y creatividad podrá gestarse la mirada psicopedagógica, jugar es descubrir las bondades del lenguaje; es inventar nuevas historias, es asistir a la posibilidad humana de crear nuevos latidos y eso es maravillosamente placentero. Jugar es poder trotar las palabras, las manos y los sueños. Creer y crear. Arriesgarse a hacer de los sueños textos visibles y posibles Aprender es reconocerse, creer en lo que creo y crear lo que creo.

Aprendizajes digitales

La integración de la tecnología y la educación digital también presenta desafíos, la brecha digital, la falta de acceso a dispositivos y conectividad confiable, así como la capacitación de los docentes en el uso efectivo de la tecnología, son desafíos que deben abordarse para aprovechar al máximo el potencial de la educación digital.

Estos desafíos en el contexto educativo actual requieren esfuerzos continuos y políticas efectivas para garantizar una educación de calidad, inclusiva y equitativa para todos los niños y niñas. Abordar estos desafíos no solo mejora la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también contribuye a un desarrollo social y económico más equitativo en el país.

Por otra parte, hay que destacar que promover la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje es de suma importancia por varias razones: mejora el rendimiento académico; cuando los estudiantes están motivados, se sienten más comprometidos con el aprendizaje y están dispuestos a dedicar tiempo y esfuerzo para alcanzar sus metas educativas. Esto se traduce en un mejor desempeño en las tareas escolares, la retención de conocimientos y la adquisición de habilidades; fomenta el aprendizaje significativo

Por ejemplo, en el caso los estudiantes que presentan un mayor interés en el contenido están más dispuestos a explorar, hacer conexiones y comprender conceptos en profundidad, esto facilita el proceso de construcción de conocimiento y promueve un aprendizaje duradero y significativo. Aparte, desarrolla habilidades de autorregulación.

Cuando los estudiantes están motivados, aprenden a establecer metas, planificar sus estudios, manejar su tiempo de manera efectiva y superar los desafíos que puedan surgir. Estas habilidades de autorregulación son fundamentales para el éxito académico y también son transferibles a otras áreas de la vida.

Por otra parte, la falta de motivación puede estar asociada a diversas problemáticas específicas que pueden afectar el compromiso y el interés de los estudiantes. Algunas de estas problemáticas pueden incluir: la falta de relevancia para su vida diaria o que los contenidos no se relacionan con sus intereses y experiencias. Esto puede disminuir su motivación para participar activamente en el proceso de aprendizaje. El escaso apoyo emocional por parte del entorno escolar y/o los docentes; la ausencia de desafíos y metas, la escasa variedad de métodos de enseñanza, factores familiares o

del contexto social; que son importantes de abordar para promover un ambiente educativo estimulante, relevante y motivador.

Entonces, adaptar las prácticas pedagógicas, brindar apoyo emocional, establecer metas desafiantes y fomentar la diversidad en las metodologías de enseñanza, se puede trabajar en el incremento de la motivación de los estudiantes y su compromiso con el aprendizaje.

En resumen, promover la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje es esencial para mejorar su rendimiento académico, fomentar el aprendizaje significativo, desarrollar habilidades de autorregulación, cultivar una actitud positiva hacia el aprendizaje y promover su bienestar emocional. Estas son bases fundamentales para el crecimiento personal de los alumnos.

También los espacios lúdicos pueden contribuir a generar motivación en los estudiantes. El juego y la interacción lúdica promueven la participación activa, el disfrute y la exploración, creando un ambiente propicio para el aprendizaje significativo. Estos espacios pueden favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y motrices de los estudiantes.

Parafraseando a Pescetti los espacios lúdicos influyen en el aprendizaje. Proponer una actividad lúdica bien utilizada es una poderosa herramienta de cambio. Los juegos son herramientas de la alegría y de la libertad.

MÉTODO

El proyecto de intervención psicopedagógica consiste en la propuesta de un taller donde se llevará a cabo la actividad a cargo del equipo de orientación escolar, que implica la participación con objetivos concretos. La propuesta cuenta con cuatro encuentros de dos horas aproximadamente. Dicha propuesta presentará un carácter práctico, por lo que se desplegarán juegos que desarrollen algún contenido escolar e incorporar las TICS.

La propuesta se llevaría a cabo con las docentes a cargo de los dos segundos grados. La misma se desarrollaría formulando propuestas con la presencia de las TICS mediante las cuales fomenten aprendizajes de los contenidos disciplinares que estén presente en sus planificaciones.

Durante los encuentros, se podría plantear como se desarrollará con los grados y establecer criterios para que la propuesta sea viable.

Metodología De Trabajo:

Duración

Durante cuatro meses: Se propondrán cuatro encuentros aproximadamente en donde junto a las docentes podríamos acordar como se desarrollarán las actividades de acuerdo con la planificación de sus actividades y los espacios a realizar. El último encuentro será para socializar y reflexionar acerca de la propuesta de intervención.

Responsables: En el proyecto, los responsables de coordinar, organizar y orientar las acciones son los integrantes del equipo de orientación escolar, en especial la psicopedagoga.

Se trabaja de manera conjunta con el equipo directivo a quienes se les comunican las diferentes acciones, en un clima armónico, de respeto mutuo, lo que permite alcanzar el compromiso con el desarrollo del proyecto y su concreción.

En cada acción programada, se trabajará de acuerdo a las planificaciones evaluando las propuestas a presentar. Así como también como responsables de la actividad, las decisiones conjuntas sobre los horarios, los recursos materiales, los espacios y como evaluadores de las acciones para posibles reajustes

Destinatarios: A partir de la problemática planteada se identifica como destinatarios, beneficiarios inmediatos o directos, de la intervención a los docentes de la institución dado que resultan ser los que revisarán y ampliarán el horizonte de sus propuestas, mostrando la necesidad de tomar el tiempo para planificar y utilizar otras en herramientas como las TICS para cumplir con los objetivos propuestos.

Los destinatarios finales o indirectos son los alumnos quienes se benefician con la aplicación de las herramientas y el uso responsable de las TICS. Aprender a aprender y a jugar como dos posibilidades que hoy nos brindan las tecnologías siempre en un marco responsable sobre el uso.

Localización Física: Las actividades propuestas se realizan en las instalaciones Escuela primaria N° 248 estatal. De la ciudad de Cipolletti, provincia de Rio Negro. Se utiliza la sala de videos como espacio físico para el desarrollo de las actividades del taller.

Recursos: Todo proyecto requiere para su realización una serie de recursos, para lograr los objetivos. En este proyecto, se utilizan recursos humanos, es decir, el equipo interdisciplinario y equipo directivo, que deben estar capacitados para realizar las tareas previstas.

Así como también, recursos materiales como: sala de videos, proyector, pantalla y computadora, equipo de audio. No se utilizan recursos financieros debido a que se emplea la tecnología y el espacio de la escuela.

Proyecto de intervención

Como futura Licenciada En Psicopedagogía, podría afirmar que los objetivos de la planificación es propiciar construir junto a las educadoras, actividades que le ayuden a abordar las distintas áreas que trabajan. El objetivo consiste en que las educadoras a futuro cuenten con otra mirada acerca de trabajar y generar otros recursos para sus planificaciones, formulen el uso de las TICS como propuesta pedagógica, de acuerdo a la necesidad del grupo con el que trabajen. A su vez, conocer como futura profesional ¿Cómo influye el juego en el desarrollo infantil de los niños/as?

El objetivo principal es diseñar diversas propuestas pedagógicas que tenga como base el juego y exploración que permitan abordar las diferentes áreas cognitivas que trabajan las docentes.

En tal sentido, las actividades que se presentaran a continuación son propuestas que podrían desarrollarse utilizando de base las TICS. Estas propuestas serán analizadas y se podrán modificar de acuerdo a la realidad del aula y los contenidos que las docentes pudieran estar trabajando, siempre pensando en propiciar el trabajo que motiven a los alumnos para continuar aprendiendo.

PROGRAMAS DE ACTIVIDADES PARA EL TALLER

Actividad 1 “Aprendizaje activo, descubriendo el mundo digital”

La primera actividad se desarrollará junto con los docentes. Se podría iniciar con una actividad en la que se presentará un cuento interactivo a trabajar, este cuenta con elementos curriculares como objetivos, contenidos y secuencias. También cuenta con adaptaciones de acceso y permite flexibilizar ritmos de aprendizajes es decir se puede retomar la secuencia didáctica luego con otras actividades pedagógicas.

Para desarrollar esta actividad se les propondrá a los docentes que puedan establecer algunos interrogantes durante la presentación, como por ejemplo: preguntas sobre lo que sugiere el cuento a sus alumnos. Tales como: ¿Para qué me sirvió?, ¿Cómo lo

aprendí? ¿Cómo lo pensé? Estableciendo así que los alumnos puedan decir en voz alta características sobre lo presentado y fomentando la justificación verbal de lo enunciado. (metacognición)

Por otra parte se les sugerirá a las docentes que mientras se desarrolla la actividad, se pueden ir consignando apuntes y observaciones como está resultando la propuesta y que preguntas pueden surgir de los niños, en relación con el cuento o al uso de los dispositivos.

Se les solicitará que en un segundo momento, se pueda establecer una puesta en común donde los participantes (docentes y alumnos) se sentarán en el piso formando una ronda para generar un ambiente más desestructurado, dinámico y lúdico. Explorar que les pareció la actividad si les fue fácil, si ya conocían esas plataformas, etc.

Para la actividad se podrán utilizar los siguientes los cuentos interactivos para niños que se encuentran disponibles en los siguientes enlaces:

<https://Www.Siguiendoamarta.Com/2020/07/16/cuentos-interactivos-mystorybook/> <https://www.elproyectordeclase.com/2022/04/5-aplicaciones-para-crear-cuentos.html>

La síntesis de lo trabajado será compartido en el encuentro siguiente.

Actividad 2 “Trabajando mis habilidades cognitivas y las matemáticas”

Para esta actividad se podría presentar propuestas de matemáticas siempre teniendo en cuenta la planificación de las docentes y abarcando otra área de conocimiento importante para los niños y niñas.

La primera propuesta cuenta con el enlace <https://arbolabc.com/juegos-de-sumas>; estos son juegos de sumas donde los niños/as tendrán que utilizar las computadoras y aprender a buscar el contenido. Se les explicara a los docentes que con esta actividad además de propiciar un contenido matemático también se pone en juego el despliegue cognitivo.

Para la segunda actividad se les compartirá otro enlace a las docentes que contiene un juego de figuras geométricas generando así el trabajo de competencias en la memoria de trabajo y de entrenamiento cognitivo.

Enlace: [TANGRAM online en Cokitos.com](https://www.cokitos.com/tangram-online)

Así mismo se les podría brindar una breve de introducción de la importancia de generar este tipo de habilidades en sus aprendizajes, considerando que las habilidades cognitivas están presentes en cada acción del individuo al ejecutar diversas tareas. La memoria operativa juega un rol importante en la comprensión temprana del desempeño estudiantil.

Actividad 3 “Creamos nuestra lista de marcadores”

Para la siguiente propuesta se les sugiere a las docentes que pudiéramos trabajar con el siguiente recurso:

Plan Aprender Conectados para el nivel, se presenta “Digiaventuras: Superhéroes argentinos de la educación digital” que es una serie educativa animada que aborda distintos contenidos vinculados a la educación digital, la programación y la robótica.

¡Las digipistas están en el capítulo 3 “Un viaje por el ciberespacio”!

Enlace: [series educativas Aprender Conectados](https://www.aprendiendo.com.ar/series-educativas-aprender-conectados).

La idea de esta propuesta es que los alumnos se les puedan proponer que pudieran crear una lista de sitios web favoritos de la sala. Con esta actividad se les podría explicar a las docentes que podríamos trabajar habilidades ejecutivas tales como observar, analizar, clasificar, sintetizar frente a una tarea específica de “crear la lista”.

ACTIVIDAD 4 “Analizamos y reflexionamos”

Esta actividad será un espacio de encuentro y de reflexión entre los docentes que participaron de las distintas actividades y la psicopedagoga, espacio para dialogar sobre cómo fue incluir este tipo de propuestas con el uso de las TICS y el juego.

Por otra parte, se podrá conversar acerca del ajuste en la metodología para el acceso a los contenidos, sobre la utilidad de los recursos didácticos, que habilidades se buscan fomentar a partir de los juegos y el uso de las TICS.

Este último encuentro con las docentes será para indagar sobre el desarrollo de las actividades de acuerdo con la planificación de sus actividades y los espacios utilizados. Se podrían formular algunas preguntas: A- ¿Cuál es la importancia que adquirió el juego dentro de este grado? B- ¿Les resulto propicia las propuestas de juegos?, C- ¿Cómo fue la experiencia con el recurso de las TICS?, D- ¿Cree que las propuestas de juego y uso de TICS sirvieron para la estimulación cognitiva?, E- ¿Considera importante la orientación del psicopedagogo en la construcción de las propuestas de juegos? ¿Por qué?

CRONOGRAMA

TABLA 1

TALLER	MARZO/25	ABRIL/25	MAYO/25	JUNIO/25
ACTIVIDAD 1	Aprendizaje activo, descubriendo el mundo digital			
ACTIVIDAD 2		Trabajando mis habilidades cognitivas y las matemáticas"		
ACTIVIDAD 3			Creamos nuestra lista de marcadores	
ACTIVIDAD4				Analizamos y

				reflexionamos
--	--	--	--	----------------------

Rubrica de evaluación

El proceso de evaluación está conformado con algunos indicadores que se presentan en una autoevaluación que deberá realizar cada docente. Esta también se complementara con el espacio de reflexión que se realizara en el cuarto encuentro de las actividades propuestas en el taller, a fin de dar cuentas si se lograron los objetivos y actividades formuladas. Asimismo evaluar en qué medida se logro cumplir con el proyecto de intervención psicopedagógica quien estará orientando las propuestas.

RUBRICA DE ACTIVIDAD INDIVIDUAL	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Las propuestas presentaban contenidos para la alfabetización digital			
Como podría evaluar las emociones positivas de los alumnos			
Exploración sobre los contenidos audiovisuales			
Uso de las TICS en las propuestas de juego			
Los recursos digitales fueron propicios para el desarrollo de la creatividad			
Como podría evaluar la motivación y el interés de los alumnos			

orientación del psicopedagogo en las propuestas			
---	--	--	--

Síntesis y Conclusiones

A modo de conclusión los resultados que se esperan con respecto a la propuesta de intervención psicopedagógica en la escuela primaria es fundamentalmente propiciar que los docentes aprendan a utilizar recursos lúdicos con la incidencia de las nuevas tecnologías para motivar a los estudiantes en sus aprendizajes.

El uso de las TICS con sus recursos digitales deben cumplir ciertos aspectos como por ejemplo estar diseñado con una intencionalidad educativa, apuntar al logro de un objetivo de aprendizaje, es decir que responda a características didácticas apropiadas para el aprendizaje.

En este sentido podrían ser para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos.

Por otro lado, es importante que este trabajo ayude a indagar y conocer que mirada tienen los docentes del uso de este recurso y algunas reflexiones que se podrán compartir al respecto.

En cuanto a las intervenciones psicopedagógicas se pueden resaltar la elaboración de las propuestas, atendiendo a los aspectos señalados en el marco teórico y a las subjetividades de los estudiantes de la escuela primaria.

Cuando se construye el proyecto de intervención se hace con la intención de reconocer que las propuestas de juego deben ser nuevas creaciones y que no es solo una herramienta para el aprendizaje sino que también pueda motivar a los estudiantes utilizando recursos actuales como lo son las tecnologías.

Aportes y contribuciones de la intervención

Este trabajo intenta contribuir a la visión del psicopedagogo como promotor de abordajes en las instituciones educativas, específicamente en lo que hace a desarrollar propuestas con diversas metodologías de enseñanza para motivar y potenciar las fortalezas de cada estudiante.

También acompañar a los docentes en la planificación y en las secuencias didácticas de las actividades fomentando estrategias y sugerencias que apunten a ofrecer un clima favorable para los aprendizajes. Asimismo, plantear este trabajo hace a las herramientas que debería tener una institución educativa con respecto a que se puedan habilitar los medios adecuados para que los estudiantes aprendan y a su vez diseñar las intervenciones para llevarlas a cabo de la mejor manera posible.

En este sentido los docentes deben plantearse constantemente que proceso esperan de sus estudiantes, propiciando la reflexión sobre la didáctica, los aprendizajes promoviendo así la intencionalidad docente a la hora de enseñar.

Limitaciones de la investigación

Como limitación de este trabajo, se puede mencionar el poco tiempo que se pudo trabajar en las observaciones en la institución, por la época del año en la que se hizo y la necesidad de complementar con entrevistas formales a docentes para establecer un mejor análisis de las categorías conceptuales y la observación de las propuestas que las docentes pudieran ir desarrollando y con qué recursos podrían contar en la escuela para desarrollar las actividades.

Otra limitación tendrá que ver con la información sobre la temática abordada si bien se pudieron obtener varias investigaciones y trabajos sobre el uso de las TICS en primarias es un tema relativamente nuevo y poco investigado.

Líneas futuras de investigación

Cuando se menciona la palabra tecnología en el campo de la educación generalmente se la asocia a procesos de innovación educativa, cambios, nuevas metodologías o nuevas formas de acceso a la información.

Si hacemos doble clic sobre la palabra tecnología, ¿qué imagen mental se nos presenta? Seguramente una notebook, un celular, un lavarropas, la luz eléctrica...Y es real. Son tecnologías que muchas veces naturalizamos pero que han modificado nuestra cultura, hábitos, modos de actuar y comunicarnos. Muchas otras incluso han mejorado nuestra calidad de vida. ¿Podríamos decir que la tecnología son los diversos artefactos que usamos para trabajar, estudiar, etc.?

En este sentido, es necesario continuar con futuras investigaciones en los distintos niveles educativos, observando las propuestas docentes y las incidencias que tiene las TICS, dado que las tecnologías están en el uso cotidiano y cada vez son mayores los aportes que pueden brindar en los espacios educativos.

La educación media en la Argentina en algunas escuelas cuenta con un diseño curricular que proporciona a sus estudiantes de asignaturas que trabajan contenidos específicos de la disciplina. Aunque, es importante mencionar que los recursos que se aprenden en esas disciplinas vienen a colaborar con otras asignaturas permitiendo así desarrollar estrategias de aprendizaje en los estudiantes quienes van desarrollando otros recursos o formatos que pueden utilizar para estudiar un tema, por ejemplo el uso de un soporte para una presentación, exposición, buscar un video que le ayude a entender o profundizar, grabar contenidos de clases, y diversos materiales colgados en una plataforma.

La utilización de estos recursos ubican al estudiante como centro del proceso de aprendizaje, desde un rol protagonista y que potencia las cualidades y características de las tecnologías de la información y la comunicación.

Es importante que el docente se vuelva un experto en pedagogía y desarrollar conocimientos mínimos de alfabetización digital, desarrollando así competencias digitales que le permitan diseñar entornos y experiencias de aprendizaje.

REFERENCIAS

Arseno, M. (2004) *Pensar, aprender, subjetivar. De la psicopedagogía a las practicas del pensamiento*. Bs.As. Ediciones GRAMA.

Buenaño Albán, J. y Silva Gimenez, M. (2022) *Estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza de los párvulos*. Universidad Tecnológica Indoamérica. Ed. Quito. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2748>

Dabas, E. (2008) *Red de redes*. Buenos Aires. Paidós.

Diseño curricular para la Educación Inicial. Ministerio de educación de Rio Negro. 2018.

https://educacion.rionegro.gov.ar/files/nivel_primario/disenio_nivel_primario.pdf

Fernández, A. (2002) *Poner en juego el saber*. Bs. As. Nueva Visión.

Fernández, A. (2007) *Los idiomas del aprendiente. Análisis de modalidades de enseñanza en familias, escuelas y medios*. Bs. As. Nueva Visión

Mato-Vázquez, D.; Álvarez-Seoane, D. (2019). La implementación de TIC y MDD en la práctica docente de Educación Primaria. *Campus Virtuales*, 8(2), 73-84. (www.revistacampusvirtuales.es)

Medellín Mendoza, M. L. (2018). Uso de las tic como estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura en educación primaria. *Gestión Competitividad E Innovación*, 6(1), 12-21. Recuperado a partir de <https://pca.edu.co/editorial/revistas/index.php/gci/article/view/35>

Montero, M. (2004) *Introducción a la psicología comunitaria. Desarrollo, conceptos y procesos*. Ed. Paidós.

Müller, M. (2010). *En aprender a ser*. Buenos Aires. Editorial: Editorial Bonum

Muñoz, C., Lira, B., Lizama, A., Valenzuela, J., Sarlé, P (2019) *Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje*. Interdisciplinaria vol.36 no.2 Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

<http://dx.doi.org/10.16888/interd.2019.36.2.15>

Núñez, L.; Conde, S.; Ávila, J. An. & Mirabent, M. D. (2015). Implicaciones, uso y resultados de las TIC en educación primaria. Estudio cualitativo de un caso. EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 53. Recuperado el dd/mm/aa de <http://www.edutec.es/revista>

Larrabure P. y Paolicch, G. (2018) *La función del juego en la infancia y las concepciones de madres, padres y docentes sobre su incidencia en el desarrollo infantil*. Anuario de Investigaciones, vol. XXV, pp. 363-374. Universidad de Buenos Aires.

Losada, A. V. (2014). Uso en Investigación y Psicoterapia del Consentimiento Informado. En B. Kerman, & M. R. Ceberio (Comps.). *En búsqueda de las ciencias de la mente. Investigación en Psicología sistémica, cognitiva y neurocientífica* (pp. 159-167). Ediciones Universidad de Flores.

<https://www.redalyc.org/journal/3691/369162253043>

Ramírez, K. y Solano, S. (2021). *Aplicación de espacios lúdicos en las instituciones educativas de nivel primaria del distrito de San Agustín de Cajas - Huancayo 2019*. Tesis para optar el título profesional de Arquitecto, Escuela Académico Profesional de Arquitectura, Universidad Continental, Huancayo, Perú.

<https://hdl.handle.net/20.500.12394/10540>

Repositorios de actividades educativas interactivas:

<https://es.educaplay.com/>

Sarlé, P. (2010,2016) *Lo importante es jugar...Cómo entra el juego en la escuela.*

Rosario: Homo Sapiens Ediciones

Schlemenson, S. y Percia M, (1.997) *Un tratamiento de lo grupal.* Buenos Aires.

Serie: Aprendizaje & Subjetividad.

Schlemenson, S. (2013) *La clínica en el tratamiento psicopedagógico.* Buenos Aires, Paidós.

Steiman, J. (2018) *Las prácticas de enseñanza.* Bs. As. Miño y Davila editores SL.

Tamayo Giraldo, A. & Restrepo Soto, J. (2017) *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos.* Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), 13(1), 105-128.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>

Informes y documentos oficiales:

Pescetti, Luis María, artículo “El verdadero valor del juego”, año 2021.

Anexo 1

FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO Universidad, desean conocer sobre **Subjetividad, creatividad y motivación en el ámbito educativo: Acerca de la importancia del uso de las TICS en los espacios lúdicos en nivel primario, en segundo grado**. Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar sobre las propuestas de juego en la escuela primaria y el uso de las TICS, con el propósito de realizar una intervención desde la mirada de la psicopedagogía. Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de los cuestionarios que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a sinvestydes@uflo.edu.ar (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:

Firma Profesional Informante:

Aclaración:

Aclaración:

DNI:

DNI:

Fecha:

Protocolo N°:

Anexo 2

Formulario de Cuestionario a docentes

Espacios Lúdicos en la Escuela Primaria y Motivación Estudiantil

Cuestionario N°

Escuela:.....

Estimado/a participante,

Gracias por tomar unos minutos para completar esta encuesta. Tus respuestas son muy valiosas para nuestro trabajo sobre los espacios lúdicos, el uso de las TICS e la escuela primaria y su efecto en la motivación de los estudiantes. Tus respuestas serán confidenciales y se utilizarán únicamente con fines académicos.

Docente:

Género:

Masculino

Femenino

(_____)Otro especificar

Edad: _____

Tiempo de experiencia como docente en la escuela primaria: ____ años

1. ¿Con qué frecuencia has participado en actividades lúdicas y recursos TICS en la escuela primaria?

Nunca

Raramente

A veces

Con frecuencia

Siempre

2. ¿Qué tipo de espacios lúdicos has tenido disponibles en la escuela primaria?

(Selecciona todas las opciones que correspondan)

Patio de recreo

Sala de juegos

Biblioteca lúdica

Aulas temáticas

Laboratorio de ciencias interactivas

Otros (especificar: _____)

3. ¿Utilizan recursos tecnológicos para los aprendizajes?

Nunca

Raramente

A veces

Con frecuencia

Siempre

4. ¿Cómo describirías la calidad de los espacios lúdicos en la escuela primaria?

Excelente

Buena

Regular

Deficiente

5. ¿Sientes que las actividades lúdicas y el uso de las tecnologías en la escuela primaria motivan a los estudiantes para aprender?

Sí, siempre motivan

Sí, en la mayoría de los casos motivan

A veces motivan, depende del tipo de actividad

Raramente motivan

No motivan en absoluto

6. ¿Crees que los espacios lúdicos con el uso de las tecnologías tienen un impacto positivo en el interés y participación en las actividades escolares?

Sí, definitivamente

Sí, en su mayoría

No estoy seguro/a

No, en su mayoría no tienen impacto

No, definitivamente no

7. Cuáles crees que son los beneficios de los espacios lúdicos con recursos de TICS en la escuela primaria? (Selecciona todas las opciones que correspondan)

Mayor diversión y disfrute en el aprendizaje

Mayor participación y colaboración entre los estudiantes

Desarrollo de habilidades sociales y emocionales

Estimulación de la creatividad y la imaginación

Mejora en la comprensión y retención de los contenidos

Otros (especificar: _____)

8. ¿Consideras que existen barreras o desafíos para la implementación efectiva de espacios lúdicos con recursos TICS en la escuela primaria? Si es así, por favor, descríbelos brevemente.

9. ¿Qué sugerencias o recomendaciones tendrías para mejorar los espacios lúdicos utilizando recursos tecnológicos en la escuela primaria y su impacto en la motivación

estudiantil? _____

Anexo 3

Propuesta de guía de observación de clases

Fecha:

Hora:

Lugar:

Observación de: _____

Actores _____

1) Objetivos de la observación:

Observar la interacción de los estudiantes con el entorno

Observar el tipo de actividades que realizan.

Observar el grado de participación y la motivación de los aprendizajes.

Registro: _____

2) Categorías o variables de observación:

Tipo de juego _____

Uso de formatos _____

Uso de herramientas digitales _____

3) Items de observación:

¿Existe un espacio determinado de juego en el aula?

¿Hay recursos de juego y/ o tecnologías en el aula (juguetes, juegos de mesa, notebooks, televisor, proyector, tablets, etc.)?

Se observan propuestas lúdicas ¿Cuáles?

¿El docente incentiva el uso del espacio de juego si lo hubiere?

¿Se observan uso de tecnologías? ¿Cuáles?