UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO

LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO" DEL CANTON LOJA, PERÍODO 2018-2019

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA Jessica Magaly Robles Puchaicela

DIRECTORA Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR
2019

CERTIFICACIÓN

Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia titulada: **LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO" DEL CANTON LOJA, PERÍODO 2018-2019**, de autoría de la Srta. Jessica Magaly Robles Puchaicela. En consecuencia el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designa para el efecto.

Loja, 14 de Diciembre de 2018

Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Jessica Magaly Robles Puchaicela, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de los posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de Loja en el Repositorio Institucional – Biblioteca Virtual.

Autora: Jessica Magaly Robles Puchaicela

Firma:

Cédula: 1105160384

Fecha: Loja, 13 de febrero de 2019

CARTA DE AUTORIZACION DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL O TOTAL, PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Jessica Magaly Robles Puchaicela, autora de la tesis titulada: **LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO" DEL CANTON LOJA, PERÍODO 2018-2019**, requisito para optar por el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestren al mundo la reproducción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la institución.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o por la copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los trece días del mes de Febrero del dos mil diecinueve.

Firma:

Autora: Jessica Magaly Robles Puchaicela

Número de Cédula: 1105160384

Dirección: Loja, Barrio Vicente Rocafuerte; Avenida Villonaco número 333-28.

Correo electrónico: jessicarobles755@gmail.com

Teléfono: 0981251163

Datos complementarios:

Directora de tesis: Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg. Sc.

Tribunal de grado:

Presidenta: Dra. María Eugenia Rodríguez Guerrero Mg. Sc.

Primer Vocal: Lic. Manuel Polivio Cartuche Andrade Mg. Sc.

Segunda Vocal: Lic. Gabriela Estefanía Celí Román, Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Por el aporte en mi formación como profesional mi sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja y la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia por haberme admitido en las aulas en las cuales he podido adquirir mis conocimientos para formarme como una persona profesional y así llegar a cumplir mi meta propuesta en el estudio.

Mi agradecimiento a la Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg. Sc., ya que ha dirigido este trabajo con sus sabios y profesionales conocimientos, ayudándome a superarme académicamente, a los distintos docentes quienes me han impartido sus conocimientos y brindaron su amistad en los distintos ciclos de mi formación.

Así mismo, expreso mi reconocimiento a la Carrera de Psicologia Infantil y Educación Parvularia y a todos los docentes, quienes con su profesionalismo y paciencia supieron entregarme sus conocimientos y apoyo para culminar mi carrera, especialmente a quien supo dirigir con empeño y sapiencia al presente trabajo de investigacion; y, finalmente, elevo mi eterna gratitud a la unidad Educativa "Adolfo Valarezo", a su director, maestras y niños por haberme concedido la oportunidad para investigar el tema que he propuesto.

La Autora

DEDICATORIA

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mi madre y padre por haber confiado en mí, por el apoyo brindado para que realice mis estudios incondicionalmente. Gracias por darme una carrera para mi futuro, a mis hermanos que han sido un pilar fundamental para salir adelante en mis metas trazadas. Todo esto se los debo a ustedes.

A mis amigos que han participado con sus conocimientos y amistad durante mi proceso formativo.

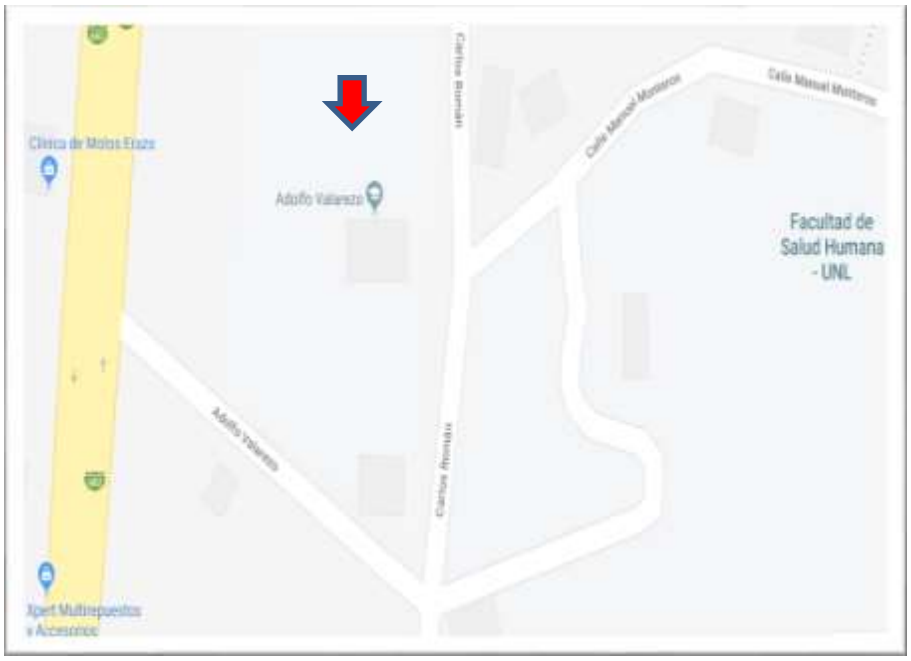
Jessica Magaly

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
				ÁMBITO GEOGRÁFICO							
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA// TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA AÑO	NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD	OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
TESIS	Jessica Magaly Robles Puchaicela LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO" DEL CANTON LOJA, PERÍODO 2018-2019	UNL	2019	Ecuador	Zona 7	Loja	Loja	Sucre	Celi Román	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN UNIDAD EDUCATIVA
"ADOLFO VALAREZO"



ESQUEMA DE TESIS

i. PORTADA
ii. CERTIFICACIÓN
iii. AUTORÍA
iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
v. AGRADECIMIENTO
vi. DEDICATORIA
vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
ix. ESQUEMA DE TESIS

a. TÍTULO
b. RESUMEN
   - ABSTRACT
c. INTRODUCCIÓN
d. REVISIÓN DE LITERATURA
e. MATERIALES Y MÉTODOS
f. RESULTADOS
g. DISCUSIÓN
h. CONCLUSIONES
i. RECOMENDACIONES
   - PROPUESTA ALTERNATIVA
j. BIBLIOGRAFÍA
k. ANEXOS
   - PROYECTO DE TESIS
   - OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO" DEL CANTON LOJA, PERÍODO 2018-2019.

b. RESUMEN

Los juegos tradicionales empiezan a borrarse de la memoria de los niños de hoy en día, ya que son huellas del pasado y forman parte de la cultura de los pueblos, a través de ellos los niños aprenden a transmitir su identidad cultural, para mantenerlos vivos en el tiempo; la presente investigación titulada: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO" DEL CANTON LOJA, PERIODO 2018-2019, tiene como objetivo general : Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la motivación de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo", los métodos utilizados fueron: método científico, método inductivo, método descriptivo y método explicativo; y como técnicas e instrumentos la ficha de observación que se aplicó a 20 niños, la encuesta a 4 educadoras de primero de educación básica. Los resultados más relevantes determinaron que el 10 % de los niños investigados contaban con un nivel desarrollo bajo en cuanto a su motivación con la utilización de los juegos tradicionales; llegando a un nivel satisfactorio del 100 % luego de aplicar nuestra propuesta alternativa. Se concluye que los juegos tradicionales para mejorar la motivación son de suma importancia para que los niños puedan desarrollar sus habilidades y destrezas en cada una de sus edades, sin presentarse rechazo alguno por parte de sus compañeros al no poder realizar una u otra actividad, así como el transmitir nuestra identidad cultural. Por lo tanto se recomienda aplicar nuestra propuesta alternativa a futuro a niños de 5 a 6 años de edad de los establecimientos educativos de nuestra ciudad.

ABSTRACT

Traditional games begin to be erased from the memory of today's children. Since they are traces of the past and are part of the culture of the peoples, children learn to transmit their cultural identity, to keep them alive in time; This research entitled: Traditional games to improve the motivation of children from 5 to 6 years of educational unit "ADOLFO VALAREZO" of the CANTON LOJA, period 2018-2019, whose general objective is: to determine the influence of traditional games on the motivation of children between 5 and 6 years of age of the educational unit "Adolfo Valarezo", the methods used were: Scientific method, inductive method, descriptive method and Explanatory method; and as techniques and instruments the observation sheet that was applied to 20 children, the survey to 4 educators of first basic education. The most relevant results determined that 10% of the children investigated had a low level of development in terms of their motivation with the use of traditional games; reaching a satisfactory level of 100% after applying our alternative proposal. It is concluded that traditional games to improve motivation are of paramount importance for children to develop their skills and skills in each of their ages, without any rejection by their peers because they can not make one or another Activity, as well as transmitting our cultural identity. It is therefore recommended to apply our alternative future proposal to children 5 to 6 years old from the educational establishments of our city.

c. INTRODUCCIÓN

En el mundo actual los niños ya no demuestran interés por aprender o compartir con otros niños los juegos tradicionales, esto debido en gran parte al acceso que tienen los niños a la nueva tecnología con mucha facilidad, la importancia de trabajar en la motivación para la consecución de nuevos conocimientos en niños de 5 a 6 años de edad con el afán de participar con un granito de arena en la recuperación de nuestras raíces y tradiciones que hoy en día ya casi están extinguidas.

El niño aprende del entorno en el que se desenvuelve, hace suyos los conocimientos que lo motivan a aprender más y más; basados en este contexto la utilización de juegos tradicionales resulta importante para la consecución de conocimientos, habilidades y destrezas significativas especialmente en los niños de 5 a 6 años de edad, que motivados adecuadamente tendrán gran influencia en su vida futura. De ahí la importancia de abordar este tema, puesto que la utilización de los juegos tradicionales para mejorar la motivación para el aprendizaje no solo propenderá a la consecución de nuevos conocimientos sino también recuperar la identidad cultural y tradiciones de nuestro pueblo.

El presente trabajo de investigación pretende determinar los beneficios de la utilización de LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO" PERIODO 2018-2019, siendo en la niñez donde se forjan las bases para un buen aprendizaje. El educador parvulario es el modelador de las habilidades y destrezas del niño, así mismo, es el encargado de promover la participación y la cooperación en todas las actividades a través del juego.

En la presente investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: fundamentar teóricamente lo relacionado a juegos tradicionales y motivación para niños de 5 a 6 años de edad; Establecer si la educadora posee conocimientos de los beneficios de la utilización de los juegos tradicionales para la motivación en los niños de 5 a 6 años de edad; Proponer una guía didáctica de juegos tradicionales para niños de 5 a 6 años de edad contribuyendo nuevos conocimientos ; Aplicar la propuesta alternativa a los niños de 5 a 6 años a fin de mejorar la motivación en ellos a través de juegos tradicionales; Evaluar la efectividad de las actividades propuestas a través de la aplicación del post-test evidenciando la influencia de los juegos tradicionales en el mejoramiento de la motivación en ellos.

La primera variable corresponde a los juegos tradicionales dentro de la cual se analizaron los siguientes temas: concepto, origen, importancia, tipos, clasificación; características; ventajas y valores que se adquiere. La segunda variable corresponde a la motivación que comprende los siguientes subtemas: concepto, importancia motivación en educación, factores que determinar la motivación en los niños, clasificación, atención, motivación y aprendizaje, el educador y la motivación, la motivación en niños de 5 a 6 años.

Se utilizó el método científico para una investigación secuencial y lógica, empleando fuentes bibliográficas y del internet que permitieron sustentar las categorías de la investigación; el método descriptivo que nos ayudó a describir la incidencia de los juegos tradicionales para mejorar la motivación en los niños; que permitió encontrar la causa, del fenómeno en estudio.

Se aplicó la entrevista a 4 educadoras con la finalidad de obtener la información sobre los juegos tradicionales y la ficha de observación a 20 niños, la misma que permitió

recolectar información directa en el proceso de la aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales para motivar a los niños.

Los resultados obtenidos evidencian el interés de los niños en la aplicación de las actividades propuestas en la guía didáctica; cabe destacar también el notable cambio en la actitud al momento de explicar las actividades a realizar (juegos tradicionales), acatando casi en su totalidad las normas de los mismos, aprendiendo las ventajas del juego en equipo. Es necesario mencionar la falta de aplicación de los juegos tradicionales para motivar a los niños, contribuyendo a la práctica de costumbres y tradiciones de nuestro pueblo.

Se concluye que debemos tener presente los juegos tradicionales en los niños como algo básico e indispensable en su desarrollo, su manejo es muy importantes y necesarios para conservar nuestra identidad cultural.

La utilización de los juegos tradicionales en los niños debe ser continuamente, como motivación la adquisición del aprendizaje; para estimular la creatividad, como una manera de transformación de sus emociones.

El presente trabajo de investigación está estructurado de forma secuencial y consta de lo siguiente: título, resumen, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Los juegos tradicionales

Concepto

Para Troya 2014..

> …los juegos tradicionales son un importante patrimonio cultural que estamos obligados a cuidar, constituyen un pilar social de cada zona y además, puede llegar a ser un reflejo del tipo de sociedad: nivel socioeconómico, cultural, etc. Además de esto, son importantes medios de trasmisión de valores de unas generaciones a otras, como pueden ser el respeto, la tolerancia, la igualdad y la no violencia, estos juegos tienen un componente popular que permite interiorizar el medio cultural, y, fundamentalmente, son juegos sociales, los juegos tradicionales se pueden emplear en el aprendizaje como el resto de juegos, si estos juegos desaparecen, sería muy difícil inculcar esos valores a los niños tan necesarios en la sociedad actual.

Los juegos tradicionales, sin duda alguna constituyen un pilar importante a través de los años, estos han ido perdiendo su aplicación en los niños y niñas de nuestra ciudad, es por ello que es importante que estos sean rescatados día a día, ya que en la actualidad muchas de las familias se interesan porque sus hijos realicen otras actividades o en otros casos estos no son de interés para los niños, debido a esto muchos de los niños se dedican a acciones que no están de acuerdo a su edad, sin beneficio para su futuro, es así que nuestras tradiciones se ven opacadas por modas extranjeras que se vienen imponiendo actualmente.

En la actualidad el Ministerio de Educación del Ecuador promueve como técnica de aprendizaje en la primera infancia el juego-trabajo, acogiéndose a la condición que

jugando, es como mejor aprende el niño, partiendo de esta señal procedemos a expresar que el juego puede ser una de las maneras de disfrutar, apreciar el tiempo libre, como un modo de entretenimiento.

> Es así que se presentan ante nosotros lo que son conocidos como los juegos tradicionales, definidos por sí mismos como aquellos en los que no interviene más que la imaginación y que son muy utilizados a edades tempranas por los más pequeños como una forma de socialización e interacción con otros pares de su mismo rango de edad, pertenecientes a su vecindad, entorno del ámbito educativo o bien simplemente una interacción pasajera que se da en Plazas o Parques. (Importancia.org, 2014, pág. 18)

Dentro de los juegos tradicionales existe un amplio abanico de posibilidades: rondas, canciones, adivinanzas, cuentos, narraciones, etcétera. Los cuales son conocidos por los niños permitiendo a los niños aprender de ellos y al mismo tiempo socializar con sus pares.

> Estos juegos van evolucionando a medida que van creciendo quienes los juegan, teniendo en un principio reglas muy simples, generalmente teniendo que realizarse alguna actividad física (puede ser desde la realización de una carrera hasta una búsqueda de un objeto en particular) requiriendo en muchas ocasiones grandes espacios e inclusive la realización de estos juegos al aire libre. (Importancia.org, 2014, pág. 86)

El hombre tiene la capacidad de adaptarse al medio que lo rodea, desarrollando su inteligencia e imaginación, que son una herramienta primordial la utilización de los juegos tradicionales como la forma de poder relacionarnos con otros semejantes utilizando nuestras facultades cognitivas. Además de promover las habilidades y destrezas del niño ayuda a conjugar y acoplar el estado de la acomodación a la

asimilación, es decir pasa de la etapa en donde experimenta, reconoce, asimila, transforma y hace suyo los conocimientos acomodándolos a su nuevo estado de aprendizaje que es la acomodación; es decir lo convierte en suyo para adaptarlo a su medio, es decir como lo anotamos anteriormente lo acomoda a su conveniencia y utilizarlo para seguir aprendiendo, siendo en este caso un aprendizaje de juego, aprender jugando que es la matriz a seguir actualmente en el modelo de nuestro sistema educativo.

Origen de los juegos tradicionales.

> El juego ha sido y continua siendo en la actualidad, un medio de aprendizaje que, aunque más aún en los primeros años de vida, está presente en todo momento en el ciclo vital del niño y de la niña. Es una práctica educativa que se da tanto dentro como fuera del aula. Así mismo es todo para el niño y para la niña: es su forma de comunicarse, de entender la realidad, de adaptarse a los cambios, de expresar sus sentimientos, de relacionarse, etc. Se convierte en una forma de aprender, de conocer, de investigar, etc. (Gabino, 2013, pág. 96)

El juego es una actividad natural en estas edades, constituyendo un importante motor de desarrollo, tanto en sus aspectos emocionales, como intelectuales y sociales. El juego favorece la elaboración y desarrollo de las estructuras de conocimiento y sus esquemas de relación. Resulta ser también un instrumento fundamental que los niños utilizan como cauce de relación con el entorno, para conocer y aprender la realidad tanto física como social".

Para Gabino 2013:

> El juego supone para el menor, momentos de situaciones placenteras y divertidas, realizadas en total libertad y, muchas veces, cargadas de placer por el descubrimiento, la simulación y la fantasía. Estas características hacen que el juego afecte al desarrollo afectivo, psicomotor,

social, cognitivo y lingüístico, de ahí su importancia para el crecimiento global y armónico. Por su carácter motivador, creativo y placentero, la actividad lúdica tiene una gran importancia en Educación Infantil. (p. 103)

Todo pueblo se identifica con su cultura, sus raíces, tradiciones y costumbres, las mismas que se transmiten de generación en generación; hoy en día no se ve a los niños reunidos contando anécdotas de la escuela, de la casa, en estos lapsos de tiempo se compartían experiencias y nuevos aprendizaje y se transmitían lo que llamamos juegos tradicionales; el niño es un mundo de convivencia social, necesita compartir con otros niños, pero lamentablemente en nuestros días con las tecnologías de punta estas están ya casi extintas y por ende no se puede transmitir ya nada de unos a otros de manera directa e idónea como lo es con la experimentación directa de estos saberes; actualmente existente menos dialogo con las personas adultas mayores con los niños, no hay contacto de experiencias generacionales, perdiéndose de esta manera poco a poco nuestra identidad.

Importancia de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales, se van transmitiendo de generación en generación en nuestra sociedad, actualmente se están perdiendo debido a la gran avalancha de tecnología que esta fácilmente al alcance de los infantes. Los niños no visitan los parques y no utilizan los juguetes que hace unos pocos años eran muy popular, como: trompos, canicas, cometa, yoyo etc.

Los juegos tradicionales son importantes para poder estimular la sociabilidad de los más pequeños como también la forma en la cual aprenden a acatar y entender las distintas normas y reglas que se imponen por otros (en este caso, pactar el Reglamento del Juego) además de estimular la imaginación y aprender a divertirse sin la necesidad de contar con elementos

auxiliares como Juguetes, Videojuegos o diversiones que la tecnología nos brinda. (Importancia.org, 2014, pág. 105)

De este modo van perdiendo sus raíces de aquí la importancia de rescatar los juegos tradicionales y que mejor que hacerlo en el ámbito educativo, es decir utilizarlos para motivar a los niños a nuevos conocimientos, haciéndoles ver que con simples elementos pueden compartir y forjar lazos de amistad , también es de vital importancia que la comunicación intergeneracional, conociendo como se vivía antes en nuestro entorno, los implementos y materiales del medio que utilizaban, conociendo que hace algunos años atrás los niños se podían divertir con muy poco y eran más felices que hoy, que cuentan con tan sofisticadas máquinas y juegos tecnológicos.

El desarrollo de los juegos tradicionales constituye el rescate de costumbres de nuestra sociedad; además el juego es una actividad motriz propia de la naturaleza del niño. Educación (2016) "considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, etcétera".

Como hicimos mención anteriormente para el niño el juego es su vida. Jugar es un derecho de la infancia reconocido por la ONU desde 1959 (Resolución nº 1386 de la Asamblea de Naciones Unidas). La simple acción de mirar cómo juegan los niños es observar cómo es el desarrollo integral del niño, debido a la gran importancia que este representa para ellos; el niño mientras juega explora y conoce la realidad, busca respuestas a todo sobre dicha realidad. Para (Aguilar, 2011, pág. 12), "Jugar es para el niño un espacio para lo espontáneo y la autenticidad, para la imaginación creativa y la fantasía con reglas propias. Le permite curiosear".

> El juego es motor de actividad física del niño. Es también un medio de socialización primario. A través de los juguetes se establecen las primeras interacciones con el adulto, primero, y con sus iguales, después. Un poco más tarde, a través del juego, el niño puede exteriorizar e interiorizar sus emociones, sentimientos y creatividad. (Aguilar, 2011, pág. 76)

Es desde el juego donde el habla pública del niño comienza a hacerse lenguaje interno para auto-dirigir su conducta y planificarse, y lenguaje externo para tomar iniciativas, discutir, negociar, llegar a acuerdos. A través de los juguetes a veces representan la realidad y a veces procesos de abstracción. Por ello, el juego simbólico es usado como herramienta para la evaluación del desarrollo madurativo. Y, por último, el juguete proporciona momentos de felicidad y ocio, lo que incide directamente en su autoestima y bienestar.

> Las canciones también forman parte del juego. Éstas les entretienen. Sin duda, forman parte del bagaje cultural de cualquier niño y nos recuerdan nuestra propia infancia. Además, sirven para iniciar a los más pequeños en el fascinante mundo de la música. Cantar y escuchar una canción pasa a ser uno de sus juegos favoritos, y son un instrumento educativo muy útil. Jugar cantando refuerza la atención y la memoria. Amplía el vocabulario y trabaja la rima (desarrollo de la conciencia fonológica, necesaria en el inicio del aprendizaje de la lectoescritura). (Aguilar, 2011, pág. 54)

Se aprende a discriminar sonidos, tonos, timbres y ritmos. Ayuda a coordinar el cuerpo cuando la canción se acompaña de baile, gestos o mímica.

Para Aguilar (2011) el juego "desarrolla su imaginación, capacidad creativa y habilidades artísticas. Mejora la socialización cuando cantan en grupo. Se aprenden a exteriorizar emociones. Puede ayudar a crear hábitos, por ejemplo, la canción del baño, la de la hora de dormir, etc." (p. 12).

En las primeras edades sirven para aprender cosas de la vida diaria, por ejemplo, los días de la semana, los números, las estaciones del año, las partes del cuerpo, etc. Y, por fin, pueden servir para aprender otros idiomas desde muy pequeños.

Para Aguilar (2011)

> El uso del juguete también debe servir como elemento de aprendizaje. Jugar es divertido, y aprender también debe serlo. Desde muy pequeños, los niños pasan mucho tiempo entre juguetes. Si esos momentos se emplean no solo para el ocio, sino también para aprender, se puede estimular su desarrollo según el momento evolutivo en que el que esté (p. 108).

A la hora de jugar el niño normalmente requiere de habilidades y destrezas, la mayoría de los juegos ayudan a desarrollarlas y sirven para ejecutar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educativo, psicológico; promueve el desarrollo motor fino y grueso con el desarrollo óptimo de sus experiencias y habilidades, cada niño es un mundo y se desarrolla de igual manera, con diferentes ritmos de aprendizaje, es ahí la labor de la educadora para promover actividades llamativas que promuevan el aprendizaje y por otro lado coadyuven a promover el rescate de nuestro juegos tradicionales.

> Esta importancia concedida al juego no es algo nuevo, o de nuestro tiempo. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3.000 a. de C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. En la Grecia clásica el juego formaba parte de la formación del ciudadano. Aristóteles o Platón destacaron su gran valor educativo.
>
> En el siglo XX, muchos autores han estudiado el juego como un componente fundamental en el proceso de aprendizaje del niño, sobre todo a raíz de las teorías de Piaget.
> Hoy en día por las circunstancias de la sociedad en la que vivimos, a los niños se les niega en ocasiones la posibilidad de jugar: viven en pisos de reducidas dimensiones, no cuentan con

espacios al aire libre, por lo que los juegos o las actividades lúdicas se están perdiendo. Los niños se han convertido en la mayoría de los casos en auténticos sedentarios, de ahí la importancia de recuperar el juego como un hecho que ofrece una fuente inagotable de posibilidades. (E-duca, 2016, pág. 32)

Si bien el juego tiene reglas específicas (cualquiera de ellos que se practique), su diferencia con el deporte radica en que éste último no sólo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución deportiva y requiere constancia, trabajo en equipo y fijación seria de objetivos. En cambio, el juego es diferente. Pensemos por ejemplo en un juego de mesa donde sólo juegan dos participantes: pueden hacerlo cuando quieran, no necesitan entrenar para jugar tal día de la semana, e incluso si bien el objetivo es ganar, si no se gana, no es una derrota significativa. El mismo ejemplo sirve para cualquier otro juego, como los que se organizan en festejos de cumpleaños. Como casi todos los aspectos de nuestra vida, el avance tecnológico también transformó las maneras de jugar, primero, con los videojuegos. (Definición, 2014, pág. 203)

En este apartado también vale hacer hincapié y conocer lo que es el juego didáctico, que constituye el modelo a seguir como mencionamos anteriormente como la metodología actual del Ministerio de Educación, este puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional, mediante el juego didáctico y ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes: Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el niño. Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteados, para ser un ganador. Interiorizar el conocimiento por medio de la repetición sistemática, dinámica y variada. Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego. Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo

que eleva el estudio individual. El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular, su capacidad creadora. (Zacarias, 2013, p. 10)

Es posible para los educadores contribuir a la formación práctica de los niños, así como también contribuir a la formación de las cualidades, que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales utilizando como instrumento de enseñanza el juego; aplicando con esto el hacer suyas las nuevas reglas de los juegos aprendidos en el salón, diseñar espacios y motivación agradable para los mismos, para tener su atención siempre, sin olvidar que los tiempos de aplicación de los niños son cortos; si no motivamos adecuadamente al alumnado, difícilmente recordara la actividad planificada y enseñada.

Tipos de juegos tradicionales

Juegos con objetos.

Algunos implican un alto grado de actividad física y psicomotricidad:

- ✓ Saltar a la comba o cuerda.
- ✓ Juego de la soga.
- ✓ Carrera de sacos.
- ✓ Juego del pañuelo.

Juegos de habilidad manual.

- ✓ Trompo (peón o peonza).
- ✓ Canica.

- ✓ Cometa (juego).
- ✓ Yoyó.
- ✓ Perinola.
- ✓ Papiroflexia.
- ✓ Las cinco piedrecitas.

Figuras de cuerda (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores). (conmishijos.com, s.f., pág. 76)

La mayoría de los juegos mencionados se están perdiendo con el pasar del tiempo para poder rescatarlos hay que incluirlos en las actividades escolares, poner especial atención al momento de planificar estas actividades ya que es fundamental tener una buena organización para que los niños participen y propongan opciones para su aplicación, existen otras alternativas para divertirnos, ejercitarnos y al mismo tiempo rescatar nuestra identidad cultural. Los juegos tradicionales son los que se han ido trasmitiendo de generación en generación ya que trasfieren estilos de vida, costumbres y valores, estos juegos como estrategia didáctica son una gran herramienta para poder distinguir y conocer diferentes rasgos culturales de cada localidad además de destacar el carácter pluricultural de nuestro país, permite el rescate y la perfección de nuestra cultura asimismo como el aprendizaje de los niños.

Clasificación de los juegos tradicionales

Con Objetos

Este tipo de juegos tradicionales son aquellos donde se necesita de un objeto ajeno a tu cuerpo para poder realizar ciertas destrezas.

Gabino (2013) afirma:

> Algunos de éstos juegos son saltar la cuerda, carrera de sacos, el trompo, juego de canicas, volar una cometa, jugar con el yoyo, balero, perinola, palo ensebado, palito mantequillero, papagayo, rayuela, etc. (saltar a la cuerda, carrera de sacos, juego del pañuelo, trompo, canica o metras, cometa, gurrufio, yoyo, perinola, papagayo, palo encebado, palito mantequillero,… (p. 2004).

Juegos con partes del cuerpo.

Para Gabino (2013):

> …éstos juegos no necesitas ningún objeto, utilizas partes de tu cuerpo principalmente las manos para jugar, se caracteriza por ser un juego de parejas o en grupos donde compiten y uno resulta ganador. Piedra, papel o tijera; pares o nones, cero contra por cero, rondas, juegos con canciones en pareja, por nombrar unos cuantos, (piedra, papel o tijera; pares o nones, cero contra por cero, rondas… (p. 201).

Juegos de persecución.

Son juegos sin objetos donde por lo general los participantes deben correr o hacer actividades moviendo todo el cuerpo. Por ejemplo jugar al escondite, gato y ratón, policía y ladrón, encantados, stop, etc. (escondite, gato y ratón, policía y ladrón, encantados, ere o stop).

Juegos verbales

Según Gabino (2013) “son juegos de palabras, por ejemplo las adivinanzas, telegrama, teléfono descompuesto, gallinita ciega, retahíla. Estos juegos son en parejas o grupos principalmente. (Retahíla, adivinanzas, telegrama, gallinita ciega)”. (p. 43)

Individuales

Son aquellos donde no se necesita un compañero, puede ser usando objetos como son el yoyo o el trompo. (Se juega en forma individual: perinola, yoyo,…).

Colectivos

Para Gabino (2013) "son aquellos que necesitas de dos personas en adelante, por ejemplo el escondite o stop (se juega con dos o más personas: escondite, rondas,…" (p. 46)

La finalidad de realizar estos juegos de aprendizaje aporta beneficios la utilización de las habilidades y al favoreces la convivencia entre los compañeros y familiares en este sentido es de suma importancia que el proceso de intervención docentes se propicien espacios en los que los niños puedan indagar y poner en práctica los juegos propios de su país, ayuda a mejorar su formación académica y pondrán a jugar en equipo cada uno de sus reflejo , coordinación en los bazos , diversión , medir fuerza , esto jugos contribuyen a la integración al desarrollo de la motricidad y creatividad esto todo debido a la flexibilidad que podemos poner en marcha gracias a las reglas o implementos pueden ser adaptados sin ningún problema son parte fundamental de la integración del alumno .

Características de los juegos tradicionales

Como se mencionó en apartados anteriores los juegos tradicionales fomentan la cultura y la identidad de los pueblos, para (Troya, 2014, pág. 98) sus características principales son:

- ✓ Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadoras.
- ✓ Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
- ✓ Son un elemento de integración social.
- ✓ Estimulan la imaginación y la creatividad.
- ✓ Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.
- ✓ Algunos juegos se practican más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal, mientras que otros surgen en épocas de mayor calor (verano).
- ✓ Existen juegos tradicionales con preferencias en cuanto: sexo, por ejemplo: las niñas juegan a la gallinita ciega, la muñeca, etc., mientras que los varones juegan por ejemplo: las bolas, el trompo, los papalotes, etc.
- ✓ Son jugados por niños y niñas por el mero placer de jugar quienes deciden cuándo, dónde y cómo jugar.
- ✓ Responden a necesidades básicas de los niños y niñas.
- ✓ Las reglas son de fácil comprensión, memorización y cumplimiento pero además son negociables ya que pueden variarse.
- ✓ No requieren de muchos materiales y los necesarios no son muy costosos.
- ✓ Son sencillos y fáciles de compartir con otros jugadores.
- ✓ Pueden practicarse en cualquier momento y lugar.

Para autores como García (2011p.85), este concluye que "el juego es un modo de interactuar con la realidad que viene determinado por factores internos de quien juega y no por las condiciones y las circunstancias de la realidad externa". Siendo esto de vital

importancia tenerlo en cuenta a la hora de valorar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño, por lo que este autor considera otras características importantes del juego que son:

- ✓ El juego implica actividad.
- ✓ El juego se desarrolla en una realidad ficticia.
- ✓ Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal.
- ✓ El juego es algo innato.
- ✓ El juego permite al niño o la niña afirmarse.
- ✓ El juego favorece el proceso de socialización.
- ✓ El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora.
- ✓ En el juego los objetos no son necesarios.

Es decir en el juego de los niños, lo importante son los medios, no los fines. Para García., (2011)

> Es uno de los rasgos más aceptados como definitorios de la conducta de juego. En el desarrollo individual el juego no puede aparecer más que en la medida en la que se manifiesta también la inteligencia o la adaptación seria. En la medida en que el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, en objetivo de manipulación y conocimiento, las acciones son instrumentos para lograr esos resultados exteriores (p.96).

Enseñar a los alumnos estos divertidos pasatiempos para que conozcan los juegos tradicionales a los que realizaban hace años a tras sus padres y abuelos durante la infancia. Los juegos son el principal pasatiempo de los niños durante su tiempo libre. En épocas de vacaciones escolares, los niños pueden pasar una gran parte del día jugando, un

ejercicio que les ayude a desarrollarse y a adquirir ciertas habilidades sociales que les ayudarán a relacionarse en el futuro.

El juego tradicional abre las puertas de la imaginación y la creatividad de los niños, les mantiene en forma, les ayuda a generar estrategias y a resolver conflictos y les enseña a crear normas y respetarlas. Es juego es la mejor estrategia para los niños.

Rescatando los juegos tradicionales

Juego tradicional

Ha llegado una carta

Para esta juego se utilizará un balón, en especial pequeño, liviano y que rebote bastante, es lo que se necesita para el juego del cartero, en el que cada participante se identifica con su nombre y apellido, la maestra lanza el balón diciendo el nombre de un niño, el escogido correrá a recoger el balón y dirá ¡Alto ahí!, y todos quedarán congelados, el niño con el balón en las manos procederá a dar pasos diciendo su nombre y apellido así como su edad y lanzará la pelota a cualquier de los niños que están congelados. Esta acción se repite con cada uno de los niños. . (Valdivia, s.f., pág. 90)

Con la utilización de este juego se promueve el desarrollo personal y social, ya que el niño da a conocer sus datos personales, así como el fortalecimiento de los lazos de compañerismo entre todos los niños del aula, sin dejar de lado la recuperación de este agradable juego de nuestros abuelos, estrechando lazos de amistad, así como también ejercitando la motricidad gruesa, concentración y ejercitación corporal.

Juegos tradicionales.

La rayuela

La rayuela es un bonito juego para los niños, data de muchos años atrás, era muy conocido entre los niños, solo bastaba contar con una superficie lisa, piedra lisa y una tiza, ya sea dentro del patio de la escuela, parques y plazas e inclusive se lo hacía en mitad de la calle, siendo la atracción de grandes y chicos. Así mismo es un bonito juego para los niños, sólo se necesita una superficie lisa y una tiza para poder jugar. Con la rayuela los niños aprenderán a mejorar su equilibrio y su coordinación, su estabilidad al momento de realizar la actividad, el orden, la disponibilidad. Para jugar a la rayuela seguimos los siguientes pasos como lo indica (conmishijos.com, s.f., pág. 67):

- Dibujamos en el suelo, con ayuda de una tiza, la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedas hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores.

- Para empezar el juego necesitamos una piedra plana. El niño debe situase detrás del primer número (y así sucesivamente hasta que pierda el turno) con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.

- El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja (en chullo pie) en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

- Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

El juego de la Rayuela, también conocido como truque, luche, el cuadrado, la chilena o el volantín, Es un juego que los niños y niñas lo realizaban en las que pintaban en el suelo una series de recuadros dibujos enumerados, a lo que iban saltando y jugando, es una actividad muy divertida. Se trata de un juego que ayuda a los niños a aprender y escribir los números y despierta sus habilidades como contar, razonar y mejora su equilibrio. La secuencia numérica que se requiere para jugar a la rayuela anima a los niños a desarrollar el pensamiento lógico matemático. Los saltos que los niños tendrán que dar, les aportará una mayor agilidad, coordinación y fuerza. Es un juego que ayuda al desarrollo motor de los niños.

Encostalados

Los encostalados, es un juego de competencia que se juega colocándose un costal de los pies hasta la cintura, por lo que los materiales para disfrutar del mismo no constituían mayor esfuerzo al existir la materia prima al alcance de todo. Este juego consiste en saltar con el costal puesto del punto de salida al punto de llegada, como mínimo deben existir dos participantes y un número máximo recomendado es de 8. (coello, 2018, pág. 74)

Con este juego los niños desarrollan la psicomotricidad gruesa, salto-coordinación, fortalecen el sistema muscular de las extremidades inferiores, aprender a respetar reglas y por sobre todo aprenden a distraerse con niños de su misma edad. Es un juego utilizado en todo el mundo, muy común. Para su desarrollo tan solo son necesarios unos cuantos sacos o bolsas y terreno suficiente para desplazarse, Sin embargo, la mayoría de las personas terminan cayéndose, porque pisan en un lugar que no es debido. El juego es muy atractivo y lo deberían realizar concentrados y a la vez con mucha habilidad al momento de saltar o dar cada uno de los pasos para poder llegar a su meta .el primero en llegar será

el que alcanzo toda la destreza, cada niño que realizo la actividad tuvo una linda experiencia con el juego realizado.

Reglas:

- Respetar los puntos de partida y llegada.
- Esperar la indicación de salida o inicio de la carrera.
- Avanzar saltando y mantener el costal puesto.
- Si se cae puede pararse y continuar en la carrera.
- Debe llegar a la meta con el costal puesto.

La cometa

> Es un artefacto volador más pesado que el aire, que vuela gracias a la fuerza del viento y a uno o varios hilos que la mantienen desde tierra en su postura correcta de vuelo. Es un juego tradicional, pero también se realizan competiciones de cometas en las que participan principalmente niños así mismo. Elaborarlo no requiere de mucho gasto, pero sí de tiempo. Solo necesitas maderas livianas para las aristas, pabilos para los frenos, colas, cintas de tela y papel de seda. Enseña a tu pequeño a crear bellos cometas utilizando su imaginación al máximo. Una vez lista, ve con tu pequeño a algún parque o lugar despejado y muéstrale cómo hacer volar su cometa. En ese acto no solo pasarán un tiempo juntos, sino le enseñarás el valor del esfuerzo. (cuidadoinfantil.com, s.f., pág. 92)

Con la utilización de este juego tradicional se promueve la cooperación al momento de la construcción de las cometas, además se promueve la creatividad al momento de elegir colores y formas para dar una singular acabado a su cometa, es decir cada quien va a personalizar su obra para luego hacerla volar. El juego de volar las cometas constituye un entretenimiento individual y colectivo, este juego consiste en mantener su cometa en

el aire y alcanzar mayor altura se podrá demostrar la emoción de cada niño al realizar la actividad y poder alzar la cometa con el aire disfrutara cada momento que lo realiza.

Las bolitas

Para (Ayala, s.f., pág. 205)

> … su origen se remonta hasta el antiguo Egipto y Roma, donde los niños jugaban con canicas construidas a partir de materiales preciosos, huesos de aceitunas, avellanas o incluso ¡de piedra! Las canicas tienen otros muchos nombres. Además de canicas se les llama: boliches, bolitas, cayucos, balitas, bochas, bolindres, metras, pingos, pelotitas, polcas, bolas, piquis, polquitas, caniques, chivas, chibolas, bolillas.

Al igual que tienen muchos nombres con las bolitas existe un sinfín de formas de jugarlas; para jugar con las canicas es necesario tener puntería, fuerza en los dedos y velocidad, existen varias maneras de divertirse con las canicas, ya sean a través de la bomba principal, el pique, los hoyos, los pepos, la macateta, el tingue, el churo entre otras modalidades, pueden jugar dos o más personas, el objetivo es sacar la canica del contrincante de un área determinada y sigue jugando hasta que se acabe el juego y cada vez lo hacen más emocionante se va aumento cada vez a los compañeros para hacerlo más emocionante .

El juego tradicional como estrategia de enseñanza

Según Santamaría (2012)

> Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y

> viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.
>
> Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos. El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad. (p. 201).

La educación de los niños debe estar basada en el juego, ya que es la naturaleza del niño jugar para aprender, aprovechando y orientando adecuadamente se han de conseguir grandes logros en lo que respecta a los aprendizajes de los niños. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje, siendo los mejores y primeros maestros los padres. El juego debe ser variado y resolver progresivamente problemas más difíciles, convirtiendo a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa, explorando el mundo que le rodea.

Para Santamaría (2012).

> … para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan. Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa (p.78).

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo

una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

Para (Salas, 2013, p. 8)…

> … las estrategias didácticas son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible, para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos. El carácter intencional de las estrategias didácticas, se fundamentan en el conocimiento pedagógico. Éstas son base primordial en todo proceso de enseñanza - aprendizaje, si queremos obtener el mayor aprovechamiento posible. Es mediante las mismas, y por supuesto de su correcta elección dependiendo de la situación de aprendizaje, que logramos el cumplimiento de nuestros objetivos, lo que se ve reflejado en los logros de aprendizaje de los estudiantes. Es requisito indispensable, para un docente, utilizar determinadas estrategias didácticas, para que su labor en el aula sea efectiva. Sin embargo, las Estrategias Didácticas no tienen valor en sí mismas. Su importancia está íntimamente relacionada con el aprendizaje, especialmente con el dinamismo que puedan impulsar o activar en el aprendiz (p. 8).

Es por ello, que podría catalogarse a las Estrategias Didácticas como Dinámicas, sí contribuyen a activar procesos cognitivos que permitan al estudiante, afrontar retos y establecer relaciones, comparaciones, re-acomodaciones, re-creaciones, elaboraciones conceptuales y desarrollos de pensamiento complejo.

Reyes (2012) considera que:

> El juego es un recurso didáctico de primera magnitud en educación infantil. Muy utilizado. (Escuela activa). Supone una actividad o disposición innata que el niño realiza libremente que tienen un fin en sí mismo (actividad auto técnica) y que es en general placentero. En la educación infantil autores como Decroly, Montessori y otros han trazado su metodología en

este recurso lúdico. Su valores pedagógicos han sido resultado desde distintas perspectivas educativas lúdico, creativa, terapéutica, etc. en función de los objetivos, contenidos y de los materiales empleados.

Las rutinas constituyen otro de los aspectos específicos de singular importancia en la escuela infantil, ya que en opinión generalizada los profesionales de educación una de sus más relevantes finalidades es la consecución progresiva de la autonomía por parte del niño, ayudarle a bastarse asimismo, a ser independientes en la elección a determinadas necesidades como:

- Alimentación.
- Saber utilizar los utensilios de comida con habilidad.
- Saber beber en un vaso sin derramar su contenido de agua de una jarra.
- Higiene personal adquisición de control de intereses.
- Lavarse las manos, colgar la toalla, cepillarse los dientes, etc. (p. 7).

En la actualidad la educación infantil constituye el pilar fundamental en los conocimientos futuros del niño, implica las bases de todo el acervo de aprendizajes para su vida adulta, como futuras educadoras Parvularia, sabemos que el mundo está en constante cambio, la globalización implica un cambio también en la estructura de la enseñanza para lograr experiencias significativas en los niños, lo que antiguamente se decía hoy lo confirmamos, lo que bien se aprende jamás se olvida, es así que para propender una educación de calidad debemos tener muy claras nuestras estrategias a utilizar a la hora de impartir nuevos conocimientos, así como que instrumentos aplicar a la hora de motivar al niño para hacerlo partícipe de dichas enseñanzas.

Ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales

Luviz (2011) estima que:

… el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en:

- Valor físico: por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.
- Valor social: al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.
- Valor intelectual: permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.
- Valor psicológico: cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto (p. 88).

Como toda actividad el juego beneficia el desarrollo del niño ya que satisface las necesidades básicas del ejercicio, la parte social etc. Lo que le permite desarrollo su imaginación, creatividad, motivación y otros, para el desarrollo de su actitud y maduración de ideas, pues es un medio para dialogar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional.

LA MOTIVACIÓN

Concepto

> La motivación es un proceso psíquico que determina la manera de enfrentar y realizar las acciones, tareas educativas y entender la valoración que ayuda a que el niño/a participe en las actividades de una manera más o menos activa, y distribuya su esfuerzo en un período de tiempo, se plantee el logro de un aprendizaje de calidad o meramente el cumplimiento de sus obligaciones en un contexto del que trata de extraer y utilizar la información que le permita ser eficaz. La ausencia de motivación hace complicada la tarea del maestro/a. También decir que la falta de motivación por parte del alumno/a queda a veces fuera del alcance del maestro/a. La motivación es un impulso que nos permite mantener una cierta continuidad en las acciones que realizamos y nos acerca a la consecución de nuestros objetivos. La motivación es un elemento importante que va a influir en nuestras conductas, percepciones, expectativas, etc. (Temas para la educaciòn, 2011, pág. 5)

Se considerada como el impulso que conduce al niño a elegir y realizar una acción entre aquellas alternativas que se presentan en una determinada situación. En efecto, la motivación está relacionada con el impulso, porque éste provee eficacia al esfuerzo colectivo orientado a conseguir los objetivos, y empuja al niño a la búsqueda continua de mejores situaciones.

Lizárraga (2017) sostiene que:

> A pesar de que para explicar la diversidad de la conducta humana y animal han sido postuladas diferentes clasificaciones jerárquicas de las necesidades y que en ellas las biológicas (alimentación, bebidas, sueño etc.) aparecen como fundamentales, actualmente se observan que las biológicas (o primarias) no son preponderantes. Los valores adquiridos y, en el hombre en particular, las normas sociales y culturales son capaces de superar las demandas puramente

fisiológicas: Las huelgas de hambre son una muestra de que la alimentación puede volverse secundaria respecto a motivos ideológicos. Las necesidades no operan de manera simple. Una necesidad orgánica puede combinarse con otras cognitivas y sociales. Por ejemplo el deseo de mantener un peso bajo y lograr un nivel de aceptación social, puede afectar la conducta de una persona o generar un desorden en la misma (anorexia), esta variedad de motivo y su naturaleza son objeto de atención para la motivación (p. 387).

La motivación es resultado de la interacción del individuo con la situación. De manera que al analizar el concepto de motivación, se tiene que tener en cuenta que su nivel varía, tanto entre individuos como dentro de los mismos individuos en momentos diferentes.

Para Herrera (2010)

La explicación que da Graumann de la motivación como "interacción entre un sujeto motivado y una situación motivadora", podemos definir consecuentemente la motivación como función integradora por un motivo y una situación. Solamente a través de situaciones (desencadenantes) adecuadas al motivo se llega a la motivación. Un ejemplo: "Es sabido que el alumnado de educación infantil tiene gran necesidad de movimiento, pero que no pueden satisfacerla durante las horas de clase. Sólo cuando salen al patio durante el recreo, o sea, cuando se crea una situación en consonancia con este "motivo", se consigue un comportamiento que nace de la acción recíproca entre el sujeto motivado (por la necesidad de movimiento) y la situación motivadora (ser enviado al patio). En la fase de la "motivación inicial" interesa ante todo presentarle al alumno y alumna el contenido del aprendizaje e informarlo sobre los objetivos planeados. Sin embargo, el mejor de los esfuerzos didácticos por lograr una motivación inicial óptima conduce al fracaso cuando el alumnado comienza la clase sin un mínimo de necesidad de aprender (p. 58).

En los primeros años de su educación, es importante que los niños jueguen de manera activa varias veces al día. Por eso, los niños aprenden mediante la variedad de actividades

en las que prevalecen los juegos de los niños. Estos, son la clave de cómo motivar a los niños para que aprendan. El juego motiva, aprendiendo de este modo a experimentar nuevos objetos "sin darse cuenta".

Los investigadores y personas en general, coinciden en considerar un hecho que los organismos, en especial el ser humano, actúan por motivos de subsistencia, es decir, para conseguir lo que necesitan comida dinero, prestigios o para evitar lo que temen: obstáculos o enfermedades, castigos, etc. Por ello el conocimiento de los motivos de la conducta humana es de enorme interés si queremos explicar y poder influir sobre ella. La motivación debe entonces, dar cuenta de los factores que desencadenan, mantiene o hacen cesar un comportamiento y también de los factores que lo orientan. Sin embargo descubrir los motivos que mueven a la persona a las acciones no es una tarea fácil. Con frecuencia, los individuos persiguen objetivos muy distintos para satisfacer sus necesidades, muchos de ellos aparentemente ilógicos, absurdos. También las personas parecen tener a veces necesidades inconscientes, es decir, se mueven por tendencias desconocidas para ellas mismas, incluso varios motivos pueden actuar conjuntamente, pero hacia direcciones opuestas. En definitiva cuando las personas carecen de cosas que necesitan o desean, intentan por todos los medios conseguirlas. Los psicólogos motivacionales buscan las fuentes dinámicas de la conducta dirigida, metas; pero no se ponen de acuerdo en qué consiste este fenómenos motivacional, que lo causa y como identificarlo.

Para Herrera (2010)

Esta palabra del latín mover, significa movimiento, la vida de los organismos es movimiento en función de sus apetencias y aversiones. La persona muy motivada se mueve con fuerza y decisión, a pesar de las dificultades, en la ejecución de determinas conductas que le dirigen al logro de una meta previamente seleccionada.

La forma más extendida de definir la motivación es considerarla como aquel termino general que engloba los procesos implicados en la iniciación, energización, dirección y mantenimiento de la conducta orientada hacia el logro de un objetivo. Los componentes más relevantes que describen la conducta motivada de acercamiento o de rechazo, respecto a algunas situaciones ambientales. (p. 405).

Es así que la motivación es considerada como uno de los factores más dinámicos y cambiantes de la conducta y como el motor de nuestras acciones. Hablar de nuestras motivaciones es hablar de fuente de energía. La motivación es el eje principal para el aprendizaje del niño tomado de la mano con el juego, se enseñará así mismo nuevas actividades y experiencias a cada alumno al momento de enseñar diferentes destrezas, está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor del mismo para lograr los objetivos del educador.

Importancia de la motivación en educación

Es común encontrarse en medio de conversaciones con alumnos que te expresan que no pueden conseguirlo, que es muy difícil, que el esfuerzo no merece la pena, que creen que lo mejor es tirar la toalla y redirigirse hacia metas más fáciles de conseguir, en menos tiempo y con menos esfuerzo.

Para Llorente (2017)

> Es en este momento cuando los tutores tenemos una labor fundamental y que es poco reconocida: tenemos que conseguir redirigir a estos estudiantes y motivarles para que sigan su camino, enseñándoles que nada en la vida es sencillo y que, si se esfuerzan, la mayoría de las metas que nos proponemos las podemos conseguir (p. 58).

Podemos decir que la motivación tiene varios efectos en el aprendizaje y el comportamiento de los estudiantes. Gracias a la motivación podemos dirigir nuestro comportamiento hacia objetivos particulares y únicos. Los teóricos cognitivos sociales proponen la necesidad de que los alumnos se pongan metas y que dirijan su comportamiento en consecuencia a lograrlas.

Según Llorente (2017)

> La motivación determina los objetivos específicos hacia los cuales los alumnos se esfuerzan y, por lo tanto, afecta las elecciones que hacen los estudiantes, por ejemplo, para elegir los estudios que quieren realizar en un futuro y por lo tanto el itinerario que tienen que recorrer, o a corto plazo para elegir entre para pasar una tarde estudiando o realizando tareas desafiantes o para pasarla jugando videojuegos (p. 68).

Durante la vida estudiantil los alumnos se encuentran con muchas dificultades que deben superar para la consecución de la meta de sus aprendizajes, siendo uno de estos y quizá el que más peligroso para conseguir los objetivos es enfrentar es la falta de motivación**.** La motivación determina qué consecuencias se refuerzan y castigan.

Para Llorente (2017) "Cuantos más alumnos estén motivados para lograr el éxito académico, más se enorgullecerán de sus logros y con mayor dedicación se enfrentarán ante resultados adversos para lograr superarse en futuras etapas de su aprendizaje". (p.54)

Debemos hacer notar que la motivación conduce a un mayor esfuerzo y energía, ya que aumenta la cantidad de esfuerzo y energía que los niños gastan en actividades directamente relacionadas para la consecución de los objetivos planteados. Por lo tanto, la motivación determina la actitud como se enfrentan a una determinada tarea de manera entusiasta o si lo hacen con apatía y desganada.

La motivación aumenta la persistencia en las actividades es así que los niños tienen más probabilidades de comenzar una tarea que realmente quieren hacer y mucho más probable que sigan trabajando en ella hasta que la hayan completado, incluso si ocasionalmente se interrumpe o se frustran en el proceso. En general, sabemos que la motivación aumenta el tiempo dedicado a la tarea propuesta, siendo este un factor fundamental que afecta a su aprendizaje para conseguir sus objetivos. La motivación afecta a los procesos cognitivos, gracias a ella los niños prestan atención y son capaces de procesar los aprendizajes de manera eficaz.

Factores que determinan la motivación en los niños.

Entre los factores más relevantes para la motivación en los niños según García (2008) podemos mencionar los siguientes:

- La posibilidad real que el alumno tenga de conseguir las metas que se propone y la perspectiva asumida al estudiar.
- Que el alumno sepa cómo actuar, qué proceso de aprendizaje seguir (cómo pensar) para afrontar con éxito las tareas y problemas que se le presentan.
- Los conocimientos e ideas previas que el alumno posee de los contenidos curriculares por aprender, de su significado y utilidad, así como de las estrategias que debe emplear.
- Los comportamientos y valores que el profesor modela en los alumnos, los cuales pueden facilitar o inhibir el interés de éstos por el aprendizaje.
- El empleo de una serie de principios motivacionales que el docente puede utilizar en el diseño y conducción del proceso de enseñanza.

- El contexto que define la situación misma de enseñanza, en particular los mensajes que recibe el alumno por parte del profesor y sus compañeros, la organización de la actividad escolar y las formas de evaluación del aprendizaje (p. 305).

Los factores que interviene en la enseñanza aprendizaje de estrategias en el aula, son dos tipos por un lado los factores personales los cuales ocupan los aspectos relacionales con la percepción que cada uno tiene de sí mismo como aprendiz entre ellos encontramos autoestima, auto eficiencia, motivación ayudar al niño a tener conciencia de propio intereses organizar grupos colectivos , el alumno tiene que tener adecuado procedimiento habilidades y destreza utilizando un leguaje adecuado al nivel de los estudiantes para mejorar su motivación en cada aprendizaje .

Clasificación de la motivación

La motivación como se explicó en apartados anteriores es la base para la recepción y aceptación de nuevos aprendizajes, una motivación agradable, conllevará a conocimientos agradables, es por ello que debemos tener clara la forma en que esta se clasifica para saber cómo aplicarla en cada fase de la educación.

Entre los principales tipos de motivación que son importantes de tener en cuenta según Rodríguez (20119 se encuentran:

Motivación Interna. Es aquella motivación que se realiza de forma espontánea, es decir, surge internamente.

Motivación Externa. Se establece como una motivación en la cual los factores externos al individuo, es decir, el medio ambiente, son los que motivan al individuo.

Motivación Negativa. Es aquel la motivación que ve su origen en amenazas y castigos. Representa las razones por las que NO se desea lograr una meta.

Motivación Positiva. Surge por una necesidad y deseo constante, que impulsa directamente a las personas a mejorar sus capacidades. Representa las razones por las que se desea alcanzar una meta

Motivación Intrínseca. Es aquella en la cual las personas se fijan en un interés específico, buscando superar así mismo.

Motivación Extrínseca. Son aquellas motivaciones que ocurren por obligación, pues la misma ofrece ciertas ventajas directas para el individuo a la larga (p. 9).

La motivación está formada por todos aquellos agentes que son capaces de provocar, mantener y dirigir la conducta hacia un objetivo , Concluimos entonces que la motivación es la clave del aprendizaje, siendo de fundamental importancia trabajarla desde casa para irla desarrollando a partir de actividades cotidianas como: recoger los juguetes, vestirse, poner la mesa, etc. O desde las actividades que supongan un reto como: montar en bici, patinar o nadar.

Atención, motivación y aprendizaje

En este punto vale hacer especial énfasis, ya que para los niños de primera infancia la atención es muy fugaz, es decir que pierde con mucha facilidad el interés por las actividades que realiza o se le presentan, basados en esto podemos mencionar a Berrio (2010) quien indica que:

La motivación corre en parte por cuenta del maestro, pues es él quien debe aplicar las estrategias pedagógicas necesarias para mostrar los aspectos relevantes del objeto buscando incrementar el interés y la curiosidad por éste, para que el sostenimiento de la atención se de forma adecuada, esta no se debe dar solo al inicio en la presentación del objeto debe ser una

motivación constate y repetitiva que cada vez de muestra de la importancia y relevancia del objeto, como parte de la motivación es necesario considerar varios factores que pueden incidir en esta como el tono de voz del docente, su expresividad, la creatividad para destacar los aspectos importantes del objeto y la capacidad para seleccionar inicialmente los objetos de forma adecua, es decir que no se presente un objeto con características no propias del mismo, pues el alumno descubrirá que no cumple con lo que se le había presentado pro lo que perderá el interés de forma inmediata (p. 33)

La atención, la motivación y el aprendizaje son proceso que no pueden considerase el uno sin el otro, puesto que cada uno depende del otro para realizar su labor de forma adecuada, por su parte la motivación es fundamental para el proceso de atención pues de allí parte el interés frente al objeto en el que se debe centrar la atención y de este modo obtener la información necesaria para la adquisición del aprendizajes.

Basados en lo anteriormente anotado como futuras educadoras, tenemos el deber ineludible de conocer que motiva al niño, que lo mueve, que le despierta interés esto conlleva a una exploración e investigación de sus gustos, sin que esto necesariamente se lo haga de forma individual, sino tener un conocimiento de los patrones que manejan los niños a cierta edad, así como también los gustos, animales, colores y hasta colores preferidos, teniendo así ya donde escoger a la hora de planificar actividades o juegos que motiven a la despertar su atención a nuevos aprendizajes.

Es muy importante tener claro que de no darse una motivación adecuada, no se desertará el interés por aprender del niño, esta debe ser totalmente de agrado para captar su atención y lograr los objetivos planteados a la hora de impartir nuevos conocimientos, dando relevancia a los objetos que se utilizan, es decir que se lo hagan con materiales y actividades que llamen su atención en su totalidad y su deseo de indagar.

El educador y la motivación

Desde mi niñez tuve la agradable afición para la docencia, con el gusto por tener contacto directo para impartir conocimientos a los niños, desarrollando sus destrezas y habilidades para conseguir mejores adultos, pero esta noble tarea por fin tuvo su apogeo con las enseñanzas de mis docentes en la vida universitaria al compartir sus experiencias de vida al ver a sus estudiantes convertidos en excelentes profesionales, es así que para Escanio (2017)

> En el medio Educativo, las peculiaridades de la labor del docente, por su impacto en la sociedad y en el desarrollo de la misma, la motivación, es decir, lo que impulsa a las personas a elegir la profesión es sumamente importante. Ser docente te permite ser un eterno estudiante, ya que cuando se enseña un tema es cuando más se aprende de él**.** Las preguntas de los estudiantes te motivarán a indagar cada vez más en las diferentes temáticas, mientras investigas con tal de incorporar los nuevos eventos, tecnologías y descubrimientos a tu clase (p. 45).

La motivación. Esa es la clave para que el maestro elija esta profesión y se mantenga en su puesto, si bien es cierto que no siempre la motivación del profesor es buena, detectándose en este colectivo y a lo largo de diferentes contextos unos niveles de motivación más bajos y unos niveles de estrés más altos que en otras profesiones.

Es más imprescindible la motivación del docente que la del alumno. Porque el docente es un generador de emociones y dinámicas. Un docente motivado es una pieza fundamental en las reglas de la enseñanza. Un docente sonriente puede crear alumnos sonrientes. Un docente apasionado tiene más probabilidad de crear alumnos apasionados. Y todo lo contrario: un docente aburrido o que no le guste lo que hace. Dudo mucho que despierte algo útil en sus estudiantes. Un profesor motivado aumenta las probabilidades

de un aula feliz. Lo contrario: Un profesor sin motivación convertirá su aula en un espacio poco feliz, Debemos de convencernos de que tenemos una profesión maravillosa y pocas profesiones tienen un impacto social como la nuestra.

El profesor debe plantearse un triple objetivo en su acción motivadora:

- Suscitar el interés.
- Dirigir y mantener el esfuerzo.
- Lograr el objetivo de aprendizaje prefijado.

La motivación en niños de 5 a 6 años.

A medida que el niño biológicamente se va desarrollando va en aumento también sus curiosidades y aficiones por cosas nuevas, es así que debe existir una buena motivación para que aprendan bien y estos saberes se conviertan en experiencias significativas. La educadora debe enseñar a los niños con mucha paciencia y constancia, respetando sus diferencias individuales.

Según Quicios, (2016)

> Pero a medida que los niños crecen, las mayores exigencias horarias pueden hacer que lograr hacer una hora de ejercicio físico sea un desafío. Además, algunos niños pasan horas frente al televisor, jugando videojuegos y navegando por Internet. Incluso el estudio y la lectura, que son importantes, pueden contribuir a la falta de actividad física. Por otra parte, en esta etapa de la vida, los niños suelen enfrentarse con una decisión importante en la práctica de deportes. Quienes son deportistas natos probablemente aumenten el compromiso y el tiempo que dedican a los deportes, algo que es muy bueno para su estado físico. Pero los deportistas

> ocasionales tal vez pierdan el interés y decidan abandonar los equipos y las ligas. A menos que encuentren actividades para reemplazarlas, sus niveles de actividad física suelen disminuir (p. 309).

Pero mantenerse activo es una parte fundamental de la buena salud de los niños en edad escolar. El ejercicio físico fortalece los músculos y los huesos, y permite que los cuerpos puedan hacer las cosas habituales que hacen los niños, como levantar una mochila o correr una carrera.

Para Quicios, (2016)

> Los niños pueden estar en forma aunque no ganen ningún trofeo. La clave consiste en buscar actividades que disfruten. Las opciones son muchas, desde el patinaje y la bicicleta hasta el tenis y la natación. Cuando los niños disfrutan de una actividad, vuelven a hacerla, mejoran, se sienten realizados y quieren dedicar más tiempo a esa actividad. Del mismo modo, si se los obliga a hacer actividades que no son de su agrado, es poco probable que quieran participar, terminarán frustrados y sentirán que el ejercicio físico es una obligación (p.309).

La motivación es un principio básico para el ser humano. Son los estímulos que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. Por tanto, constituye, sin duda alguna, la clave del aprendizaje despertando en ellos una acción positiva en todas las tareas que realizan durante su vida cotidiana. En los primeros años de su educación escolar, es importante que jueguen de manera activa varias veces al día. Por ello, los niños aprenden mediante la diversidad de actividades en las que predominan los juegos. Estos, son la clave de cómo motivar a los niños para que aprendan. Un aprendizaje “sin darse cuenta”.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Materiales: en el presente trabajo se utilizaron los siguientes materiales: hojas de entrevistas, fichas de observación, materiales de oficina, material didáctico, celular, cámara fotográfica, ordenador, impresora, textos de consulta, los mismo que fueron adquiridos a lo largo de nuestra carrera universitaria para contar con la facilidad de consulta.

Para realizar esta investigación se llevó a cabo la aplicación de un conjunto de instrumentos, técnicas y procedimientos metodológicos en torno al objetivo de investigación, con la finalidad de mejorar la motivación y plantear alternativas a la misma.

Es de conocimiento que toda investigación requiere de un sustento teórico de innumerables fuentes de consulta, de este modo se obtuvo diferentes concepciones y puntos de vista de diversos autores, realizando una minuciosa investigación bibliografía y documental, la cual sirvió como base para formular el problema y variables, así como también para la búsqueda de posibles soluciones.

Métodos:

Cada experiencia vivida en la unidad educativa fue muy importante para cada uno de los alumnos, maestra .al momento de realizar cada una de las actividades al principio realizo una observación para saber en qué condiciones se encuentran los niños al tener el resultado se podrá empezar a realizar las actividades y poco a poco resolver cada uno de los conflicto, en los tres meses realizadas se pudo concluir satisfactoriamente lo trabajado y realizado en la unidad educativa

Los métodos que se utilizaron en la presente investigación fueron:

Método científico: se utilizó para la investigación de manera secuencial y lógica, determinando el problema, justificación, marco teórico, objetivos, métodos y técnicas, presupuesto, cronograma y bibliografía.

Método inductivo: se utilizó para la observación directa de los niños y la educadora, con el objetivo de tener idea clara de la problemática, convirtiéndose en el medio para conocer el comportamiento de los niños, obteniendo información de primera mano que permitió fundamentar el marco teórico, posteriormente con los datos recolectados a partir de las entrevistas a las educadoras y observación directa de los niños se sintetizaron las conclusiones, discusiones y recomendaciones.

Método descriptivo: permitió observar y describir cómo mejora la motivación de los niños de 5 a 6 años de edad con la utilización de juegos tradicionales de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo".

Método explicativo: La investigación, está orientada a contestar ¿por qué sucede determinado fenómeno?, ¿cómo influye la motivación en la consecución de habilidades y destrezas en los niños de 5 a 6 años de edad?, ¿cuál es la causa de la falta de motivación?, o ¿cuál es el efecto de una motivación utilizando juegos tradicionales?, es decir, buscar explicaciones y soluciones a los hechos.

Técnicas e instrumentos

La entrevista, la misma que fue realizada a las 4 educadoras de Primero de Educación General Básica la cual nos permitió corroborar la falta de utilización de juegos tradicionales para mejorar la motivación al momento de adquirir nuevos conocimientos.

Ficha de observación la cual permitió constatar con la observación directa de la reacción de los niños en la utilización de juegos tradicionales para la motivación en las clases impartidas por la educadora, así como a los niños, lo que permitió determinar como la utilización de juegos tradicionales mejora la motivación de los niños de 5 a 6 años de edad de la Unidad Educativa, la información recolectada en las fichas de observación una por cada niño, determinando así el nivel de motivación en la consecución de habilidades y destrezas de cada uno de ellos.

Población y Muestra

En razón de que la población investigada fue pequeña no se tomó muestra alguna, por lo tanto se trabajó con toda ella, siendo un total de 20 niños, (09 niños y 11 niñas), 4 educadoras, siendo un total de 24.

Unidad Educativa "Adolfo Valarezo"

Variable	Población	Muestra
Niños	120	20
Educadoras	8	4
Total	**128**	**24**

Fuente: Secretaria Unidad Educativa "Adolfo Valarezo"
Elaboración: Jessica Magaly Robles Puchaicela

f. RESULTADOS

Encuesta aplicada a las educadoras de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo".

La encuesta dirigida a las educadoras de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo" de la Provincia y Cantón Loja, se aplicó al inicio del trabajo de investigación para tener una visión clara de los conocimientos sobre la utilización de juegos tradicionales para la motivación en los niños de 5 a 6 años de edad.

1. ¿Cómo docente, qué tipo de juego usted utiliza para motivar a los niños?

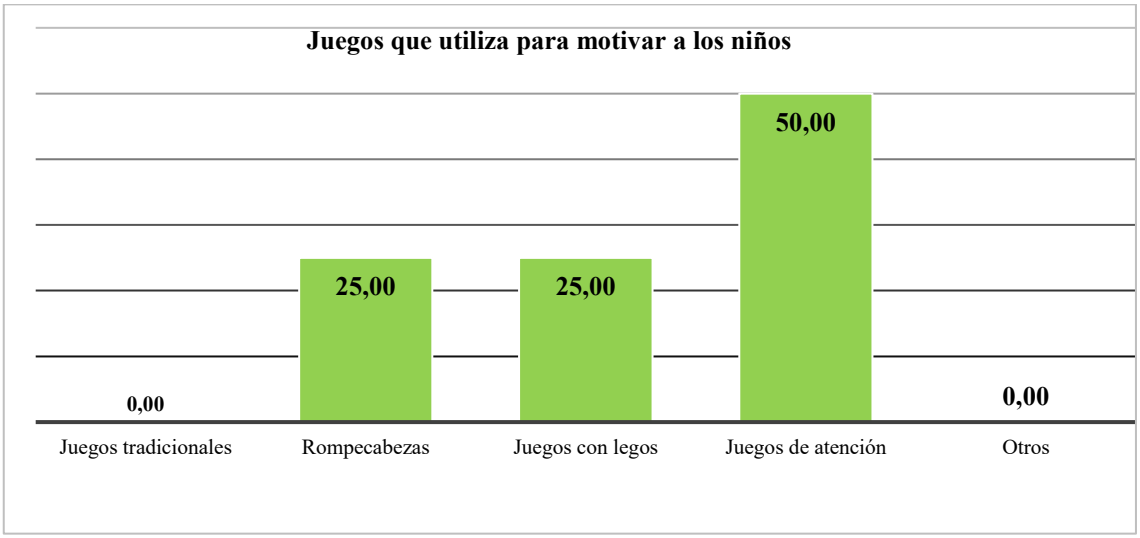
Tabla 1

Juego que utiliza para motivar a los niños

Items	F	%
Juegos tradicionales	-	-
Rompecabezas	1	25
Juego con legos	1	25
Juegos de Atención	2	50
Otros	-	-
Total	**4**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a educadoras de Primero de EGB de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo".
Elaboración: Jessica Magaly Robles Puchaicela.

Figura 1



Análisis e interpretación

En apartados anteriores hemos hecho referencia a la importancia del juego en la vida cotidiana de los niños, es así que "educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje (Santamaría, 2012).

Los datos anteriores demuestran que para motivar a los niños, 1 educadora que corresponde a un 25% de la población investigada usa el rompecabezas, 1 educadora que corresponde al 25% utiliza juego los legos, 2 educadoras restantes que corresponde al 50% utilizan los juegos de atención. Evidenciándose la no utilizan juegos tradicionales para motivar a los niños.

Basados en la aseveración de Santamaría podemos decir sin lugar a equivocarnos que la motivación a través del juego para introducir al niño hacia un nuevo conocimiento es de gran importancia, debiendo la educadora seleccionar y que estén de acuerdo al desarrollo biológico del niño.

2. ¿Los niños en su mayoría aceptan con facilidad los juegos de colaboración y participación grupal?

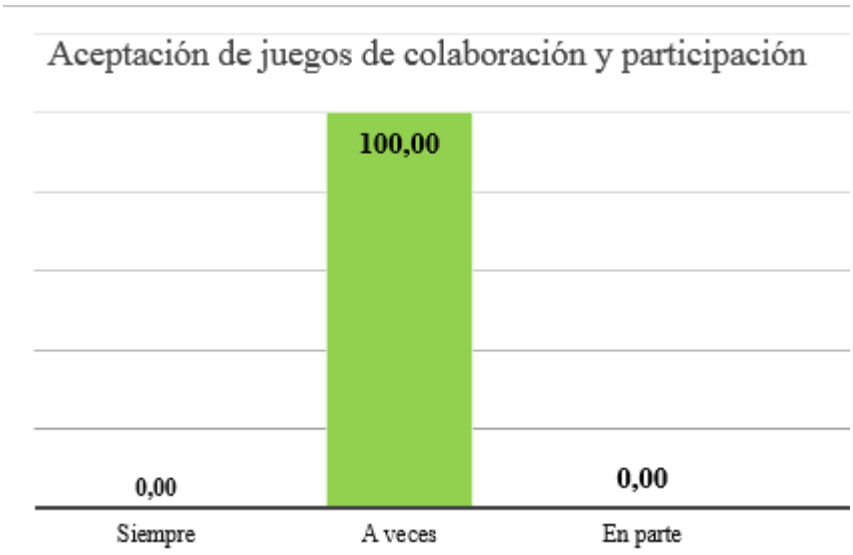
Tabla 2

Aceptación de juegos de colaboración y participación

Items	f	%
Siempre	-	-
A veces	4	100
En parte	-	-
Total	**4**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a educadoras de Primero de EGB de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo".
Elaboración: Jessica Magaly Robles Puchaicela.

Figura 2



Análisis e interpretación

Santamaría (2012) sostiene que:

> Para el niño el juego es su vida y dependerá mucho de la edad para la aceptación y colaboración en los que se les presenten, tenemos así cuando el niño está inmerso en su yo, no aceptará con facilidad un juego de cooperación, a medida que va creciendo el niño va agrandando su círculo de amistades, llegando a comprender que en equipo se ganan más batallas, pero esta es una transición de que lleva su tiempo en llegar, es así que "el niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario. (p.9)

Las 4 educadoras que corresponden al 100% de la población investigada responden que a veces los niños aceptan con facilidad los juegos de cooperación y participación grupal, denotándose con esto que hace falta realizar más los juegos de trabajo cooperativo para la consecución de objetivos comunes.

El juego le permite al niño el desarrollo de su pensamiento para enriquecer los aprendizajes que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

3. ¿En la actualidad los docentes practican los juegos tradicionales?

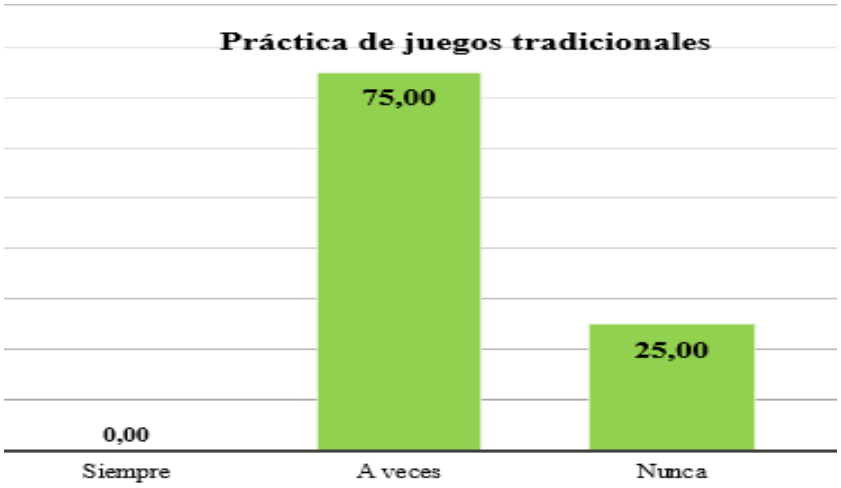
Tabla 3

Práctica de juegos tradicionales.

Items	f	%
Siempre	-	-
A veces	3	75
Casi nunca	1	25
Total	4	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a educadoras de Primero de EGB de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo".
Elaboración: Jessica Magaly Robles Puchaicela.

Figura 3



Análisis e interpretación

El mundo se encuentra en constante cambio, la tecnología ha invadido nuestra sociedad, dejándose de lado los juegos tradicionales, con los cuales el ser humano tiene la capacidad de poder abstraerse del medio que los rodea, "haciendo uso de su inteligencia e imaginación y abriendo paso hacia lo que son denominados como Entes Abstractos, que no son más que simples ideas que se originan en sus pensamientos y que pueden o no estar basadas en hechos u objetos concretos" (Importancia.org, 2014).

En respuesta a la utilización en la actualidad por parte de las educadoras de los juegos tradicionales; 3 educadoras que corresponden al 75% manifiesta que a veces los utilizan, mientras que 1 educadora que corresponde al 25%, responden que casi nunca emplean los juegos tradicionales en la actualidad, en este punto vale anotar que a lo largo de la ejecución de nuestra propuesta alternativa, se evidencia que no practican en ninguno de los períodos los juegos tradicionales.

Para el niño en su primera infancia el juego representa el eje en el cual gira su vida, con ellos aprende a sobrellevar los momentos buenos, dejando fluir su imaginación en busca de respuestas del mundo.

Es así que se presentan ante nosotros lo que son conocidos como los Juegos Tradicionales, definidos por sí mismos como aquellos en los que no interviene más que la imaginación y que son muy utilizados a edades tempranas por los más pequeños como una forma de Socialización e Interacción con otros pares de su mismo rango de edad, pertenecientes a su vecindad, entorno del Ámbito Educativo. (Importancia.org, 2014)

4. ¿Qué tipos de juegos utiliza como motivación inicial?

Tabla 4

Tipos de juegos utilizados

Items	f	%
De concentración	1	25
De reglas	1	25
De construcción	2	50
Juegos tradicionales	-	-
Ninguno	-	-
Total	**4**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a educadoras de Primero de EGB de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo".
Elaboración: Jessica Magaly Robles Puchaicela.

Figura 4

Análisis e interpretación.

La educación debe ser innovadora e integradora y por sobre todo estar en constante lucha de la enseñanza de nuestra cultura, constituyéndose la utilización de los juegos tradicionales una herramienta importante a la hora de cumplir con este objetivo, se habla hoy en día de un país pluricultural y pluriétnico, pero como docentes, respetamos nuestras propias esencias?, sabemos de dónde venimos?, nos preocupamos de lo que enseñamos?, estamos dirigiendo a nuestros alumnos a conservar nuestras costumbres?, como se sostiene en Importancia.org, 2014.

De esto nos podemos dar cuenta en la respuesta que dan las educadoras al tipo de juegos que utilizan al momento de motivar a los niños para un nuevo aprendizaje, 1 educadora que corresponde al 25% utiliza juegos de concentración, 1 educadora que corresponde otro 25% utiliza juegos de reglas y las 2 educadoras restantes que corresponden al 50% utiliza juegos de concentración, teniendo una respuesta devastadora al constatar la no utilización de nuestros juegos tradicionales para motivar a los niños.

Es deber de todos emprender una lucha constante por el rescate de nuestros valores culturales, propiciar convivencias intergeneracionales con el propósito de compartir experiencias y saberes ancestrales, dando valor a los años vividos por nuestros adultos mayores en sociedades que estamos perdiendo.

5. ¿Qué juegos tradicionales utiliza al momento de realizar la motivación del niño?

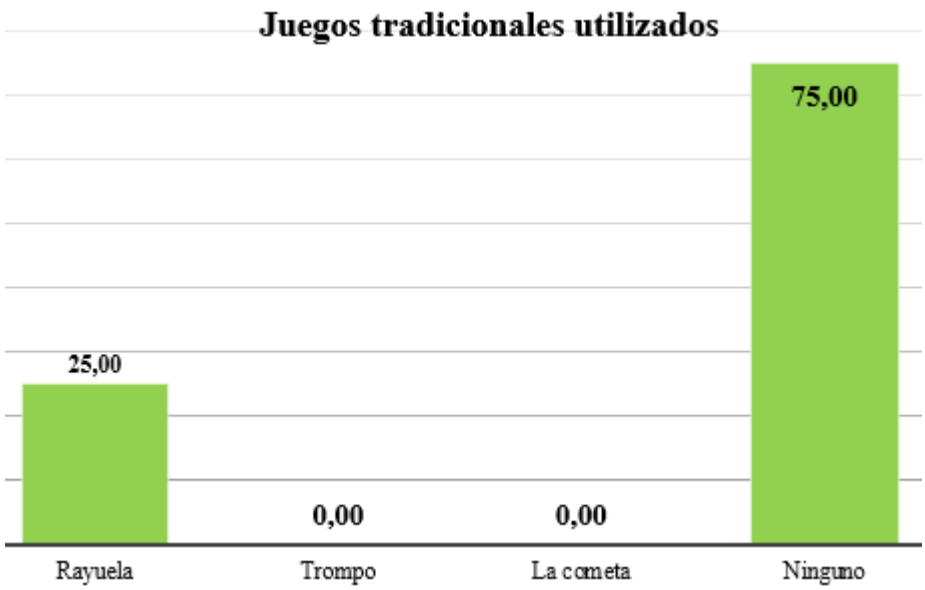
Tabla 5

Juegos tradicionales utilizados

Items	f	%
Rayuela	1	25
Trompo	-	-
La cometa	-	-
Ninguno	3	75
Total	**4**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a educadoras de Primero de EGB de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo".
Elaboración: Jessica Magaly Robles Puchaicela.

Figura 5



Análisis e interpretación

Es muy importante rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, considerando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos, para divertirnos al tiempo que rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados como se lo señala en Importancia.org, 2014

En respuesta a la interrogante sobre que juegos tradicionales utiliza a la hora de motivar a los niños a la hora de impartir nuevos conocimientos 3 educadoras entrevistadas que corresponden a un 75% respondieron que ninguno, 1 educadora que corresponde al 25% restante responden que utiliza la rayuela, evidenciándose con estas respuestas la factibilidad de nuestro trabajo de investigación hacia miras de rescatar nuestra identidad cultural.

El objetivo de todos los juegos tradicionales es muy aplicable para los niños, nosotros como educadoras podemos adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

Ficha de observación aplicada a los niños de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo

De las fichas de observación aplicadas a 20 niños de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo" durante los meses de septiembre a noviembre, al inicio del presente trabajo de investigación, como después de la puesta en marcha o aplicación de la guía didáctica de los juegos tradicionales para motivar a los niños, se obtuvo los siguientes resultados:

Tabla 6

Ficha de observación

Items	PRE-TEST							POST-TEST						
	Siempre		A veces		Nunca		Total	Siempre		A veces		Nunca		Total
	f	%	F	%	f	%		f	%	f	%	f	%	
1. Participa mostrando interés en las actividades al realizar	2	10	15	75	3	15	100	20	100	-	-	-	-	100
2. Está atento a la explicación de la actividad que se va a realizar	-	-	16	80	4	20	100	20	100	-	-	-	-	100
3. Cumple las normas del juego	2	10	15	75	3	15	100	18	90	2	10	-	-	100
4. Se socializa con otros niños	2	10	17	85	1	5	100	19	95	1	5	-	-	100
5. Muestra conducta negativa (timidez, dependencia al docente)	5	55	11	55	4	20	100	3	15	13	65	4	-	100
6. Resuelve pacíficamente los conflictos en el juego	3	15	15	75	2	10	100	19	95	1	5	-	-	100
7. Participa con entusiasmo en la actividad planteada	3	15	13	65	4	20	100	15	75	5	25	-	-	100
8. Se aísla al momento de realizar la actividad	2	10	14	70	4	20	100	6	30	12	60	2	10	100
9. Tiene poco interés al jugar con sus compañeros	1	5	19	95	-	-	100	16	80	4	20	-	-	100
10. Comprende la actividad del juego	1	5	19	95	-	-	100	19	95	1	5	-	-	100
11. Pide que se le repita la orden varias veces del juego	4	20	15	75	1	5	100	14	70	6	30	-	-	100
12. Presenta falta de interés en las actividades del juego	3	15	14	70	3	15	100	16	80	4	20	-	-	100

Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Adolfo Valarezo".
Elaboración: Jessica Magaly Robles Puchaicela

Análisis e interpretación

Al iniciar con un nuevo aprendizaje en niños en etapa de la primera infancia es de vital importancia utilizar técnicas adecuadas para despertar su curiosidad y atención hacia este, es así que es de vital importancia la motivación, tenemos así que para la Organización Panamericana de la Salud.

> La participación activa de los componentes de un grupo es una estrategia que facilita el desarrollo de un clima de confianza, despierta el interés por el trabajo en grupo, ayuda a compartir los conocimientos, los motiva y facilita la convivencia. A continuación se presentan algunas técnicas diseñadas para fomentar la participación y facilitar que el grupo genere una mínima estructura interna que permita su avance posterior. Se las conoce con el nombre de técnicas de grupo. (Salud, s.f. p. 1)

Basados en este contexto analizamos los datos obtenidos en las fichas de observación en lo que respecta a la motivación mediante la utilización de los juegos tradicionales, al inicio de la investigación como después de aplicadas las actividades propuestas en la guía didáctica, así tenemos que en una mayor proporción los niños a veces cumplen los 12 items propuestos en la ficha de observación inicialmente; a lo largo de la utilización y puesta en marcha de la guía didáctica, en la cual constan juegos tradicionales con tiempos cortos de ejecución y basados en la matriz operativa, aplicando la metodología juego-aprendizaje, se pudo observar un cambio muy significativo en la consecución de las actividades propuestas en los diferentes ítems, como lo indican los datos obtenidos. Para la obtención y análisis estadístico de las medidas repetidas a los niños participantes e involucrados de este proceso, el resultado de la prueba t de Student para muestras relacionadas, permite definir que la guía didáctica y su correspondiente aplicación en todos los ítems establece cambios significativos en los niños.

Entre los datos más relevantes y destacados podemos mencionar que al inicio en el ítems uno con 15 niños que corresponde el 75%, a veces participa mostrando interés en las actividades de realizar; luego de la aplicación de nuestra guía didáctica esta realidad cambia al ser ya los 20 niños que corresponden al 100% de la población, demuestra total interés en los juegos tradicionales propuestos para la motivación de los mismos.

Otro dato muy particular de destacar lo constituye el ítem número 2 de nuestra ficha de observación, el cual hace referencia a la atención al momento de explicar el juego, en un principio se observó que frente a una nueva actividad 16 niños que corresponden al 80% lo hacían a veces, mientras que al momento de explicar nuestras propuestas de los juegos tradicionales el total de los niños que son en un número de 20 que corresponden al 100% siempre demostraron atención al momento de la explicación de las normas y reglas del juego.

En lo que respecta al cumplimiento de normas como lo señala Pilar Espinoza, acerca de la importancia de los juegos para el desarrollo infantil, sostiene:

> Entre los 4 y 5 años empieza a emerger la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, sin embargo el egocentrismo sigue estando muy presente en esta fase, por lo que todavía tienen dificultad para acceder al pensamiento y a la reflexión; los niños cuando juegan juntos utilizan normas pero no son conscientes de ello, ni están interesados en ganar y "el ganar" solo sirve para volver a empezar. Las normas se acatan como una forma de jugar más, también juegan por su cuenta sin tener en cuenta las acciones de los otros, sus normas son egocéntricas, las incumplen y las modifican sobre la marcha. (Pilar, 2017)

Es por ello que podemos observar en las tablas que anteceden, el cambio radical de actitud frente a nuestra propuesta en todos y cada uno de los ítems de nuestra ficha de observación, cambiando de manera radical, el compartir con sus compañeros al momento de solucionar conflictos dentro de los juegos, también, el acogerse a las reglas de los nuevos juegos, el compartir y comprender que la unión y la lucha en equipo los lleva a una culminación exitosa de los mismos.

A medida que avanzan la aplicación de las actividades propuestas en nuestra guía didáctica se pudo evidenciar el interés en cada uno de los juegos tradicionales, llegando inclusive los niños a pedir su ejecución en los momentos de juego libre en el patio, teniendo una total aceptación, esto dependió en gran medida en los métodos para la explicación de los mismos.

g. DISCUSIÓN

En la actualidad como lo indican múltiples estudios, especialmente los realizados en nuestro entorno social, en lo que respecta al rescate de valores y juegos tradicionales de nuestra tierra, es de vital importancia su utilización un nuevo aprendizaje para motivarlos y aprestarlos a estar receptivos, a más de crear bases sólidas en sus conocimientos con una estimulación-motivación adecuada sentaremos bases sólidas para sus conocimientos futuros, rescatando nuestra identidad cultural y étnica, hoy en día desplazada por la avalancha tecnológica presente en nuestra sociedad, con los juegos tradicionales propendemos el desarrollo de las diversas habilidades y destrezas de los niños en la primera infancia, al tiempo que con su utilización se elimina el egocentrismo y se abra las puertas a una nueva manera de adquirir saberes con materiales sencillos de conseguir en su entorno, el compañerismo y la unión.

El niño desde el momento de la gestación desarrolla innumerables conexiones sinápticas, gracias a la experiencia multisensorial del medio que lo rodea, es por ello motivar a nuevos aprendizajes con la utilización de juegos tradicionales ya que es bien sabido que lo que bien se aprende no se olvida y estas costumbres y tradiciones seguirán transmitiéndose de generación en generación.

Con lo anteriormente dicho y bajo las técnicas de motivación, la utilización de juegos tradicionales, se cumple el objetivo general de nuestro estudio, ya que se pudo determinar que la utilización de los juegos tradicionales favorece la motivación en los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”, al momento de iniciar con nuevos conocimientos.

El primer objetivo específico: fundamentar teóricamente lo relacionado a juegos tradicionales y motivación para los niños de 5 a 6 años de edad. Este objetivo se cumplió a través de la búsqueda de información teórica sustentada debidamente en las dos variables: la primera que se refiere a los juegos tradicionales y la segunda mejorar la motivación, contando con la bibliografía necesaria y pertinente que permitió obtener una orientación científica y un conocimiento profundo del tema investigado.

El segundo objetivo específico: establecer si la educadora posee conocimientos de los beneficios de la utilización de los juegos tradicionales para la motivación de los niños de 5 a 6 años de edad de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo", Se aplicó con la aplicación de la Test de stunt , la misma que permitió conocer el grado de desarrollo de habilidades que presentan los niños, demostrando que existen dificultades . Por otro lado, este diagnóstico permitió la elaboración de la guía de actividades para la estimulación y desarrollo de la motivación a través de una forma fácil y atractiva para los niños.

El tercer objetivo específico: proponer una guía didáctica de juegos tradicionales para niños de 5 a 6 años de edad contribuyendo nuevos conocimientos se cumplió a través del diseño de una guía didáctica que se recopila una serie de juegos tradicionales, con materiales del entorno.

Cuarto objetivo: aplicar la propuesta alternativa a los niños de 5 a 6 años a fin de mejorar la motivación en ellos a través de juegos tradicionales. Se aplicó la guía didáctica, realizada con actividades de juegos tradicionales, para lo que fue necesaria la colaboración de la docente y los niños esta cumplió satisfactoriamente con todas las actividades planeadas. Cabe decir que los juegos tradicionales son una excelente herramienta para mejorar la motivación en los niños.

Quinto objetivo: Evaluar la efectividad de las actividades propuestas a través de la aplicación del post-test evidenciando la influencia de los juegos tradicionales en el mejoramiento de la motivación. Se procedió a evaluar la efectividad de las actividades propuestas aplicando el Pos-test, donde se puede demostrar que las actividades realizadas durante tres meses fueron de primordial importancia, ya que la mayoría de los niños que presentaban deficiencia en cuanto a motivación mejorando notablemente.

Finalmente, de acuerdo con los objetivos planteados en la presente investigación y haciendo la contratación de los resultados obtenidos, se concluye que los juegos tradicionales contribuyen positivamente al mejoramiento de la motivación en los niños de 5 a 6 años de edad de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”

h. CONCLUSIONES

- La fundamentación teórica se obtuvo de la información científica necesaria en cuanto a los beneficios positivos de la utilización de los juegos tradicionales para mejorar la motivación en los niños.

- Que las docentes poseen un bajo nivel de conocimiento sobre la importancia de aplicar juegos tradicionales para el mejoramiento de la motivación, puesto que las docentes deben fomentar este tipo de juegos que fortalezcan la identidad cultural del niño y al mismo tiempo la motivación dentro del aula.

- En base a la observación directa se evidencio que en clases no se utiliza los juegos tradicionales para mejorar la motivación en ellos, por ende, se procedió a realizar una guía didáctica como propuesta alternativa, cuya base es la realización de actividades con juegos tradicionales.

- Dentro de la aplicación de las actividades con juegos tradicionales se estableció que estos facilitan y motivan a los niños en su aprendizaje de nuevas habilidades y conocimientos, mejorando su desempeño académico dentro del aula.

- La efectividad de las actividades propuestas dentro de la guía didáctica es positiva, puesto que los juegos tradicionales mejoran la motivación en los niños, justificando en el post-test de manera comparativa, al resultado del pre-test es superior en tanto a respuestas favorables.

i. RECOMENDACIONES

- Se sugiere realizar una investigación más profunda sobre los juegos tradicionales en el mejoramiento de la motivación en los niños dentro del aula, promoviendo un aprendizaje significativo.

- Que las educadoras continúen realizando actividades con juegos tradicionales para mejorar la motivación. Permitiendo que los niños tengan un mejor aprendizaje y al mismo tiempo sea divertido educativo.

- Que las educadoras hagan constar en la planificación pedagógica, actividades, de juegos tradicionales para mejorar la motivación. Además, que dichas actividades estén en permanente utilización evitando la adicción a las nuevas tecnologías, promoviendo la identidad cultural.

- Se recomienda que las actividades propuestas de aprendizaje se constituyan en herramientas que favorezcan al proceso de enseñanza aprendizaje del mejoramiento de la motivación dentro del aula, valiéndose de pedagogía y didáctica activa y participativa.

- La determinación de la efectividad de las actividades propuestas dentro de la guía didáctica debe poseer un alto grado de integridad, por ello se recomienda se elabore una correcta aplicación de los test de medición que se hayan utilizado y de esta forma los resultados obtenidos de éstos sean verídicos y confiables.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

PROPUESTA ALTERNATIVA

GUÍA DIDÁCTICA
"RESCATANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES"

AUTORA: Jessica Magaly Robles Puchaicela

LOJA - ECUADOR
2018

1. TÍTULO

Rescatando los juegos tradicionales.

2. PRESENTACIÓN

El niño está inmerso en un mundo en el que aprende gracias a la exploración para adquirir nuevos conocimientos, si esta exploración se hace en base al juego estos van a constituir una base significativa, que marcaran sus conocimientos futuros; es así que con esta guía didáctica se pretende mejorar la motivación de los niños gracias a la utilización de juegos tradicionales, para la consecución de nuevos conocimientos, con la metodología de jugar aprendiendo que rige el Ministerio de Educación para el primer año de educación general básica.

El desarrollo de la investigación continua que viene promoviendo la Universidad Nacional de Loja, a través de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, se enmarca en un desarrollo óptimo de las habilidades y destrezas de los niños en su primera infancia, siendo este un justificante para poner a disposición de las educadoras de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo" la guía didáctica para la mejorar la motivación de los niños de 5 a 6 años de edad con la utilización de juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales, se van transmitiendo de generación en generación en nuestra sociedad, más hoy en día están perdiéndose gracias a la gran avalancha de tecnología que esta fácilmente al alcance de los niños (teléfonos inteligentes, video consolas, ordenadores, etc.). Hoy en día ya no se ven niños en los parques utilizando los más elementales juguetes que hace unos pocos años tras eran muy aclamados, de este modo los niños, jóvenes y adultos están perdiendo nuestras raíces; de aquí la importancia de

rescatar los juegos tradicionales y que mejor que hacerlo en el ámbito educativo, es decir utilizarlos para motivar a los niños a nuevos conocimientos, haciéndoles ver que con simples elementos podemos enseñarles a compartir y a forjar lazos de amistad verdaderos, también es de vital importancia anotar que se promueve la comunicación intergeneracional.

La guía didáctica "Rescatando los juegos tradicionales" tiene como propósito, servir de referente a las educadoras para motivar en la consecución de nuevos conocimientos así como el rescate de nuestra identidad y cultura con la utilización de juegos populares para obtener las habilidades y destrezas de niños de 5 a 6 años de edad.

3. JUSTIFICACION

La propuesta tiene importancia porque servirá para revivir los juegos tradicionales así mejorar la motivación de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad , incentivando a las Educadoras para que lo apliquen en su trabajo diario, ya que en la actualidad la niñez dedica su tiempo a juegos mecanizados dejando a un lado las actividades lúdicas y promoviendo el sedentarismo, olvidándose así de la importancia y experiencia de los juegos como elemento cultural y como una opción para el desarrollo infantil.

En la actualidad se han ido perdiendo nuestras raíces Educativas, situación a la que no se le ha puesto el debido interés para su restitución, las actividades que desarrollan algunas instituciones con este propósito no son suficientes a pesar de ser estos los principales encargados del tema.

La guía de los juegos tradicionales tiene interés porque va a ofrecer variedad de juegos tradicionales, por la que se considera un tema importante y novedoso que nos invita a indagar y ser un aporte para los niños .

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertirnos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

Esta propuesta aportará al mejoramiento de la motivación , a la integración familiar, a la responsabilidad, respeto, cooperación, autoestima y creatividad formando niños/as seguros, independientes y aptos para desenvolverse con equilibrio en los ámbitos escolares, familiares y sociales

4. OBJETIVOS

- ✓ Diseñar una guía didáctica con juegos tradicionales para mejorar la motivación en niños de 5 a 6 años de edad de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo", la misma que será considerada como referente de trabajo por las educadoras de este establecimiento y otros.

- ✓ Fortalecer a través de los juegos tradicionales la motivación en niños de 5 a 6 años de edad de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo", en el desarrollo de habilidades y destrezas de primero de educación general básica.

5. CONTENIDOS TEORICOS

LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN

Los juegos tradicionales para mejorar la motivación es una actividad lúdica muy creativa y de mucha destreza que deben ser socializados y difundidos a través de varios medios para llevar una vida llena de alegría y de mucha trascendencia por las personas que los practican.

El contenido de la investigación comprende en motivar a la unidad educativa a la Práctica de los juegos tradicionales para no perder las costumbres y tradiciones de estos juegos, también fomentar y practicar los juegos tradicionales para no perder nuestra identidad cultural.

En consecuencia la práctica de juegos tradicionales para mejorar la motivación son de suma importancia para que los niños puedan desarrollar sus habilidades y destrezas para no tener problemas a futuro y que el niño no se sienta rechazado al no poder realizar una u otra actividad, además es importante que los educadores tomen capacitaciones actuales para que implanten en su plan de estudios los juegos que son de gran ayuda para motivar la clase.

El resultado esperado que deseamos obtener es desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños, utilizando el instrumento más importante, cultivando así en cada uno de los niños.

6. METODOLOGÍA

La presente guía didáctica se aplicará a los niños de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo", en función de la observación a los niños y registro en la ficha correspondiente, con la ejecución de la misma propenderemos a mejorar la motivación con la utilización de juegos tradicionales.

Para tal efecto se socializará los resultados obtenidos en la ficha de observación, con las educadoras, sobre la problemática y como se logrará modificar dicha realidad con las actividades propuestas en la guía didáctica para mejorar la motivación en los niños de 5 a 6 años de edad.

Con las educadoras se llevará a cabo una sesión, teniendo como único objetivo la explicación de cada una de las actividades propuestas en esta guía didáctica, tiempos de ejecución, materiales, descripción de actividades y periodo de aplicación, los cuales se encuentran especificados en la presente guía.

7. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

La ejecución de las actividades se realizará a lo largo de 8 semanas en la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo", durante el periodo académico y siguiendo las actividades planificadas por la educadora, recalcando que se utilizaran los diversos juegos tradicionales para mejorar la motivación de los niños, una vez terminadas de ejecutar las actividades propuestas en la guía didáctica, se realizará el registro en la ficha de observación la consecución de cada uno de los ítems propuestos en la misma, los mismos que nos servirán para visualizar el desenvolvimiento en cada uno de los niños y determinar si estos son significativos, validando así la propuesta alternativa.

Actividades Propuestas

Actividad 1
Ha llegado una carta

Objetivo: Comunicar sus datos personales para reconocer sus nombres, apellidos y edad, fortalecer los lazos de compañerismo, promoviendo el desarrollo personal y social, su identidad y autonomía.

Tiempo de realización: Horas clase 45 minutos.

Materiales: Balón pequeño.

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Iniciamos la actividad dando indicaciones del juego:

Para esta juego se utilizará un balón, en especial pequeño, liviano y que rebote bastante,

es lo que se necesita para el juego del cartero, en el que cada participante se identifica con su nombre y apellido, la maestra lanza el balón diciendo el nombre de un niño, el escogido correrá a recoger el balón y dirá ¡Alto ahí!, y todos quedarán congelados, el niño con el balón en las manos procederá a dar pasos diciendo su nombre y apellido así como su edad y lanzará la pelota a cualquier de los niños que están congelados. Esta acción se repite con cada uno de los niños.

Con la utilización de este juego se da cumplimiento al objetivo de dar a conocer sus datos personales, así como el fortalecimiento de los lazos de compañerismo entre todos los niños del aula, sin dejar de lado la recuperación de este agradable juego de nuestros abuelos.

Actividad 2

La Rayuela

Objetivo: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa, equilibrio-coordinación, destreza lógico matemática (aprender y memorizar los números de forma ascendente y descendente), aprender a respetar normas y turnos.

Tiempo de realización: Horas clase 45 minutos.

Materiales: Tiza de colores.

Piedra lisa.

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

La rayuela es un bonito juego para los niños, sólo se necesita una superficie lisa, piedra lisa y una tiza.

Para jugar a la rayuela seguimos los siguientes pasos:

1. Dibujamos en el suelo, con ayuda de una tiza, la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedas hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores

2. Para empezar el juego necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número (y así sucesivamente hasta que pierda el turno) con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.

3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja (en chullo pie) en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

4. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

Actividad 3

La carrera de encostalados

Objetivo: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa, salto-coordinación, fortalecer el sistema muscular de las extremidades inferiores, aprender a respetar reglas.

Tiempo de realización: Horas clase 45 minutos.

Materiales: Sacos de rafia (costales)

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Los encostalados, es un juego de competencia que se juega colocándose un costal de los

pies hasta la cintura, el cual consiste en saltar con el costal puesto del punto de salida al punto de llegada, como mínimo deben existir dos participantes y un número máximo recomendado es de 8.

Reglas:

- ✓ Respetar los puntos de partida y llegada.
- ✓ Esperar la indicación de salida o inicio de la carrera.
- ✓ Avanzar saltando y mantener el costal puesto.
- ✓ Si se cae puede pararse y continuar en la carrera.

Actividad 4

La cometa

Objetivo: Desarrollo de habilidades manuales, cooperación y compañerismo, constancia en la consecución de una tarea.

Tiempo de realización: Horas clase 45 minutos.

Materiales: Cometas.

Papel seda.

Hilo chillo.

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

El juego de volar las cometas, constituye un entretenimiento individual y colectivo, este juego consiste en mantener su cometa en el aire y alcanzar mayor altura.

Con la utilización de este juego tradicional se promueve la cooperación al momento de la construcción de las cometas, además se promueve la creatividad al momento de elegir colores y formas para dar una singular acabado a su cometa, es decir cada quien va a personalizar su obra para luego hacerla volar.

Actividad 5

Las bolitas

Objetivo: Desarrollo de la psicomotricidad fina, la coordinación óculo manual, respeto de reglas y turnos.

Tiempo de realización: Horas clase 45 minutos.

Materiales: Bolitas de colores (canicas)

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Las bolitas tienen un sin número de nombres por los cuales se los conoce, como por ejemplo bolichas, canicas, chivas, chibolas, bolillas, etc., de la misma manera que existen diversas formas de divertirse con ellas, así tenemos el hoyo; para jugarlo se dibuja un círculo sobre la tierra y, dentro de él, cada niño que participa coloca una cantidad de bolitas previamente acordada. Luego se elige al que va a comenzar, tirando todos los niños sus bolitas al suelo y, el dueño de la bolita que quedó más cerca del círculo es el que empieza. El primer jugador lanza una bolita hacia el círculo, intentando sacar de él el máximo de bolitas juntas con la bolita que lanzó. Si, sacando o no bolitas de dentro del círculo, las suya queda adentro, se dice que se ahogó y debe retirarse del juego. Si por el contrario su bolita sale del círculo pero no logra sacar ninguna otra, sólo pierde su turno y debe esperar que jueguen los demás

Actividad 6

Las comba

Objetivo: Favorece la afectividad, la atención, el desarrollo social, la psicomotricidad, la lateralidad.

Tiempo de realización: Horas clase 20 minutos.

Materiales: cuerda (comba)

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

El juego de la comba es un juego muy sencillo y divertido. El único material que se necesita es una cuerda gruesa y muchas ganas de saltar. Si el juego se hace en grupo, dos personas tienen que dar a la comba agarrándola por los dos extremos, Cuando alguien se confunda se pondrá a dar y la que daba pasará a saltar.

Hay muchas formas de jugar, a veces se salta de uno en uno y otras veces saltan todos juntos, como se ve en las fotos. Eso depende de las reglas que se pongan cuando se va a empezar a jugar. Se da cuerda entre dos menores. Los demás se ponen en fila en un lado de la cuerda. Cuando sale y empieza a saltar, canta:

"En un castillo había tres colores,

El blanco, el rojo y el morado,

Cogí el rojo, me quedé rojo,

Cogí el blanco, me quedé manco,

Cogí el morado, me quedé escalabrado,

Fui al doctor y me costó un montón,

1, 2, 3, 4

Actividad 7

Las Ollitas

Objetivo: Experimentar sensaciones diferentes, por medio del balanceo.

Tiempo de realización: Horas clase 45 minutos.

Materiales: ninguno

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa. O salón de clase

Motivación y Descripción

Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrado sus manos entre las piernas.

A cada niño niña se le pone el nombre de un objeto de cocina. Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:

COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es?

COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: Veinte Sucres

COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve

Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,..., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es. Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa.

Actividad 8

El elástico

Objetivo: Potenciar la conciencia corporal en el juego.

Tiempo de realización: Horas clase 15 minutos.

Materiales: elástico

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y

diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.

Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza.

El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador. Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida Variante.

Al momento de saltar en el elástico se puede aumentar la “mantequillita” para hacer resbalar el elástico en el suelo.

Actividad 9

Zapatito cochinito

Objetivo: Interiorizar la ubicación del pie derecho y el pie izquierdo

Tiempo de realización: Horas clase 20 minutos.

Materiales: Ninguno

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado.

El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta: Zapatito cochinito, cambia de piecito, pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú.

El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda.

El ganador será el último niño que quede en el círculo. **Variante:** Este juego también pueden utilizar los niños para sortear otro juego que vendrá, así podrán elegir al líder o jefe de lo que vendrá.

Actividad 10

Alto o stop

Objetivo: Poner en práctica todos los conocimientos. Agilidad mental y destreza es lo que necesitarás para jugar

Tiempo de realización: Horas clase 50 minutos.

Materiales: tiza

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Primero se dibuja un círculo y luego uno más chico en medio, luego se divide en varias partes.

Cada uno de los jugadores pone un nombre de país, estado, frutas, animales o su propio nombre en cada una de las divisiones que se hizo en el círculo. En el círculo de en medio ponen Alto o Stop, cada uno pone un pie en donde puso su nombre, su fruta, etc.

Deberán elegir a una persona que para que comience el juego, esta comienza diciendo "Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es “sandía” (o el nombre de un país).

El niño tiene ese nombre, debe que pisar el círculo más chico y decir "Alto o Stop", los demás tienen que correr lo más que puedan, al escuchar al compañero que grita Alto o Stop, se detienen inmediatamente.

El niño que dijo "Alto o Stop" escogerá a un niño (a) parado fuera del circulo y deberá adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta el compañero, sí adivina la cantidad pasos suficientes para llegar al niño(a) más cercano, se le pone un punto o piedrita en la parte del círculo que le corresponda, y si no, se le pone al que no llegó con los pasos. Al primero que lleve cinco puntos, se le pone un castigo que deciden entre todos.

Actividad 11

La Roña

Objetivo: identificar cada una de la actividad, así se pondrá en práctica la observación y concentración de cada niño

Tiempo de realización: Horas clase 45 minutos.

Materiales: ninguno

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Los alumnos se colocan dispersos en el área donde van a jugar.

Se escoge a un niño que sea quien "trae la roña".

Empezará a perseguir al resto de sus compañeros, que tratarán de no ser tocados por quien trae la roña.

Si el niño que trae la roña, logra tentar a alguno de sus compañeros entonces, quien fue tocado, pasará a tomar el papel de su compañero y será ahora él quien corretee a sus compañeritos, para intentar pasarles la Roña.

Sugerencias para el juego:

Una sugerencia es adoptar otra variante para el juego, por ejemplo:

Si el niño que trae la roña, toca a uno de sus compañeros, este se unirá al compañero e irán formando una cadena de persecutores hasta atrapar a la última persona.

Actividad 12

El gusano sentado

Objetivo: organizar e identificar cada uno de sus compañeros y poner en práctica la información y unión de cada niño

Tiempo de realización: Horas clase 5 minutos.

Materiales: Ninguno

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Cada equipo se coloca sentados en el suelo tras la línea de salida de espalda al recorrido. Se colocan por parejas de forma que el de delante esté sentado entre las piernas del de atrás, formando un gusano lo más compacto posible.

El organizador grita, "PREPARADOS, LISTOS, YA" y cuando termine cada pareja tiene que enlazarse cruzando las piernas alrededor de la cintura de su compañero de delante. En esta posición se avanza poco a poco utilizando la mano hasta llegar a la línea de vuelta y tocarle la mano al siguiente gusano que saldrá haciendo lo mismo.

Dos grupos de 6 niños se disponen en filas sentados en el suelo cogiéndose de los tobillos del jugador de atrás cada uno de los equipos tiene que avanzar una buena distancia sin

soltarse, intentado llegar a la línea de meta antes que el otro grupo, gana quien lo consigue.

Observación

También puede colocarse en una sola fila para que el primero alcance al último de la fila

Actividad 13

¿Dónde está el Sonajero?

Objetivo: Identificar donde se encuentra el objeto al escucharlo y poner en práctica su sentidos auditivos y concentración

Tiempo de realización: Horas clase 5 – 10 minutos.

Materiales: un pañuelo y un sonajero o una lata con varias piedrecillas dentro

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Los jugadores están sentados en círculo a excepción a dos de ellos que permanecen de pie en su interior.

Uno de ellos tiene los ojos vendados. El otro tiene en su mano un sonajero u otro objeto que haga ruido.

El jugador que maneja el objeto, cuando lo haga sonar, no podrá moverse del terreno.

El jugador vendado intenta cogérselo guiándose por el ruido. Cuando lo consigue, otros dos jugadores pasan al centro y continúan al juego.

Actividad 14

1, 2,3 pollito ingles

Objetivo: Cada uno de los niños entiendan las instrucciones del que está a la pared, y estén atentos, movimientos rápidos y lentos.

Tiempo de realización: Horas clase 10 minutos.

Materiales: ninguno

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Es un juego que se puede practicar al aire libre o en un recinto más o menos amplio, dónde

el espacio, el equilibrio juegan un papel importante, ideal como juego para la coordinación en los movimientos para detenerse en seco es la base del juego.

Uno de los jugadores se queda cara la pared. El resto de niños a una cierta distancia de él o de ella. Cuando él o la que esté cara la pared dice: "un, dos, tres, pollito inglés

Se gira y en es momento todos tienen que estar inmóviles. Si el niño o la niña que se gira ve a alguien moverse tendrá que retroceder hasta su posición inicial.

Ganará el que primero se acerque sin que el que está cara a la pared lo vea avanzar. También hay otra variante que se llama un, dos, tres, pica la pared.

A este juego pueden jugar dos personas pero es muchísimo más divertido si hay muchos niños así que cuantos más seas mejor.

En el momento en el que termina de contar se gira rápidamente y canta "¡Un, dos, tres, pollito inglés!" y los demás deben quedarse totalmente quietos.

Así sucesivamente hasta que alguno llegue a tocar la pared siendo el ganador o ganadora

Actividad 15

Los colores

Objetivo: identificar cada uno de los colores mencionados y mejorar su capacidad para memorizar

Tiempo de realización: Horas clase 15 minutos.

Materiales: elástico

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Para los niños, en especial aquellos en edad preescolar, el reconocimiento de los colores

son conceptos que les permite descubrir y describir el mundo alrededor, de ahí que los programas de educación inicial se enfoquen en estos aprendizajes antes que las letras o los números. Cuando miras a través de la ventana, tu mente identifica el verde de los árboles, el gris de las calles y el azul del cielo.

El color y la forma son la manera en que los niños observan y categorizan todo lo que ven. ¡Aprende y diviértete con nuestros juegos de colores!

Un jugador se queda de figurante ("toro"), y los demás se preparan para correr libremente cuando el "toro" diga las siguientes palabras:

"Toro, ¿de qué color es?

Rojo, amarillo, marrón o ninguno de los tres. Color: Verde".

Cada jugador deberá buscar el color verde y tocarlo para que el toro no lo pueda coger.

Aquel jugador que no toque el color y sea cogido por el toro será el siguiente toro.

Variante: Aquel jugador que toque primero el color dicho, pasará a ser toro.

Actividad 16

Veo veo

Objetivo: identificar cada uno de los objetos ya mencionados ayudándolo tanto en la observación como en la familiaridad con el alfabeto

Tiempo de realización: Horas clase 20 minutos.

Materiales: diferentes materiales del aula

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Dónde se jugaba: Habitualmente, en el exterior, aunque también puede ser un juego de interior.

Reglas del juego: Uno de los participantes piensa un objeto que se encuentra a la vista del grupo y dice:

"Veo, veo."

"¿Qué ves?" (Le contesta el resto)

"Una cosita."

"¿Con qué letrita?" (Le responden)

"Empieza por la letra... y termina por..."

Los demás dicen, por turno, un objeto que empiece por esa letra hasta que alguien acierta de qué se trata, pasando a ser quien vuelve a comenzar el juego.

Variantes: En ocasiones, cuando resultaba imposible descubrir el objeto, se podían dar pistas: tamaño, textura,

Actividad 17

Pañuelo

Objetivo: Mejorar la velocidad de desplazamiento y de reacción.

Observar las conductas de los alumnos en función de los roles que realizan

El trabajo en equipo favorece la cooperación, a la confianza, la responsabilidad para con uno mismo y con los otros.

Tiempo de realización: Horas clase 15 minutos.

Materiales: pañuelo de tela

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

El pañuelito es un juego tradicional y muy divertido que solemos jugar en nuestro colegio. Os voy a contar cómo se juega para el que no lo sepa.

Lo primero se hace dos grupos y cada grupo se pone en corro porque tienen que ponerse un número cada niño, así los dos equipos sin que un equipo sepa los números del otro equipo.

Se hacen dos rayas alejadas y cada equipo se pone detrás de su raya.

Un niño se pone en el medio con un pañuelo en la mano y si dice el número uno, tiene que ir los niños que tienen ese número, uno de cada equipo.

El que coja el pañuelo tiene que ir corriendo a su parte del campo corriendo para que el contrincante no le pesque.

Cada vez que cojas el pañuelito y consigas llegar a tu campo será un punto para tu equipo. También ganas un punto si el contrario ha cogido el pañuelito y tú lo pescas.

Este es un juego continuo porque nunca se acaba, juegas las rondas que quieras o hasta que toca el timbre y se acaba el recreo

Actividad 18

Pato Pato ganso

Objetivo: Los niños desarrollen la motricidad gruesa y su audición sensomotriz mediante la atención al juego realizado

Tiempo de realización: Horas clase 15 minutos.

Materiales: ninguno

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Un niño-cazador camina alrededor de un círculo de niños, golpeando suavemente en la cabeza de cada niño diciendo pato o ganso con cada golpecito

Una vez ha dicho el ganso, el niño golpeado se levanta y lo persigue hasta cogerlo.

El niño cazador debe dar al menos una vuelta al círculo y si no ha sido cogido sentarse en el hueco vacío del niño golpeado.

El ganso se convierte en el cazador

Si el ganso ha cogido al cazador, el cazador sigue dando vueltas

Actividad 19

Zapatilla por detrás

Objetivo: Correr en forma de círculo, Coger al contrincante

Tiempo de realización: Horas clase 15 minutos.

Materiales: una zapatilla

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Se colocan a los jugadores en círculo sentados en el suelo, uno de ellos será el que la

paré y este estará colocado de pie con la zapatilla en la mano.

Los que están sentados cierran los ojos o se los tapan con las manos, para que no ven al que está de pie con la zapatilla en la mano, ya que este cuando canten la canción dará vueltas por detrás del circulo y la zapatilla la dejará en la espalda de algún participante.

Cuando acabe la canción miraran a ver quién la tiene y este se deberá levantar para pillar al que estaba de pie. Si es rápido y lo pilla, volverá a pararla el mismo sino, le tocará a el que le ha dejado la zapatilla. El que se perseguido se salva si llega al sitio que está libre y se sienta antes de ser pillado.

Canción:

A la zapatilla por detrás, tris, tras;

ni la ves ni la verás, tris, tras:

mirad p´arriba que caen judías,

mirad p´abajo que caen garbanzos,

A dormir, a dormir, que los Reyes van a venir.

Actividad 20

Pase misi pase misa

Objetivo: Controlar la fuerza, Ser rápido

Tiempo de realización: Horas clase 15 minutos.

Materiales: ninguno

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

Se colocan dos participantes cogidos de las manos uno frente al otro haciendo un arco por el cual los demás participantes pasarán por debajo.

Uno de cada participante se la adjudicará un color o una fruta o lo que se quiera, se cantará la siguiente canción:

"pase misí, pase misa, por la puerta de Alcalá, los de adelante corren mucho, los de atrás se quedarán, tris tras".

Cuando se canta esta canción los demás niños/as irán corriendo en círculo y pasando por debajo del arco, al acabar la canción se hará coincidir el final de la canción con un niño/a que pase en aquel momento quede encerrado entre los brazos de los que cantan y los que están formando el arco.

Se apartarán los tres hacia un lado para que no sean escuchados por los demás y se la preguntará que si quiere fruta o color, en este caso ya que han elegido esto. El niño/a se colocará detrás delo que haya elegido y así se hará continuamente hasta que no quede ningún niño/

Actividad 21

Pisar el globo

Objetivo: Ser rápido

Tiempo de realización: Horas clase 15 minutos.

Materiales: globos,

Lugar a realizarse: Patio de la Unidad Educativa.

Motivación y Descripción

El juego consiste en **pisar el globo** del contrincante y evitar que le pisen el suyo. Para esto los niños tendrán atados a sus pies algunos globos totalmente inflados para que no exista dificultad al ser pisados por el rival.

Este **juego de niños cumpleaños** ayuda a desarrollar la competencia y libertad entre sus amiguitos. El ganador de **pisar el globo** será aquél que haya reventado todos los globos de su competidor.

A cada niño se le atará al tobillo un globo inflado, éste debe quedar a 10 centímetro del pie para ser pisado sin problemas por el contrincante.

Cada uno de los niños tratará de reventar los globos del otro y evitar que el contrincante pise los suyos. Deben tratar de dejar intactos sus globos.

El ganador será aquél que haya eliminado todos los globos del contrincante

Matriz Operativa

Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Indicadores de logros
Septiembre Lu 17-24 Mi 19-26 Vi 21-28 **Octubre** Lu 22-29 Mi 24-31 Vi 26 **Noviembre** Lu 5 Mi 7 Vi 9	-Motivación. -Formación de grupos. -Explicación de las reglas del juego. -Participación.	Ha llegado una carta La rayuela Los encostalados La cometa Las bolitas La comba Las ollitas El elástico Zapatito cochinito	Bola pequeña – suave	• Participa mostrando interés en las actividades al realizar. • Está atento a la explicación de la actividad que se va a realizar. • Cumple las normas del juego. • Se socializa con otros niños. • Muestra conducta negativa (timidez, dependencia al docente). • Resuelve pacíficamente los conflictos en el juego. • Participa con entusiasmo en la actividad planteada. • Se aísla al momento de realizar la actividad. • Tiene poco interés al jugar con sus compañeros. • Comprende la actividad del juego. • Pide que se le repita la orden varias veces del juego. • Presenta falta de interés en las actividades del juego.
Septiembre Ma 18-25 Ju 20-27 **Octubre** Ma 2-9-16 Ju 4-11-18 **Noviembre** Ma 6 Ju 8	-Motivación. -Formación de grupos. -Explicación de las reglas del juego. -Participación.	Alto o stop La roña El gusano sentado Donde está el sonajero 1,2,3, pollito ingles Los colores Veo veo	Tizas de colores, piedras lisas.	
Septiembre Mi 19 **Octubre** Mi 3 Mi 10 Mi 24 **Noviembre** Mi 7	-Motivación. -Formación de grupos. -Explicación de las reglas del juego. -Participación.	El pañuelo Pato pato ganso Zapatilla por detrás Pasa misi pasa misa Pisar el globo	Costales.	
Septiembre Mi 26 **Octubre** Mi 10	-Motivación. -Formación de grupos. -Explicación de las reglas del juego.	Ha llegado una carta Rayuela	Cometas, hilo chillo.	

Noviembre Mi 7	-Participación.	Los encostalados		
Septiembre Mi 19-26 Vi 21-28 **Octubre** Mi 17-31 **Noviembre** Mi 7	-Motivación. -Formación de grupos. -Explicación de las reglas del juego. -Participación.	La cometa Las bolitas Juego libre Juego libre	Bolitas de colores.	

Fuente: Propuesta Alternativa.
Elaboración: Jessica Magaly Robles Puchaicela

j. BIBLIOGRAFIA

Aguilar, M. d. (28 de Septiembre de 2011). *Familia y Salud*. Obtenido de http://www.familiaysalud.es/vivimos-sanos/salud-emocional/emociones-y-familia/educando-nuestros-hijos/importancia-del-juego-en

Berrío, V. V. (2010). *Estrategia didácticas implementadas por los docentes de jardín, para promover el desarrollo de la atención como habilidad de pensamiento.* Caldas.

conmishijos.com. (s.f.). Obtenido de https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-de-la-rayuela-como-jugar-con-los-ninos/

cuidadoinfantil.com. (s.f.). Obtenido de https://cuidadoinfantil.com/los-cometas.html

Definición, E. (17 de Noviembre de 2014). *Definición*. Obtenido de https://definicion.mx/juego/

E-duca. (Octubre de 2016). Obtenido de http://e-ducativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1130/html/11_concepto_de_juego.html

Escanio, A. (3 de Marzo de 2017). *E.O.I.* Obtenido de http://www.eoi.es/blogs/gestioneducativa/2017/03/03/la-motivacion-para-ser-docente-15/

Espinoza Pilar (26 de Enero de 2017). Importancia de los juegos en los niños. Obtenido de https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas/

Fingerman, H. (20 de Julio de 2010). *Educación*. Obtenido de https://educacion.laguia2000.com/estrategias-didacticas/estrategias-para-el-aprendizaje-significativo

Garcìa, C. V. (05 de Febrero de 2008). *Computaciòn Maestrìa*. Obtenido de http://computacionmaestria.blogspot.com/2008/02/factores-que-determinan-la-motivacion.html

García., A. I. (2011). *Blogger@s*. Obtenido de http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html

Hernández, A. (16 de Enero de 2014). *Slideshare*. Obtenido de https://es.slideshare.net/anitahernandez2014/metodologas-en-la-educac

Herrera, I. J. (Julio de 2010). *Temas para la Educaciòn.* Obtenido de https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7327.pdf

Importancia.org. (19 de 03 de 2014). Obtenido de https://www.importancia.org/juegos-tradicionales.php

Llorente, R. G. (26 de Octubre de 2017). *SM Conectados*. Obtenido de http://blog.smconectados.com/2017/10/26/la-importancia-de-la-motivacion-en-educacion/

Organización Panamericana para la Salud. Obtenido de https://www.paho.org/hq/dmdocuments/2012/ASSIST-DIT-Actividades-aprendizaje-modulo-5.pdf

Reyes, J. (23 de Febrero de 2012). *monografias.com*. Obtenido de https://www.monografias.com/trabajos61/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial2.shtml

Rodrìguez, L. (16 de Septiembre de 2011). *Blogger.com*. Obtenido de http://motivaciongerencia.blogspot.com/2011/09/clasificacion-de-la-motivacion.html

Rovati, L. (18 de Abril de 2018). *Bebes y más*. Obtenido de https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/los-juegos-de-construccion-y-sus-beneficios

Santamaría, S. (3 de Diciembre de 2012). *monografias.com*. Obtenido de https://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml#MOTIVAC

Soria, S. H. (s.f.). *Juego trabajo en el nivel de educación inicial*. Obtenido de https://www.educacioninicial.com/ei/documentos/pdf/tematicas/juego-trabajo.pdf

Temas para la educaciòn. (Enero de 2011). Obtenido de https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7914.pdf

Zacarias, L. d. (2013). *Técnicas didácticas que favorecen el aprendizaje significativo de los niños del nivel preescolar.* Campeche.

Zegarra, M. A. (2018). *Estratégias metodológicas enseñanza inicial*. Obtenido de https://es.scribd.com/document/259609755/Estrategias-Metodologicas-Ensenanza-Inicial

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA

LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO" DEL CANTON LOJA, PERÍODO 2018-2019

Proyecto de Tesis previo la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA

Jessica Magaly Robles Puchaicela

LOJA - ECUADOR
2018

a. TEMA

LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTIVACION EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ADOLFO VALAREZO” DEL CANTON LOJA, PERÍODO 2018-2019

b. PROBLEMÁTICA

La Unidad Educativa Adolfo Valarezo, se encuentra ubicado en el Cantón Loja, Provincia de Loja, Parroquia Sucre, en la calle Carlos Román Hinostroza, Adolfo Valarezo Y Manuel Carrión Pinzano, el impulsor fue el lojano, Gustavo Serrano en 1964. En 1970 contó con todos los cursos académicos y fue en ese lapso que brindó la primera promoción de Bachillerato, en donde también alcanzó la nominación de Colegio Nacional Adolfo Valarezo. En noviembre de 1979 contó con infraestructura propia y en el 2015, a raíz de la fusión con la escuela José Alejandrino Velazco y Zoila María Astudillo les permitió alcanzar el nombre de Unidad Educativa Adolfo Valarezo, convirtiéndose en una institución educativa que cada día crece, no solo en estudiantes y docentes sino en calidad, valores y conciencia social.

Los problemas de los niños que acuden a los establecimientos educativos son de diversa índole, entre los que podemos mencionar la falta de motivación para adquirir nuevos conocimientos, para dar cumplimiento a los objetivos planteados en el currículo de educación general básica con la consecución de habilidades y destrezas para los niños de 5 a 6 años de edad en los tres ejes de desarrollo y aprendizaje para el primer año.

También es menester mencionar la acreciente nueva tecnología que esta al alcance de los niños, las tablets, los teléfonos inteligentes, etc., esto en la actualidad a ganado espacios enormes entre ellos, haciéndose muy fácil con estas tecnologías el absorber su atención e incluso llegando a una adicción a estos, dejando de lado el jugar y compartir con otros niños, menos aún el practicar juegos tradicionales, para con ello rescatar nuestra identidad cultural.

El estudio se limitará a los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo de la Ciudad y Provincia de Loja, Parroquia Sucre del Barrio Celi Román. El período a llevarse a cabo será a partir de la cuarta semana del mes de septiembre a la tercera semana del mes de noviembre del año 2018, etapa en la cual se establecerá si los juegos tradicionales utilizados en nuestra propuesta alternativa motivan a los niños en la consecución de nuevos aprendizajes, al igual que se propenderá a crear lazos y vínculos afectivos, de colaboración, de participación, pero por sobre todo a rescatar costumbres y tradiciones de nuestro pueblo.

Con la entrevista como instrumento de investigación, obtendremos información clara del conocimiento de la educadora sobre los beneficios de la utilización de los juegos tradicionales para mejorar la motivación en los niños. Una ficha de observación docente en la cual se registrará el número de veces que utiliza el juego en la jornada de trabajo; además la observación directa a los niños la misma que nos permitirá evidenciar los logros luego de la motivación recibida en la base a la utilización de juegos tradicionales para la consecución de nuevos aprendizajes.

En este contexto, según las observaciones se evidenciará la motivación con la utilización de los juegos tradicionales, es así que con la presente investigación se pretende dar respuesta a **¿Cómo contribuyen los juegos tradicionales para mejorar la motivación en los niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo del Cantón Loja, período 2018-2019?.**

c. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se justifica por la importancia que representa como punto de partida en el conocimiento, la motivación por parte de la educadora a los niños para adquirir nuevos conocimientos, ya que es bien conocido, que lo que bien se aprende, nunca se olvida, sin dejar de lado que los conocimientos adquiridos en la primera infancia son los que marcaran el buen desarrollo y futuro de un niño, ya que es en esta etapa en la que un sinnúmero de conexiones sinápticas se llevan a cabo, desarrollándose hasta los seis años de edad, si estas reciben una adecuada estimulación estas se desarrollarán aportando significativamente en el desarrollo del niño, de igual manera aquellas que no se estimulan desaparecerán, de ahí la importancia de realizar una motivación y estimulación adecuada en los niños para potenciar sus habilidades y destrezas ; además, es de interés docente y profesional, por cuanto se da cumplimiento al objetivo primordial del Ministerio de Educación para el primer nivel de educación general básica de aprendizaje, el cual dicta como metodología de aprendizaje el aprender jugando. Además se aportará con beneficios positivos, ya que una buena motivación al momento de adquirir un nuevo aprendizaje, dejara huella para futuras enseñanzas en busca siempre de la excelencia académica.

Otra de las razones de primordial relevancia de la investigación tiene como propósito, motivar a las educadoras sobre los beneficios que trae consigo el juego aprendizaje para un desarrollo correcto de las habilidades y destrezas de los niños de 5 a 6 años de edad participantes del proceso, con métodos innovadores e intentando rescatar la utilización de los juegos tradicionales que hoy en día están perdidos en el diario vivir de los niños, realizando un aporte significativo en la recuperación de costumbres y tradiciones ancestrales.

Esta investigación permitirá conocer las falencias y los correctivos necesarios, para que la operatividad sea acorde a los requerimientos de los niños del grupo etario en estudio, al entorno donde se desarrolla y que los procesos de enseñanza aprendizaje referente a la motivación utilizada por parte de las educadoras, aporten resultados positivos a la producción adecuada de conocimientos.

El tema de investigación estará orientado al uso de los juegos tradicionales para mejorar la motivación del niño a la hora de adquirir nuevos conocimientos.

La factibilidad de esta investigación es posible, ya que su estudio se llevará a cabo con niños en etapa de primera infancia, teniendo experiencia en el cuidado y atención de los mismos gracias a las prácticas de observación, docentes y comunitarias organizadas por el alma mater a lo largo de nuestra carrera universitaria, en las cuales se pudo evidenciar en un alto porcentaje la acogida positiva del juego, además es factible económicamente ya que se utilizarán recursos propios, juegos con material concreto y del medio, así también se dará uso a la bibliografía utilizada por los docentes de la carrera a lo largo de los ciclos de estudio de la misma.

La presenta investigación se justifica puesto que va a servir como referente y aporte para generaciones futuras, tanto de estudiantes universitarios, como docentes parvularios, dando relevancia e importancia a los juegos tradicionales para motivar a la consecución de conocimientos significativos en los niños, propendiendo un desarrollo adecuado de los mismos; los juegos tradicionales constituye un instrumento fundamental y básico para el intercambio y búsqueda de nueva información, aportando a la recuperación de costumbres hoy en día perdidas, todo esto en pro de un desarrollo óptimo de las potencialidades de los niños en su primera infancia, trabajando y avanzando hasta llegar a una educación de excelencia.

d. OBJETIVOS

Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la motivación de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo".

Objetivos específicos

- ✓ Fundamentar teóricamente lo relacionado a juegos tradicionales y motivación para niños de 5 a 6 años de edad.

- ✓ Establecer si la educadora posee conocimientos de los beneficios de la utilización de los juegos tradicionales para la motivación en los niños de 5 a 6 años de edad.

- ✓ Proponer una guía didáctica de juegos tradicionales para niños de 5 a 6 años de edad contribuyendo nuevos conocimientos.

- ✓ Aplicar la propuesta alternativa a los niños de 5 a 6 años a fin de mejorar la motivación en ellos a través de juegos tradicionales.

- ✓ Evaluar la efectividad de las actividades propuestas a través de la aplicación del post-test evidenciando la influencia de los juegos tradicionales en el mejoramiento de la motivación

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

1. El juego

1.1. Concepto

1.2. Características del juego

1.3. Importancia del juego en el niño

1.4. Evolución del juego

1.5. El juego como estrategia de enseñanza

1.6. Tipos de juegos

- **1.6.1. Juegos funcionales.**
- **1.6.2. Juegos de ficción o simbólico.**
- **1.6.3. Juego de reglas.**
- **1.6.4. Juego de construcciones.**
- **1.6.5. El juego trabajo.**
- **1.6.6. Juegos tradicionales.**

2. La motivación

2.1. Concepto

2.2. Importancia de la motivación en educación

- **2.2.1. Factores que determinan la motivación en los niños.**

2.3. Clasificación de la motivación

2.4. Atención, motivación y aprendizaje

2.5. El educador y la motivación

- **2.5.1. La motivación en niños de 5 a 6 años.**

e. MARCO TEÓRICO

1. El juego

En la actualidad el Ministerio de Educación del Ecuador promueve como técnica de aprendizaje en el nivel inicial de Educación Parvularia el juego-trabajo, acogiéndose a la premisa que jugando, es como mejor aprende el niño, partiendo de esta premisa procedemos a expresar que el juego puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo de entretenimiento.

1.1. Concepto

El juego es una actividad motriz propia de la naturaleza del niño. E-duca (2016) "considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, etcétera".

A la hora de jugar el niño normalmente requiere del uso mental o físico, la mayoría de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

Esta importancia concedida al juego no es algo nuevo, o de nuestro tiempo. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3.000 a. de C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. En la Grecia clásica el juego formaba parte de la formación del ciudadano. Aristóteles o Platón destacaron su gran valor educativo.

> En el siglo XX, muchos autores han estudiado el juego como un componente fundamental en el proceso de aprendizaje del niño, sobre todo a raíz de las teorías de Piaget. Hoy en día por las circunstancias de la sociedad en la que vivimos, a los niños se les niega en ocasiones la posibilidad de jugar: viven en pisos de reducidas dimensiones, no cuentan con espacios al aire libre, por lo que los juegos o las actividades lúdicas se

están perdiendo. Los niños se han convertido en la mayoría de los casos en auténticos sedentarios, de ahí la importancia de recuperar el juego como un hecho que ofrece una fuente inagotable de posibilidades. (E-duca, 2016)

Si bien el juego tiene reglas específicas (cualquiera de ellos que se practique), su diferencia con el deporte radica en que éste último no sólo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución deportiva y requiere constancia, trabajo en equipo y fijación seria de objetivos. En cambio, el juego es diferente. Pensemos por ejemplo en un juego de mesa donde sólo juegan dos participantes: pueden hacerlo cuando quieran, no necesitan entrenar para jugar tal día de la semana, e incluso si bien el objetivo es ganar, si no se gana, no es una derrota significativa. El mismo ejemplo sirve para cualquier otro juego, como los que se organizan en festejos de cumpleaños. Como casi todos los aspectos de nuestra vida, el avance tecnológico también transformó las maneras de jugar, primero, con los videojuegos. (Definición, 2014)

En este apartado también vale hacer especial hincapié y conocer lo que es el juego didáctico, ya que este constituye el modelo a seguir como mencionamos anteriormente como la metodología actual de nuestro Ministerio de Educación, es así que este puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional, mediante el juego didáctico y ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible para los educadores contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico de los niños, así como también contribuir a la formación de las cualidades, que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes: Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el niño. Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteados, para ser un ganador. Interiorizar

> el conocimiento por medio de la repetición sistemática, dinámica y variada. Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego. Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que eleva el estudio individual. El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular, su capacidad creadora. (Zacarias, 2013, p. 10)

1.2. Características del juego

A continuación haremos referencia a las características de las características del juego entre las que mencionaremos las más importantes en lo que respecta a los niños del grupo etario en investigación.

> **El juego es libre**, se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Esa especie de carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca. Este sería su segundo rasgo.
>
> **El juego produce placer**, el carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.
>
> **El juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico.** La estructura de las conductas serias se diferencia en algunos casos de la de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria. (García., 2011)

Es decir en el juego de los niños, lo importante son los medios, no los fines. Para García., (2011), es uno de los rasgos más aceptados como definitorios de la conducta de juego. En el desarrollo individual el juego no puede aparecer más que en la medida en la

que se manifiesta también la inteligencia o la adaptación seria. En la medida en que el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, en objetivo de manipulación y conocimiento, las acciones son instrumentos para lograr esos resultados exteriores.

Es así que como consecuencia de todas las características mencionadas anteriormente García (2011), concluyó que "el juego es un modo de interactuar con la realidad que viene determinado por factores internos de quien juega y no por las condiciones y las circunstancias de la realidad externa". Siendo esto de vital importancia tenerlo en cuenta a la hora de valorar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño.

Otras características que considera García (2011) importantes del juego son:

- El juego implica actividad.
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia.
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal.
- El juego es algo innato.
- El juego permite al niño o la niña afirmarse.
- El juego favorece el proceso de socialización.
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora.
- En el juego los objetos no son necesarios.

1.3. Importancia del Juego en el niño

Como hicimos mención anteriormente para el niño el juego es su vida. Jugar es un derecho de la infancia reconocido por la ONU desde 1959 (Resolución nº 1386 de la Asamblea de Naciones Unidas). La simple acción de mirar cómo juegan los niños es observar cómo es el desarrollo integral del niño, debido a la gran importancia que este representa para ellos; el niño mientras juega explora y conoce la realidad, busca respuestas a todo sobre dicha realidad. Para (Aguilar, 2011), "Jugar es para el niño un espacio para lo espontáneo y la autenticidad, para la imaginación creativa y la fantasía con reglas propias. Le permite curiosear".

> El juego es motor de actividad física del niño. Es también un medio de socialización primario. A través de los juguetes se establecen las

primeras interacciones con el adulto, primero, y con sus iguales, después. Un poco más tarde, a través del juego, el niño puede exteriorizar e interiorizar sus emociones, sentimientos y creatividad.

Es desde el juego donde el habla pública del niño comienza a hacerse lenguaje interno para auto-dirigir su conducta y planificarse, y lenguaje externo para tomar iniciativas, discutir, negociar, llegar a acuerdos. A través de los juguetes a veces representan la realidad y a veces procesos de abstracción.

Por ello, el juego simbólico es usado como herramienta para la evaluación del desarrollo madurativo. Y, por último, el juguete proporciona momentos de felicidad y ocio, lo que incide directamente en su autoestima y bienestar.

Las canciones también forman parte del juego. Éstas les entretienen. Sin duda, forman parte del bagaje cultural de cualquier niño y nos recuerdan nuestra propia infancia. Además, sirven para iniciar a los más pequeños en el fascinante mundo de la música. Cantar y escuchar una canción pasa a ser uno de sus juegos favoritos, y son un instrumento educativo muy útil.

Jugar cantando refuerza la atención y la memoria. Amplía el vocabulario y trabaja la rima (desarrollo de la conciencia fonológica, necesaria en el inicio del aprendizaje de la lectoescritura).

Se aprende a discriminar sonidos, tonos, timbres y ritmos. Ayuda a coordinar el cuerpo cuando la canción se acompaña de baile, gestos o mímica.

Desarrolla su imaginación, capacidad creativa y habilidades artísticas. Mejora la socialización cuando cantan en grupo. Se aprenden a exteriorizar emociones. Puede ayudar a crear hábitos, por ejemplo, la canción del baño, la de la hora de dormir, etc.

En las primeras edades sirven para aprender cosas de la vida diaria, por ejemplo, los días de la semana, los números, las estaciones del año, las partes del cuerpo, etc. Y, por fin, pueden servir para aprender otros idiomas desde muy pequeños.

El uso del juguete también debe servir como elemento de aprendizaje. Jugar es divertido, y aprender también debe serlo. Desde muy pequeños, los niños pasan mucho tiempo entre juguetes. Si esos momentos se

> emplean no solo para el ocio, sino también para aprender, se puede estimular su desarrollo según el momento evolutivo en que el que esté. (Aguilar, 2011).

1.4. Evolución del juego

Diversas corrientes han analizado la naturaleza y funciones del juego infantil, entre las que tenemos las teorías psicogenéticas de Piaget, en donde el juego consiste en orientaciones del individuo a su comportamiento del predominio de la asimilación sobre la acomodación, entendiendo por esto que el individuo ase suyo lo que observa de su entorno, como su nombre lo indica, asimila su entorno y todo lo que el lo compone.

> Las teorías compensatorias, como parte de la teoría psicoanalítica en la que posibilita la satisfacción, deseos y resolución de conflictos. Entre tanto las teorías funcionales en las que se asignan juego a la función adaptativa para su supervivencia, es decir aprendemos y nos adaptamos para subsistir. (Hernández, 2014)

La evolución del juego para Hernández (2014), se va dando a través de los distintos momentos que se correlacionan con las diversas etapas del desarrollo del pensamiento.

1.5. El juego como estrategia de enseñanza

En la actualidad la educación infantil constituye el pilar fundamental en los conocimientos futuros del niño, implica las bases de todo el acervo de aprendizajes para su vida adulta, como futuras educadoras Parvularia, sabemos que el mundo está en constante cambio, la globalización implica un cambio también en la estructura de la enseñanza para lograr experiencias significativas en los niños, lo que antiguamente se decía hoy lo confirmamos, lo que bien se aprende gamas se olvida, es así que para propender una educación de calidad debemos tener muy claras nuestras estrategias a utilizar a la hora de impartir nuevos conocimientos, así como que instrumentos aplicar a la hora de motivar al niño para hacerlo partícipe de dichas enseñanzas.

> La educación de los niños debe estar basada en el juego, ya que es la naturaleza del niño jugar para aprender, aprovechando y orientando adecuadamente se han de conseguir grandes logros en lo que respecta a los aprendizajes de los niños. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje, siendo los mejores y primeros maestros los padres.
>
> Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.
>
> Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.
>
> El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad. (Santamaría, 2012)

El juego debe ser variado y resolver progresivamente problemas más difíciles, convirtiendo a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa, explorando el mundo que le rodea.

> Para Santamaría (2012) para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan. Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

> Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

> Para (Salas, 2013, p. 8) las estrategias didácticas son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible, para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos. El carácter intencional de las estrategias didácticas, se fundamentan en el conocimiento pedagógico. Éstas son base primordial en todo proceso de enseñanza - aprendizaje, si queremos obtener el mayor aprovechamiento posible. Es mediante las mismas, y por supuesto de su correcta elección dependiendo de la situación de aprendizaje, que logramos el cumplimiento de nuestros objetivos, lo que se ve reflejado en los logros de aprendizaje de los estudiantes. Es requisito indispensable, para un docente, utilizar determinadas estrategias didácticas, para que su labor en el aula sea efectiva. Sin embargo, las Estrategias Didácticas no tienen valor en sí mismas. Su importancia está íntimamente relacionada con el aprendizaje, especialmente con el dinamismo que puedan impulsar o activar en el aprendiz. Es por ello, que podría catalogarse a las Estrategias Didácticas como Dinámicas, sí contribuyen a activar procesos cognitivos que permitan al estudiante, afrontar retos y establecer relaciones, comparaciones, re-acomodaciones, re-creaciones, elaboraciones conceptuales y desarrollos de pensamiento complejo.

El juego es un recurso didáctico de primera magnitud en educación infantil. Muy utilizado. (Escuela activa). Supone una actividad o disposición innata que el niño realiza libremente que tienen un fin en sí mismo (actividad auto técnica) y que es en general placentero.

> En la educación infantil autores como Decroly, Montessori y otros han trazado su metodología en este recurso lúdico.

Su valores pedagógicos han sido resultado desde distintas perspectivas educativas lúdico, creativa, terapéutica, etc. en función de los objetivos, contenidos y de los materiales empleados.

Las rutinas constituyen otro de los aspectos específicos de singular importancia en la escuela infantil, ya que en opinión generalizada los profesionales de educación una de sus más relevantes finalidades es la consecución progresiva de la autonomía por parte del niño, ayudarle a bastarse asimismo, a ser independientes en la elección a determinadas necesidades como:

- ✓ Alimentación.
- ✓ Saber utilizar los utensilios de comida con habilidad.
- ✓ Saber beber en un vaso sin derramar su contenido de agua de una jarra.
- ✓ Higiene personal adquisición de control de intereses.
- ✓ Lavarse las manos, colgar la toalla, cepillarse los dientes, etc. (Reyes, 2012)

1.6. Tipos de juegos

Para los niños a partir de los seis años, el juego es considerado como una actividad física con la práctica de algún deporte en el que tendrá que cumplir unas normas y reglas.

Aparecen en estas edades los aspectos morales dentro del juego, que tendrán un papel muy importante en esta etapa del desarrollo (los juegos de mesa colectivos son un claro ejemplo de ello). Es aquí y ahora cuando se aprende a competir y a cooperar, a sentir el éxito y el fracaso. El juego es más social que nunca.

Las acciones en el juego se hacen más sofisticadas. Se asumen papeles no reales, no vividos por el niño en primera persona. También papeles imposibles, imaginarios y fantásticos. Las acciones cobran una variedad infinita. (Aguilar, 2011)

Para el niño los primeros años son cruciales para su educación, es por ello como mencionamos anteriormente es recomendable motivar desde muy temprano, con ayuda de estrategias didácticas de ahí la importancia de elaborar una definición clara de la misma que conlleve a una adecuada motivación, es así que sin lugar a dudarlo, puedo mencionar que los juegos son los recursos que el educador utiliza a la otra de impartir un conocimiento de una manera innovadora y que mejor con lo que hacen los niños todo el tiempo como es el juego.

1.6.1. Juegos funcionales.

Los juegos funcionales o también conocidos como juego de ficción o simbólico, se desarrolla durante el primer año de vida del niño, este tipo de juegos consiste en puros ejercicios de las funciones sensorio motoras que compromete tan sólo movimientos, acciones y percepciones, dentro de esto se enmarcan los movimientos instintivos que son propios desde el momento mismo del nacimiento del niño.

1.6.2. Juego de ficción o simbólico.

Para Hernández (2014) el juego de ficción o simbólico se desarrolla predominantemente entre los 3 a 5 años de vida del niño, en el cual interviene el pensamiento. La función primordial en este tipo de juego está implícita la noción del juego simbólico, que busca el satisfacer el yo mediante la transformación de lo real en función de los deseos del sujeto.

1.6.3. Juego de reglas.

El juego de reglas para los niños comienza alrededor de los 4 a 5 años su vida, este depende o viene determinado por una buena estimulación, del medio que lo rodea para lo cual es necesario aprender a respetar ciertas normas y acciones. En este tipo de juego el niño coexiste con todo los otros y está presente en toda la fase partir del primer año de vida. Juegos de construcciones.

1.6.4. Juego de construcciones.

En los juegos de construcciones para Hernández (2014) estos juegos se combinan con el placer por la manipulación del objeto y el propósito de realizar o construir algo.

A partir del primer año el niño empieza a descubrir las formas para realizar las construcciones y es hasta alrededor de los cinco o seis años, cuando que ya se han vuelto expertos en el arte de construir.

> En las primeras etapas se trata más que nada de un proceso de manipulación de las piezas. Les encantan los juegos de bloques y cubos para meter uno dentro de otro, apilarlos y sobre todo, derribarlos. Se trata de una fase de investigación de los objetos, aprenden a diferenciarlos por el tamaño, por el color y a relacionarlos entre sí.
> Más adelante, a medida que el niño va dominando la técnica comienza a manejar el concepto de encastre para armar objetos, escenarios y elementos lo más parecido a la realidad. A la vez que el niño crece la dificultad del juego va aumentando, debiendo coordinar de forma cada vez más precisa sus manos y sus dedos con su vista favoreciendo la destreza y el dominio de la motricidad fina. (Rovati, 2018)

Con estos juegos los niños adquieren nociones básicas para la comprensión del mundo que le rodea, desarrollando sus habilidades motrices al momento de manipular las piezas, ayudándoles a adquirir conceptos espaciales como el volumen, grande-pequeño, alto-bajo, corto-largo, formas geométricas, constituyéndose una base para que desarrollen el juego simbólico, el niño con estos juegos será más organizado, esto hace que se acostumbre a ordenar y a clasificar las piezas, también propenderán a su desarrollo cognoscitivo y emocional, contribuyendo a la adquisición del lenguaje, lo que le ayudará a futuro a acatar normas de su entorno social.

1.6.5. El juego trabajo.

El juego trabajo es una actividad propia y exclusiva de la educación parvularia, en el caso del juego, el placer está depositado en la descarga de energías, el juego es el placer por el placer; pero también el trabajo en sí mismo, como actividad, puede generar placer.

El Período de Juego – Trabajo tiene, como todas las actividades del Jardín de Infantes, un planeamiento previo y un tiempo de concreción: el tiempo en que el grupo lo desarrolla. Los momentos del Período de Juego – Trabajo comúnmente se denominan: Planificación, Desarrollo, Evaluación y Orden. Estos son sub tiempos que se caracterizan por el privilegio de un tipo de acción, ya sea planificar, desarrollar, evaluar u ordenar.

Entendemos que estos sub tiempos no son estáticos, o si se quiere, lo son únicamente en teoría, ya que en la puesta en marcha se observa una estructura dinámica en la que alternativamente se planifica, se ordena, se evalúa y se desarrolla.

Deseamos que estas palabras no se presten a confusión. Los cuatro momentos fundamentales deben existir, en el orden que la maestra considera oportuno, pero no olvidando que cada sub tiempo (en sí mismo) es una estructura dinámica que incluye a las demás. (Soria, s.f.)

2. La motivación

En los primeros años de su educación, es importante que los niños jueguen de manera activa varias veces al día. Por eso, los niños aprenden mediante la variedad de actividades en las que prevalecen los juegos de los niños. Estos, son la clave de cómo motivar a los niños para que aprendan. El juego motiva, aprendiendo de este modo a experimentar nuevos objetos "sin darse cuenta".

> La motivación es un proceso psíquico que determina la manera de enfrentar y realizar las acciones, tareas educativas y entender la valoración que ayuda a que el niño/a participe en las actividades de una manera más o menos activa, y distribuya su esfuerzo en un período de tiempo, se plantee el logro de un aprendizaje de calidad o meramente el cumplimiento de sus obligaciones en un contexto del que trata de extraer y utilizar la información que le permita ser eficaz. La ausencia de motivación hace complicada la tarea del maestro/a. También decir que la falta de motivación por parte del alumno/a queda a veces fuera del alcance del maestro/a.
> La motivación es un impulso que nos permite mantener una cierta continuidad en las acciones que realizamos y nos acerca a la consecución de nuestros objetivos. La motivación es un elemento importante que va a influir en nuestras conductas, percepciones, expectativas, etc. (Temas para la educaciòn, 2011)

Los investigadores y personas en general, coinciden en considerar un hecho que los organismos, en especial el ser humano, actúan por motivos de subsistencia, es decir, para conseguir lo que necesitan comida dinero, prestigios o para evitar lo que temen: obstáculos o enfermedades, castigos, etc. Por ello el conocimiento de los motivos de la conducta humana es de enorme interés si queremos explicar y poder influir sobre ella. La motivación debe entonces, dar cuenta de los factores que desencadenan, mantiene o hacen cesar un comportamiento y también de los factores que lo orientan. Sin embargo descubrir los motivos que mueven a la persona a las acciones no es una tarea fácil. Con frecuencia, los individuos persiguen objetivos muy distintos para satisfacer sus necesidades, muchos de ellos aparentemente ilógicos, absurdos. También las personas parecen tener a veces necesidades inconscientes, es decir, se mueven por tendencias desconocidas para ellas mismas, incluso varios motivos pueden actuar conjuntamente, pero hacia direcciones

opuestas. En definitiva cuando las personas carecen de cosas que necesitan o desean, intentan por todos los medios conseguirlas. Los psicólogos motivacionales buscan las fuentes dinámicas de la conducta dirigida, metas; pero no se ponen de acuerdo en qué consiste este fenómenos motivacional, que lo causa y como identificarlo.

> A pesar de que para explicar la diversidad de la conducta humana y animal han sido postuladas diferentes clasificaciones jerárquicas de las necesidades y que en ellas las biológicas (alimentación, bebidas, sueño etc.) aparecen como fundamentales, actualmente se observan que las biológicas (o primarias) no son preponderantes. Los valores adquiridos y, en el hombre en particular, las normas sociales y culturales son capaces de superar las demandas puramente fisiológicas: Las huelgas de hambre son una muestra de que la alimentación puede volverse secundaria respecto a motivos ideológicos. Las necesidades no operan de manera simple. Una necesidad orgánica puede combinarse con otras cognitivas y sociales. Por ejemplo el deseo de mantener un peso bajo y lograr un nivel de aceptación social, puede afectar la conducta de una persona o generar un desorden en la misma (anorexia), esta variedad de motivo y su naturaleza son objeto de atención para la motivación. (Lizarraga, 2017, p. 387).

2.1. Concepto

La explicación que da Graumann de la motivación como "interacción entre un sujeto motivado y una situación motivadora", podemos definir consecuentemente la motivación como función integradora por un motivo y una situación. Solamente a través de situaciones (desencadenantes) adecuadas al motivo se llega a la motivación. Un ejemplo: "Es sabido que el alumnado de educación infantil tiene gran necesidad de movimiento, pero que no pueden satisfacerla durante las horas de clase. Sólo cuando salen al patio durante el recreo, o sea, cuando se crea una situación en consonancia con este "motivo", se consigue un comportamiento que nace de la acción recíproca entre el sujeto motivado (por la necesidad de movimiento) y la situación motivadora (ser enviado al patio). En la fase de la "motivación inicial" interesa ante todo presentarle al alumno y alumna

> el contenido del aprendizaje e informarlo sobre los objetivos planeados. Sin embargo, el mejor de los esfuerzos didácticos por lograr una motivación inicial óptima conduce al fracaso cuando el alumnado comienza la clase sin un mínimo de necesidad de aprender. (Herrera, 2010).

La motivación es el eje principal para el aprendizaje del niño tomado de la mano con el juego, se enseñará así mismo nuevas actividades y experiencias a cada alumno al momento de enseñar diferentes destrezas, está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor del mismo para lograr los objetivos del educador.

Es así que la motivación es considerada como uno de los factores más dinámicos y cambiantes de la conducta y como el motor de nuestras acciones. Hablar de nuestras motivaciones es hablar de fuente de energía.

> Esta palabra para (Herrera, 2010, p. 405), del latín mover, significa movimiento, la vida de los organismos es movimiento en función de sus apetencias y aversiones. La persona muy motivada se mueve con fuerza y decisión, a pesar de las dificultades, en la ejecución de determinas conductas que le dirigen al logro de una meta previamente seleccionada.
> La forma más extendida de definir la motivación es considerarla como aquel termino general que engloba los procesos implicados en la iniciación, energización, dirección y mantenimiento de la conducta orientada hacia el logro de un objetivo. Los componentes más relevantes que describen la conducta motivada de acercamiento o de rechazo, respecto a algunas situaciones ambientales.

2.2. Importancia de la motivación en educación

Debemos hacer notar que la motivación conduce a un mayor esfuerzo y energía, ya que aumenta la cantidad de esfuerzo y energía que los niños gastan en actividades directamente relacionadas para la consecución de los objetivos planteados. Por lo tanto,

la motivación determina la actitud como se enfrentan a una determinada tarea de manera entusiasta o si lo hacen con apatía y desganada.

La motivación aumenta la persistencia en las actividades es así que los niños tienen más probabilidades de comenzar una tarea que realmente quieren hacer y mucho más probable que sigan trabajando en ella hasta que la hayan completado, incluso si ocasionalmente se interrumpe o se frustran en el proceso. En general, sabemos que la motivación aumenta el tiempo dedicado a la tarea propuesta, siendo este un factor fundamental que afecta a su aprendizaje para conseguir sus objetivos.

La motivación afecta a los procesos cognitivos, gracias a ella los niños prestan atención y son capaces de procesar los aprendizajes de manera eficaz.

> Es común encontrarse en medio de conversaciones con **alumnos que te expresan que no pueden conseguirlo, que es muy difícil, que el esfuerzo no merece la pena, que creen que lo mejor es tirar la toalla** y redirigirse hacia metas más fáciles de conseguir, en menos tiempo y con menos esfuerzo.
>
> Es en este momento cuando **los tutores tenemos una labor fundamental** y que es poco reconocida: tenemos que conseguir redirigir a estos estudiantes y motivarles para que sigan su camino, enseñándoles que **nada en la vida es sencillo** y que, si se esfuerzan, la mayoría de las metas que nos proponemos las podemos conseguir.
>
> Podemos decir que la motivación tiene varios efectos en el aprendizaje y el comportamiento de los estudiantes.
>
> **Gracias a la motivación podemos dirigir nuestro comportamiento hacia objetivos particulares y únicos**. Los teóricos cognitivos sociales proponen la necesidad de que los alumnos se pongan metas y que dirijan su comportamiento en consecuencia a lograrlas.
>
> La motivación determina los objetivos específicos hacia los cuales los alumnos se esfuerzan y, por lo tanto, **afecta las elecciones que hacen los estudiantes**, por ejemplo, para elegir los estudios que quieren realizar en un futuro y por lo tanto el itinerario que tienen que recorrer, o a corto plazo

para elegir entre para pasar una tarde estudiando o realizando tareas desafiantes o para pasarla jugando videojuegos. (Llorente, 2017).

Durante la vida estudiantil los alumnos se encuentran con muchas dificultades que deben superar para la consecución de la meta de sus aprendizajes, siendo uno de estos y quizá el que más peligroso para conseguir los objetivos es enfrentar es la **falta de motivación**. La motivación determina qué consecuencias se refuerzan y castigan. Para (Llorente, 2017) "Cuantos más alumnos estén motivados para lograr el éxito académico, más se enorgullecerán de sus logros y con mayor dedicación se enfrentarán ante resultados adversos para lograr superarse en futuras etapas de su aprendizaje".

2.2.1 Factores que determinan la motivación en los niños.

Entre los factores más relevantes para la motivación en los niños podemos mencionar los siguientes los cuales (Garcìa, 2008) los considera importantes:

- ✓ La posibilidad real que el alumno tenga de conseguir las metas que se propone y la perspectiva asumida al estudiar.
- ✓ Que el alumno sepa cómo actuar, qué proceso de aprendizaje seguir (cómo pensar) para afrontar con éxito las tareas y problemas que se le presentan.
- ✓ Los conocimientos e ideas previas que el alumno posee de los contenidos curriculares por aprender, de su significado y utilidad, así como de las estrategias que debe emplear.
- ✓ Los comportamientos y valores que el profesor modela en los alumnos, los cuales pueden facilitar o inhibir el interés de éstos por el aprendizaje.
- ✓ El empleo de una serie de principios motivacionales que el docente puede utilizar en el diseño y conducción del proceso de enseñanza.
- ✓ El contexto que define la situación misma de enseñanza, en particular los mensajes que recibe el alumno por parte del profesor y sus compañeros, la organización de la actividad escolar y las formas de evaluación del aprendizaje.

2.3. Clasificación de la motivación

La motivación como se explicó en apartados anteriores es la base para la recepción y aceptación de nuevos aprendizajes, una motivación agradable, conllevará a conocimientos agradables, es por ello que debemos tener clara la forma en que esta se clasifica para saber cómo aplicarla en cada fase de la educación.

Entre los principales tipos de motivación que son importantes de tener en cuenta se encuentran:

Motivación Interna. Es aquella motivación que se realiza de forma espontánea, es decir, surge internamente.

Motivación Externa. Se establece como una motivación en la cual los factores externos al individuo, es decir, el medio ambiente, son los que motivan al individuo.

Motivación Negativa. Es aquel la motivación que ve su origen en amenazas y castigos. Representa las razones por las que NO se desea lograr una meta.

Motivación Positiva. Surge por una necesidad y deseo constante, que impulsa directamente a las personas a mejorar sus capacidades. Representa las razones por las que se desea alcanzar una meta

Motivación Intrínseca. Es aquella en la cual las personas se fijan en un interés específico, buscando superar así mismo.

Motivación Extrínseca. Son aquellas motivaciones que ocurren por obligación, pues la misma ofrece ciertas ventajas directas para el individuo a la larga. (Rodrìguez, 2011)

Concluimos entonces que la motivación es la clave del aprendizaje, siendo de fundamental importancia trabajarla desde casa para irla desarrollando a partir de actividades cotidianas como: recoger los juguetes, vestirse, poner la mesa, etc. O desde las actividades que supongan un reto como: montar en bici, patinar o nadar.

2.4. Atención, motivación y aprendizaje

En este punto vale hacer especial énfasis, ya que para los niños de primera infancia la atención es muy fugaz, es decir que pierde con mucha facilidad el interés por las actividades que realiza o se le presentan, basados en esto podemos mencionar lo que sostiene Berrio quien indica que:

> La atención, la motivación y el aprendizaje son proceso que no pueden considerase el uno sin el otro, puesto que cada uno depende del otro para realizar su labor de forma adecuada, por su parte la motivación es fundamental para el proceso de atención pues de allí parte el interés frente al objeto en el que se debe centrar la atención y de este modo obtener la información necesaria para la adquisición del aprendizajes. La motivación corre en parte por cuenta del maestro, pues es él quien debe aplicar las estrategias pedagógicas necesarias para mostrar los aspectos relevantes del objeto buscando incrementar el interés y la curiosidad por éste, para que el sostenimiento de la atención se de forma adecuada, esta no se debe dar solo al inicio en la presentación del objeto debe ser una motivación constate y repetitiva que cada vez de muestra de la importancia y relevancia del objeto, como parte de la motivación es necesario considerar varios factores que pueden incidir en esta como el tono de voz del docente, su expresividad, la creatividad para destacar los aspectos importantes del objeto y la capacidad para seleccionar inicialmente los objetos de forma adecua, es decir que no se presente un objeto con características no propias del mismo, pues el alumno descubrirá que no cumple con lo que se le había presentado pro lo que perderá el interés de forma inmediata. (Berrío, 2010, p. 33)

Basados en lo anteriormente anotado como futuras educadoras, tenemos el deber ineludible de conocer que motiva al niño, que lo mueve, que le despierta interés esto conlleva a una exploración e investigación de sus gustos, sin que esto necesariamente se lo haga de forma individual, sino tener un conocimiento de los patrones que manejan los niños a cierta edad, así como también los gustos, animales, colores y hasta colores

preferidos, teniendo así ya donde escoger a la hora de planificar actividades o juegos que motiven a la despertar su atención a nuevos aprendizajes.

Es muy importante tener claro que de no darse una motivación adecuada, no se desertará el interés por aprender del niño, esta debe ser totalmente de agrado para captar su atención y lograr los objetivos planteados a la hora de impartir nuevos conocimientos, dando relevancia a los objetos que se utilizan, es decir que se lo hagan con materiales y actividades que llamen su atención en su totalidad y su deseo de indagar.

2.5. El educador y la motivación

Desde mi niñez tuve la agradable afición para la docencia, con el gusto por tener contacto directo para impartir conocimientos a los niños, desarrollando sus destrezas y habilidades para conseguir mejores adultos, pero esta noble tarea por fin tuvo su apogeo con las enseñanzas de mis docentes en la vida universitaria al compartir sus experiencias de vida al ver a sus estudiantes convertidos en excelentes profesionales, es así que:

> **La motivación.** Esa es la clave para que el maestro elija esta profesión y se mantenga en su puesto, si bien es cierto que no siempre la motivación del profesor es buena, detectándose en este colectivo y a lo largo de diferentes contextos unos niveles de motivación más bajos y unos niveles de estrés más altos que en otras profesiones.
>
> En el medio Educativo, las peculiaridades de la labor del docente, por su impacto en la sociedad y en el desarrollo de la misma, la motivación, es decir, lo que impulsa a las personas a elegir la profesión es sumamente importante. Ser docente te permite ser un eterno estudiante, ya que cuando se enseña un tema es cuando más se aprende de él. Las preguntas de los estudiantes te motivarán a indagar cada vez más en las diferentes temáticas, mientras investigas con tal de incorporar los nuevos eventos, tecnologías y descubrimientos a tu clase. (Escanio, 2017).

2.5.1. La motivación en niños de 5 a 6 años.

A medida que el niño biológicamente se va desarrollando va en aumento también sus curiosidades y aficiones por cosas nuevas, es así que debe existir una buena motivación para que aprendan bien y estos saberes se conviertan en experiencias significativas. La educadora debe enseñar a los niños con mucha paciencia y constancia, respetando sus diferencias individuales.

Pero a medida que los niños crecen, las mayores exigencias horarias pueden hacer que lograr hacer una hora de ejercicio físico sea un desafío. Además, algunos niños pasan horas frente al televisor, jugando videojuegos y navegando por Internet. Incluso el estudio y la lectura, que son importantes, pueden contribuir a la falta de actividad física. Por otra parte, en esta etapa de la vida, los niños suelen enfrentarse con una decisión importante en la práctica de deportes. Quienes son deportistas natos probablemente aumenten el compromiso y el tiempo que dedican a los deportes, algo que es muy bueno para su estado físico. Pero los deportistas ocasionales tal vez pierdan el interés y decidan abandonar los equipos y las ligas. A menos que encuentren actividades para reemplazarlas, sus niveles de actividad física suelen disminuir.

Pero mantenerse activo es una parte fundamental de la buena salud de los niños en edad escolar. El ejercicio físico fortalece los músculos y los huesos, y permite que los cuerpos puedan hacer las cosas habituales que hacen los niños, como levantar una mochila o correr una carrera.

¿Cómo se puede motivar a los niños para que hagan actividad física, en especial a los que no son deportistas natos?. Los niños pueden estar en forma aunque no ganen ningún trofeo. La clave consiste en buscar actividades que disfruten. Las opciones son muchas, desde el patinaje y la bicicleta hasta el tenis y la natación. Cuando los niños disfrutan de una actividad, vuelven a hacerla, mejoran, se sienten realizados y quieren dedicar más tiempo a esa actividad. Del mismo modo, si se los obliga a hacer actividades que no son de su agrado, es poco probable que quieran participar, terminarán frustrados y sentirán que el ejercicio físico es una obligación.

f. METODOLOGÍA

En toda investigación se requiere de un sustento teórico con diversas fuentes de consulta, para de esta manera obtener diferentes concepciones y puntos de vista de diversos autores, del tema a investigarse, de ahí que se realiza una minuciosa investigación bibliografía y documental, la cual sirve de base para el sustento del problema y variables, teoría que servirá de referencia para el planteamiento de posibles soluciones en pro de una educación de calidad de los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo de la Ciudad y Provincia de Loja.

Método Científico

Con la aplicación del método científico se llevará a cabo la investigación de manera secuencial y lógica, determinando el problema, justificación, marco teórico, objetivos, métodos y técnicas, presupuesto, cronograma y bibliografía.

Método Inductivo

Con ayuda de la observación directa a la población objeto de este estudio, se obtuvo una idea clara de la problemática a investigar, convirtiéndose en el medio para conocer el comportamiento de los sujetos, obteniendo información de primera mano; posteriormente con los datos recolectados a partir de la entrevista, ficha de observación a los niños se sintetizarán las conclusiones y recomendaciones.

Método Descriptivo

El método descriptivo se utilizará en la presente investigación con el objeto de observar y describir cómo inciden los juegos tradicionales para mejorar la motivación de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo del Cantón Loja periodo 2018-2019.

Método Explicativo

La presente investigación, está orientada a contestar por qué sucede determinado fenómeno, cual es la motivación utilizada en niños de 5 a 6 años de edad, cuál es la causa o incidencia en este fenómeno, o cuál es el efecto de la causa, es decir, buscar explicaciones a los hechos de la incidencia de los juegos tradicionales para mejorar la motivación en la enseñanza aprendizaje de los niños.

Técnicas e instrumentos

La técnica que se utilizará en la presente investigación para recoger información será la entrevista, en la cual se recolectará información necesaria sobre esta problemática, la misma que se aplicará a las educadoras de los niños de 5 a 6 años de edad de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo", así como también se utilizará paralelamente la observación directa a los niños, permitiéndonos con la misma determinar la incidencia de la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar la motivación en los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa.

También, se contará con una propuesta alternativa (guía didáctica) para mejorar la motivación de los niños por medio de los juegos tradicionales; la cual luego de su aplicación, nos servirá para recolectar información directa del comportamiento de los niños, información que será dada a conocer a la institución educativa para implementar dicha propuesta alternativa, para la motivación de los niños en el proceso enseñanza aprendizaje.

Población y Muestra

En razón de que la población seleccionada es pequeña no se extraerá muestra alguna, por lo tanto, se trabajará con toda ella, siendo un total de 20 niños, (09 niños y 11 niñas), y 04 educadoras, siendo un total de 24.

Tabla 1

Población y Muestra

Variable	Frecuencia
Niños	20
Educadoras	04
Total	24

Fuente: Secretaria Unidad Educativa "Adolfo Valarezo"
Elaboración: Jessica Magaly Robles Puchaicela

g. CRONOGRAMA

TIEMPO / ACTIVIDADES	Agosto 2018				Septiembre 2018				Octubre 2018				Noviembre 2018				Diciembre 2018				Enero 2019				Febrero 2019				Marzo 2019				Abril 2019				Mayo 2019				Junio 2019				Julio 2019			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Aprobación del Proyecto																																																
Diseño y aprobación de instrumentos																																																
Aplicación de los instrumentos																																																
Procesamiento de la información																																																
Análisis de los resultados																																																
Elaboración de la discusión																																																
Conclusiones y recomendaciones																																																
Elaboración de los lineamientos alternativos																																																
Integración del informe																																																
Entrega primer borrador tesis al director para revisión																																																
Conformación del tribunal de tesis y revisión																																																
Incorporación de las sugerencias a la tesis de grado																																																
Sustentación privada de la tesis																																																
Sustentación pública de la tesis																																																

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Recursos institucionales

- ✓ Universidad Nacional de Loja.
- ✓ Unidad Educativa "Adolfo Valarezo".

Recursos materiales

Rubro	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
Libros.	4	100.00	400.00
Computador personal	1	400.00	400.00
Materiales de oficina		100.00	100.00
Fotocopias	5000	0.05	250.00
Impresora	1	300.00	300.00
Cámara fotográfica	1	100.00	100.00
Discos compactos	1	5.00	5.00
Infocus	5	9.00	45.00
Anillados	25	2.00	50.00
Empastados	10	10.00	100.00
Movilización	40	2.50	100.00
Varios			200.00
TOTAL			**2.250.00**

Financiamiento

El presente proyecto de investigación, estará financiado en su totalidad por la investigadora Jessica Magaly Robles Puchaicela, teniendo un valor aproximado de 2.150,00 USD (dos mil ciento cincuenta dólares americanos con 00/100).

i. BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, M. d. (28 de Septiembre de 2011). *Familia y Salud*. Obtenido de http://www.familiaysalud.es/vivimos-sanos/salud-emocional/emociones-y-familia/educando-nuestros-hijos/importancia-del-juego-en

Ayala, S. (s.f.). *Scribd*. Obtenido de https://es.scribd.com/doc/169776439/Juegos-Tradicionales-Las-Bolitas

Bear River, Head Start. (6 de 2015). *El Desarrollo de los niños.* Obtenido de file:///D:/UNIVERSIDAD/PROYECTO/El%20Desarrollo%20de%20los%20niños.pdf

Berrío, V. V. (2010). *Estrategia didácticas implementadas por los docentes de jardín, para promover el desarrollo de la atención como habilidad de pensamiento.* Caldas.

conmishijos.com. (s.f.). Obtenido de https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-de-la-rayuela-como-jugar-con-los-ninos/

cuidadoinfantil.com. (s.f.). Obtenido de https://cuidadoinfantil.com/los-cometas.html

Definición, E. (17 de Noviembre de 2014). *Definición*. Obtenido de https://definicion.mx/juego/

E-duca. (Octubre de 2016). Obtenido de http://e-ducativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1130/html/11_concepto_de_juego.html

Escanio, A. (3 de Marzo de 2017). *E.O.I.* Obtenido de http://www.eoi.es/blogs/gestioneducativa/2017/03/03/la-motivacion-para-ser-docente-15/

Fingerman, H. (20 de Julio de 2010). *Educación*. Obtenido de https://educacion.laguia2000.com/estrategias-didacticas/estrategias-para-el-aprendizaje-significativo

Garcìa, C. V. (05 de Febrero de 2008). *Computaciòn Maestrìa*. Obtenido de http://computacionmaestria.blogspot.com/2008/02/factores-que-determinan-la-motivacion.html

García., A. I. (2011). *Blogger@s*. Obtenido de http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html

Hernández, A. (16 de Enero de 2014). *Slideshare*. Obtenido de https://es.slideshare.net/anitahernandez2014/metodologas-en-la-educac

Herrera, I. J. (Julio de 2010). *Temas para la Educaciòn.* Obtenido de https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7327.pdf

Importancia.org. (19 de 03 de 2014). Obtenido de https://www.importancia.org/juegos-tradicionales.php

Llorente, R. G. (26 de Octubre de 2017). *SM Conectados*. Obtenido de http://blog.smconectados.com/2017/10/26/la-importancia-de-la-motivacion-en-educacion/

Loja, U. N. (09 de Julio de 2009). *Reglamento Académico UNL.* Obtenido de file:///D:/UNIVERSIDAD/PROYECTO/reglamentoacademicounl.pdf

López, E. E. (15 de 03 de 2015). *Guiainfantil.com*. Obtenido de https://www.guiainfantil.com/especialistas/educacion/estefania-esteban-lopez/

López, L. P. (2011). *Desarrollo Cognitivo y Motor.* Madrid, España: Paraninfo, S.A.

Miranda, J. (23 de Septiembre de 2014). *in.SliShare*. Obtenido de https://es.slideshare.net/Jhanet024/objetivos-de-la-estimulacin-temprana

Reyes, J. (23 de Febrero de 2012). *monografias.com*. Obtenido de https://www.monografias.com/trabajos61/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial2.shtml

Rice, F. P. (1997). *Desarrollo Humano: estudio del ciclo vital.* México: Pearson educación.

Rodrìguez, L. (16 de Septiembre de 2011). *Blogger.com*. Obtenido de http://motivaciongerencia.blogspot.com/2011/09/clasificacion-de-la-motivacion.html

Rovati, L. (18 de Abril de 2018). *Bebes y más*. Obtenido de https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/los-juegos-de-construccion-y-sus-beneficios

Santamaría, S. (3 de Diciembre de 2012). *monografias.com*. Obtenido de https://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml#MOTIVAC

Soria, S. H. (s.f.). *Juego trabajo en el nivel de educación inicial*. Obtenido de https://www.educacioninicial.com/ei/documentos/pdf/tematicas/juego-trabajo.pdf

Temas para la educaciòn. (Enero de 2011). Obtenido de https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7914.pdf

Zacarias, L. d. (2013). *Técnicas didácticas que favorecen el aprendizaje significativo de los niños del nivel preescolar.* Campeche.

OTROS ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación
Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia

ENCUESTA A LAS DOCENTES

Estimadas Educadoras:

Reciban un cordial y afectuoso saludo de la Universidad Nacional de Loja, Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, el motivo de la presente encuesta tiene por objetivo realizar un estudio para determinar la incidencia del juego como estrategia didáctica en la motivación de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, pidiendo que las respuestas sean dentro del marco de toda honestidad.

1. ¿Cómo docente, qué tipo de juego usted utiliza para motivar a los niños?

Juegos tradicionales ( )
Rompecabezas ( )
Juego con legos ( )
Juegos de Atención ( )
Otros ( )

Porqué?.....
……

2. ¿Los niños en su mayoría aceptan con facilidad los juegos de colaboración y participación grupal?

Siempre ( )
A veces ( )
En parte ( )

3. ¿Cómo cree usted que en la actualidad las Docentes Practican los Juegos Tradicionales?

Siempre ( )
A veces ( )
Casi nunca ( )

Porqué?.....
……

4. ¿Qué tipos de juegos utiliza a la hora de impartir nuevos conocimientos como motivación inicial?.

De concentración ( )
De reglas ( )
De construcción ( )
Juegos tradicionales ( )
Ninguno ( )

5. ¿Qué juegos tradicionales utiliza al momento de realizar el juego para la motivación del niño?

Rayuela ( )
Trompo ( )
La cometa ( )
Ninguno ( )

.....……
……

Gracias por su colaboración

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÌA INFANTIL Y EDUCACIÒN PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACION

Nombres y Apellidos: ……..…….

Edad: …… Paralelo: …….

ITEMS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Participa mostrando interés en las actividades al realizar			
Está atento a la explicación de la actividad que se va a realizar			
Cumple las normas del juego			
Se socializa con otros niños			
Muestra conducta negativa (timidez, dependencia al docente)			
Resuelve pacíficamente los conflictos en el juego			
Participa con entusiasmo en la actividad planteada			
Se aísla al momento de realizar la actividad			
Tiene poco interés al jugar con sus compañeros			
Comprende la actividad del juego			
Pide que se le repita la orden varias veces del juego			
Presenta falta de interés en las actividades del juego			

ÍNDICE

PORTADA..... i

CERTIFICACIÓN..... ii

AUTORÍA..... iii

CARTA DE AUTORIZACIÓN..... iv

AGRADECIMIENTO..... v

DEDICATORIA..... vi

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO..... vii

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS..... viii

ESQUEMA DE TESIS..... ix

a. TÍTULO..... 1

b. RESUMEN 2

ABSTRACT..... 3

c. INTRODUCCIÓN..... 4

d. REVISIÓN DE LITERATURA..... 7

Juegos tradicionales..... 7

Tipos de juegos tradicionales 15

Rescatando los juegos tradicionales..... 21

MOTIVACIÓN..... 30

Motivación en educación..... 33

Atención, motivación y aprendizaje..... 37

e. MATERIALES Y MÉTODOS..... 42

f. RESULTADOS..... 45

g. DISCUSIÓN..... 57

h. CONCLUSIONES..... 60

i. RECOMENDACIONES..... 61

- **PROPUESTA ALTERNATIVA**..... 62

j. BIBLIOGRAFÍA……. 103

k. ANEXOS……. 105

a. TEMA……. 106

b. PROBLEMÁTICA……. 107

c. JUSTIFICACIÓN…… 109

d. OBJETIVOS…… 111

e. MARCO TEÓRICO……. 113

f. METODOLOGÍA…… 134

g. CRONOGRAMA……. 137

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO…… 138

i. BIBLIOGRAFÍA…… 139

OTROS ANEXOS …… 142

ÍNDICE…… 145