



# UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN  
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA SEMIPRESENCIAL

METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO PARA FOMENTAR LA MOTIVACIÓN  
EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE  
SUBNIVEL INICIAL II

CRUZ VERA SONNIA ELIZABETH

MACHALA  
2016



# UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN  
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA  
SEMIPRESENCIAL

METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO PARA FOMENTAR LA  
MOTIVACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE  
LOS NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL II

CRUZ VERA SONNIA ELIZABETH

MACHALA  
2016

**Nota de aceptación:**

Quienes suscriben REYES CEDEÑO CLELIA CONSUELO, BUSTOS OCHOA FULVIA CUMANDA y CARRILLO PUGA SONIA ELIZABETH, en nuestra condición de evaluadores del trabajo de titulación denominada METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO PARA FOMENTAR LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS SUBNIVEL INICIAL II, hacemos constar que luego de haber revisado el manuscrito del precitado trabajo, consideramos que reúne las condiciones académicas para continuar con la fase de evaluación correspondiente.

---

REYES CEDEÑO CLELIA CONSUELO  
0700775158  
ESPECIALISTA 1

---

BUSTOS OCHOA FULVIA CUMANDA  
0701376188  
ESPECIALISTA 2

---

CARRILLO PUGA SONIA ELIZABETH  
0702262270  
ESPECIALISTA 3

---

ZULETA PAVON MILTON RAMIRO  
1001213857  
ESPECIALISTA SUPLENTE

## Urkund Analysis Result

**Analysed Document:** SONNIA ELIZABETHN CRUZ VERA.pdf (D21171142)  
**Submitted:** 2016-07-23 00:01:00  
**Submitted By:** sonnia02\_cruz@hotmail.es  
**Significance:** 10 %

### Sources included in the report:

ARTICULO CIENTIFICO DEL LIC. JORGE ZAMBRANO.docx (D16901490)  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732014000300004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004)  
<https://elianapilar.wordpress.com/actividades-infantiles/>  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1560-43812014000100017](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812014000100017)  
<http://docplayer.es/4324264-Los-juegos-pedagogicos-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-de-la-historia.html>

### Instances where selected sources appear:

12

## **CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL**

El que suscribe, CRUZ VERA SONNIA ELIZABETH, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO PARA FOMENTAR LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL II, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que él asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 22 de septiembre de 2016



CRUZ VERA SONNIA ELIZABETH  
0702701244

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo investigativo y toda mi Carrera universitaria principalmente a Díos, por ser quien ha estado a mi lado en todo momento dándome las fuerzas necesarias para luchar y seguir adelante pasando peldaño tras peldaño y venciendo todos los obstáculos que cruzaron por mi camino pudiendo derribarlos gracias al Él, su Amor y su infinita Misericordia que nunca me desamparo su nombre, JESÚS.

**Sonia Elizabeth Cruz Vera**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco de una manera especial, a la Universidad Técnica De Machala, Unidad Académica de Ciencias Sociales, Carrera Educación Inicial y Parvularia, por abrirme las puertas y permitirme ser parte integral de mi formación Académica; a cada una de los Docentes que me transmitieron sus conocimientos, especialmente a la Lic. Sonia Carrillo. A mi madre por encaminarme en todos mis pasos que doy y a mi Padre por ser mi pilar fundamental y por brindarme apoyo en todas las áreas de mi vida, gracias por cuidar de mis hijos por ser su ayuda en mi ausencia, por tolerarme, gracias padre e hijos por comprenderme los Amo. A Juan José por brindarme siempre sus palabras de aliento, a mis hermanos y a mi Esposo por su ayuda económica, física y afectiva brindada en el transcurso de mi carrera y ser seres maravillosos por apoyarme en mis tiempos de preparación para lograr ser una Profesional. Sin su apoyo moral y espiritual no sería posible cristalizar este sueño que ahora me llena de gozo que sea una hermosa realidad.

**Sonia Elizabeth Cruz Vera**

## **RESUMEN EJECUTIVO**

Metodología juego trabajo para fomentar la motivación en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños de subnivel inicial II

Sonnia Elizabeth Cruz Vera

C.I. 0702701244

sonnia02\_cruz@hotmail.es

**AUTORA**

El ausentismo en nuestras aulas el poco interés de los niños por ir a las clases es notable en algunas de las escuelas, muchas de las veces por falta de motivación pues en ciertos maestros aún se dan las clases rutinarias de aprendizaje tipo bancario donde el alumno solo debe ser el receptor y el maestro deposita en el claro está entre comillas todo su conocimiento tornándose estas aburridas y de poco significado dentro del aprendizaje mismo, sin percibir el daño que estamos causando en nuestros niños obligando a su naturaleza a dar un vuelco pues su edad misma pide otro tipo de enseñanza. Este ensayo nos ayudara con estrategias que orienten a las docentes con nuevas actividades métodos y técnicas para favorecer un aprendizaje motivador. La metodología juego trabajo es una de las mejores estrategias que se debe emplear dentro de las aulas, pues se encuentra inmerso dentro del currículo de educación inicial apoyada de la sustentación de varios pedagogos ya que si nos hacemos la pregunta ¿a quién no le gusta jugar? pero no se trata de un juego cualquiera sino de un juego- trabajo ósea con un fin educacional donde el maestro se involucre como docente guía como facilitador de los instrumentos adecuados para el aprendizaje; donde el niño se sienta pleno, motivado, lleno de alegría de ir a la escuela pues va a pensar que aventuras le tocara ese nuevo día para aprender de una manera lúdica, divertida donde el conocimiento llega para quedarse en él.

### **PALABRAS CLAVES**

Juego-trabajo – docente guía – aprendizaje significativo – motivación

Game work methodology to promote the teaching learning motivation in process of children of initial sublevel II

Sonia Elizabeth Cruz Vera

C.I.070271244

sonnia02\_cruz@hotmail.es

Author

Absenteeism in our classrooms little interest of children attending class is notable in some schools, many times for lack of reasoning it is certain teachers still give the banking routine classes Learning type where the student alone should be the recipient and the teacher deposited in the course is Entre comillas all his knowledge m turning These boring and little meaning in the learning itself, without realizing the damage we are causing in our Children forcing its nature a reversal of the un to give as his own age pied other education. This test will help us with strategies to guide teachers with new methods and techniques activities to promote a motivating learning. Methodology game work is one of the best strategies that should be · used in classrooms, as it is immersed into the curriculum of early education supported by the support of several teachers because if we ask the question whom do not like to play? But there is a Game any of a job But game-bone con un fin of education where the teacher was involved as teaching guide As facilitator appropriate for Learning Instruments; Where the child feel full, motivated, full of joy of going to school because it goes a think Adventures touch him that new day to learn in a playful, fun way where the knowledge comes to stay in the paragraph.

**Keywords:**

Play-work - teaching guide - significant learning – motivation

## INDICE

TEMA..... i

METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO PARA FOMENTAR LA MOTIVACIÓN EN EL  
PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL II

1. INTRODUCCIÓN .....	10
2. DESARROLLO .....	12
3. CONCLUSION .....	22
4. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	24
5. ANEXOS.....	26

## 1. INTRODUCCIÓN

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano desde que nace hasta que tiene uso de razón; el currículo del docente parvulario tiene al juego como principal estrategia en el proceso de aprendizaje, además manifiesta que en este nivel es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad, es por ello que podemos decir que es la mejor actividad para fomentar la motivación hacia los aprendizajes es el juego ya que el niño mientras lo realiza desarrolla un sinnúmero de destrezas y habilidades, que para muchos padres pasan desapercibidas, sabiendo que el juego trabajo y la motivación son el principal factor para que el niño aprenda, pues un niño desmotivado jamás podrá asimilar el aprendizaje.

Lo más importante de este ensayo es la metodología anteriormente mencionada que utilizaremos en las aulas ya que a través de ella los infantes se sentirán motivados, permitiendo enriquecer los conocimientos significativos en él, olvidándose de muchas situaciones que son la causa latente de desmotivación entre estas las que más se destacan son el poco interés o la aplicabilidad de una metodología tradicional que impone el docente, puesto algunos aún se imparte una enseñanza tradicionalista la cual no permite que el niño descubra sino es el docente que le presenta los conocimientos dando como resultado desde la percepción del niño una clase aburrida.

Al niño debe proporcionársele seguridad, acariciarlo y darle afecto para que pueda tener un adecuado desarrollo emocional, relaciones cálidas e interacciones sociales para un adecuado desarrollo psico-social, es por ello que el objetivo de este trabajo es dar a conocer estrategias que ayuden a tener niños motivados dentro del aula mediante la metodología juego trabajo para fomentar la enseñanza y aprendizaje en los niños de educación inicial II.

En la actualidad se considera que la motivación es un elemento fundamental para lograr

el éxito y evitar el fracaso dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Hoy la Educación en nuestro país está orientada a continuos cambios, basados en el Buen Vivir a través del Ministerio de educación y Cultura los cuales capacitan a todo su recurso humano para mejorar la calidad de la enseñanza comprometiéndose a una educación para la vida.

En éste documento encontraremos aportes de grandes pedagogos que afirman la importancia de la motivación dentro del aprendizaje tales como Montessori la cual sostiene que “el niño necesita estímulos y libertad para aprender”. Sus posibles causas y la forma que éste incide en la enseñanza; artículos relacionados con la metodología juego trabajo, además contiene orientaciones metodológicas, estrategias que faciliten un ambiente agradable y lúdico como lo indica el currículo de educación inicial mediante rincones de trabajo y la innovación de una feria de juguetes; así mismo encontraremos conclusiones, y anexo

## 2. DESARROLLO

Uno de los propósitos que tiene la formación en la edad inicial es que los niños y niñas logren normas para su desenvolvimiento en la sociedad y que desarrollen su independencia para la realización de diferentes actividades, a su vez busca avalar sus derechos y desplegar su desarrollo integral, según (Di Muro, 2015, pág. 401) manifiesta que “El ser humano es independiente y autónomo capacitado para hacerse responsable de su vida personal, y por lo tanto, se debe estimular el desarrollo personal a lo largo del ciclo vital” es por ello que con mi investigación en este trabajo doy a conocer estrategias que ayuden a tener niños con un desarrollo integral para la vida.

En los primeros años de vida el niño está en la etapa del perfeccionamiento en la que se crean las bases neurológicas, sociales y comunicativas del ser humano que le servirán para su desempeño como persona, ser sociable y competente, por ello desde el inicio de la educación y más específicamente desde la educación inicial es que se debe apuntar al desarrollo de habilidades necesarias y pertinentes a través de momentos pedagógicos enriquecedores que potencien el buen desarrollo de cada una de las áreas y etapas por las que pasa el niño.

Para su efecto podríamos afirmar que el juego es muy importante en el aprendizaje para la vida del niño, pues antes el juego era esperado por los niños a la hora de receso y quizá ese sería el momento apropiado en el que existiría un acercamiento niño-docente pero en muy escasas ocasiones, los cuales no podían disfrutarlo como una estrategia. La educación preescolar promueve el desarrollo de actividades para fortalecer la adquisición de normas, habilidades, hábitos, destrezas, aptitudes, expresiones, entre otras, a través de diferentes experiencias significativas que estimulen su creatividad, autonomía, resolución de problemas y conocimientos que le servirán para su posterior ingreso a la educación General básica.

Jugar es la esencia de la vida de un niño, la escuela se sirve de esa necesidad para usarlo como recurso psicopedagógico y socializador, dado que la educación dirige y orienta los juegos para convertirlos en métodos y formas de trabajo para canalizar los intereses y propiciar aprendizajes. El docente debe aprovechar esta estrategia para que El niño

trabaje en la escuela, preparando proyectos educativos para que desaparezca la diferencia entre juego y trabajo. El proyecto además puede reforzarse en trabajo en grupo escolar realizando una combinación viva que el niño no sabe que trabaja mientras juega, socializa sus impulsos lúdicos y realiza un proceso de aprendizaje.

Es por eso que la motivación en el contexto escolar según lo citado por la revista redalyc (Fernández; Alves; 2012), afirman que: “La motivación no es una variable observable, sino un constructo hipotético que parte de inferencias realizadas a partir de manifestaciones de la conducta”. Es decir que si una enseñanza es específica es porque existe una actitud favorable por parte del alumno el cual es un sujeto activo de aprendizaje significativo.

Según (Mayarí, 2014) manifiesta que “En la escuela tradicional se le llama motivación solamente a la inicial, pero, la motivación debe mantenerse hasta el final, y ser el punto de partida en todo momento, permitiéndonos lograr el objetivo fundamental que es el aprendizaje”, es decir que las aportaciones científicas se define a la motivación como el motor activo del aprendizaje el cual debe estar presente en todo momento dentro y fuera de las aulas.

Es importante destacar el estado de ánimo de los niños, pues es cambiante como nuestra historia misma, muchas de las veces se sienten motivados de realizar tal o cual actividad pero en ocasiones solo son por momentos y es ahí donde debemos aprovechar para dejar en ellos un aprendizaje significativo buscando la metodología adecuada siendo el juego una de las principales actividades que encanta al niño, ya que gran parte de su vida es dedicada a esta actividad, a la vez que entretiene, sirve para descargar sus energías, estimula su desarrollo social porque el niño toma parte con otros del grupo, ya que los juegos son un instrumento indispensable para la convivencia y las normales relaciones entre los niños, constituyen magníficas oportunidades para la expresión y el desarrollo de la personalidad.

Existen cambios que pueden afectar a la familia como una totalidad, se proyectan en el niño, son capaces de producir traumatismos como el tema de los hogares disfuncionales definiría un concepto y puedo decir que son todos aquellos hogares que no funcionan de acuerdo a las normas de vida establecidas en el orden espiritual, moral y sociocultural. Este tipo de familias, señalada, se da por la ruptura o el resquebrajamiento de las

relaciones causando daños transitorios o permanentes en los miembros que lo conforman.

Es notorio que el entorno disfuncional familiar es una de las causas de la desmotivación muy acentuada en el aprendizaje. Es así que según las estadísticas del libro, según (Rodríguez, 2012) dice que “Las familias valoran muchos estos aprendizajes y aunque no lo parezca los niños y las niñas reflejan las actitudes y valores familiares”, el ambiente disfuncional familiar es un factor que incide mucho en estos casos siendo un permanente conflicto en los pequeños porque ellos lo vivencian como por ejemplo se escucha mucho dentro de las aulas: señorita mi papa llegó borracho y después de gritar le quemó la ropa a mi mamita; parejas que viven en constantes peleas, padres que han muerto, que están presos o que han abandonado a su familia, madres que no desearon a sus hijos; muchas de estas circunstancias afectan en el desarrollo óptimo e inciden en el comportamiento de los niños y como no decirlo en la desmotivación escolar.

En ciertas aulas se siente la ausencia de juegos pues el aprendizaje memorístico se niega a morir y la falta de estrategia de la docente; esto es una de las principales causas para la desmotivación en los niños. Se dice que solo el 8 % de los niños norteamericanos y el 10 % de los iberoamericanos van a la escuela por placer, más de la mitad de los encuestados se quejan de los profesores y directores, desde el punto de vista constructivista y significativo, las docentes deben ser las guías facilitadoras que direccionen al niño a construir representaciones mentales de la realidad concreta y la imaginativa, para favorecer el desarrollo de las capacidades cognitivas, además recalando que para que el niño logre aprender debe estar motivado.

La motivación del alumno hacia el aprendizaje en nuestra práctica docente tiene en cuenta el proponer actividades que resulten motivadoras para el alumnado y le inviten a aprender. Sabiendo que se describe como destreza a los conocimientos adquiridos mediante la interrelación individuo y medio ambiente donde el niño logre su aprendizaje.

La motivación es el motor que mueve toda conducta, lo que permite provocar cambios tanto a nivel escolar como en la vida en general. Pero el marco teórico explicativo de cómo se produce la motivación, qué variables la determinan, cómo se puede mejorar desde la práctica docente... son cuestiones que dependen de la conceptualización teórica que se adopte. A pesar de las discrepancias existentes en las teorías de la motivación, la mayoría de los especialistas coinciden en la definición de motivación como el conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta (Maquilon & Hernández, 2011)

La motivación es pieza fundamental en el aprendizaje; sin motivación es prácticamente imposible aprender. Por eso, la función del docente no solamente se limita a enseñar, además es importante incentivar al estudiante para que éste aprenda. Igualmente, el pertenecer a un grupo de estudiantes motivados hacia el logro educativo es una condición que favorece substancialmente el aprendizaje individual, ya que el entusiasmo de los compañeros contagia y hace que los grandes retos se perciban deseables y alcanzables.

En el plano pedagógico motivación estimula la voluntad de aprender, las corrientes científicas definen la motivación como el conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta, esta definición aun pareciendo sencilla trata de un fenómeno bastante complejo y próximo con una serie de conceptos como interés, actitud, aspiración, rendimiento con los que están íntimamente enlazados y se llega a complicar, de hecho estos conceptos son utilizados como medida indirecta y a veces directa de la motivación.

Es importante hacer hincapié que la motivación escolar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje pues es el inicio de la formación de las personas, pues esta motivación se complementa con el hogar, es decir este niño motivado hace que el ambiente sea agradable y de la misma manera para sus compañeros siendo este la base fundamental dentro del aula de estudiantes para que se sigan superando y puedan alcanzar sus retos.

El papel del docente se centrara en motivar a sus alumnos en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase, dando significado a las tareas escolares y proveyéndolas de un fin determinado,

de manera tal que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprenda su utilidad personal y social. Ambas variables operan en interacción a fin de complementarse y hacer eficiente la motivación, proceso que va de la mano de otro, siendo esencial dentro del ámbito escolar: el aprendizaje.

Un aprendizaje es significativo cuando se relaciona de manera esencial la nueva información con la que el alumno ya sabe. Es decir el estudiante puede incorporar a esa nueva información en las mismas estructuras internas del conocimiento que ya posee. A esto lo denomina Ausubel asimilación del nuevo conocimiento. Entonces es quien otorga significado a la nueva información que adquiere y, al ser esta la incorporada, la información que ya se poseía anteriormente es resinificada por el sujeto. Se produce de este modo una interacción entre el contenido a incorporar y el alumno, que modifica tanto la información nueva que une su estructura cognitiva. Montessori también es una de las pedagogas que apoyan esta teoría de la motivación.

En la potenciación del aprendizaje significativo en el proceso de formación de los niños, desde este contexto la interiorización de los contenidos analizados tiene mayor impacto, al tiempo que despiertan la curiosidad y la imaginación.

Desde esta perspectiva, el juego incursiona en una zona de frontera que garantiza continuidades, especialmente en tres sentidos; a) como experiencia cultural, facilita el pasaje a otros universos de significación, b) como acción y lenguaje aporta contenidos y textos alfabetizadores y c) como herramienta didáctica promueve procesos cognitivos y dialógicos. (Melo & Hernández, 2014, pág. 46)

El juego trabajo o juegos en rincones es un tipo de actividad que reúne en sí misma la eventualidad de jugar de manera diferente habilitando posibilidades grupales o individuales que nos permitirá evaluar el desempeño de cada niño, siendo de esta manera la propuesta del juego con una feria de juguetes donde el niño exprese su imaginación, su creatividad apoyándose en la temática de la clase que la docente guía está exponiendo contando con el material disponible nombrado en este proyecto el bingo.

Es decir el juego es el motor de desarrollo del aprendizaje dinamiza los procesos y el progreso evolutivo de manera espontánea desde muy temprana edad es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero si ofrecerle un enorme beneficio para que esta actividad progrese y se fortalezca. Al jugar el niño está encendiendo el motor de desarrollo de aprendizaje el juego en un niño desarrolla el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por este, el juego demuestra hasta donde ha llegado un niño y que está a punto de lograr

Debemos tomar muy en cuenta que juego no es cualquiera pues como su nombre lo indica es una metodología juego trabajo que quiere decir un juego programado con un fin educacional ósea con un objetivo el cual es alcanzar la destreza dependiendo la edad del niño tal como lo encontraremos en, la guía metodológica de educación inicial que hace referencia que debemos dinamizar el ambiente escolar a través del juego trabajo motivándolos y sacándolos de la rutina escolar que los lleva a la desmotivación. Mediante esta actividad tendremos niños motivados atentos a que es lo que va a venir, despertando el interés en acudir a diario a las escuelas pues para ello se necesita mucho de la creatividad de la docente ya que juega un papel muy importante dentro del mismo.

De esta manera podemos hacer con el juego diversidad de maravillas logrando que el niño se adueñe de su creatividad y su imaginación y sea el, el mismo personaje de su propio descubrimiento y su nuevo conocimiento con el fin de experimentar y potenciar la enseñanza aprendizaje que el docente mediador quiere alcanzar.

Dentro de las indagaciones sobre el desarrollo infantil señalo que el juego es el punto central para el desarrollo y el aprendizaje del niño. Acotando de esta manera que la ausencia del juego puede generar problemas para el desarrollo de individuos creativos y saludables, cuando los infantes juegan se encuentran activos y tienen emociones positivas por lo tanto las neuronas responsables de que puedan aprender hacen conexiones permanentes en el cerebro.

De ahí la importancia de que los niños estén motivados pues estas conexiones es muy significativa y dependiendo de estas el cerebro se forma o no se forma. Es por éste motivo que puedo decir que el juego tiene una poderosa influencia en el aprendizaje.

El juego constituye un recurso ideal porque es el propio niño/a quien encuentra en él motivos suficientes para iniciar y mantenerse en la actividad, para probar y explorar cómo ejecutar una acción y practicarla repetidamente hasta alcanzar la gratificación de dominarla, sin la presión de ser evaluado y comparado con otros. (Cadavi; Quijano; Tenorio, 2014, pág. 27)

El juego permite que el desarrollo se efectúe de una manera integral como: lograr que el niño sea autónomo, desarrollo físico que se lo hace a través de la motricidad fina y el cuerpo, desarrollo socio-emocional siendo parte de un grupo aprendiendo a resolver problemas sintiéndose capaz y aceptado compartiendo ideas y sensible ante los sentimientos de los otros, desarrollo cognitivo permitiendo desarrollar la memoria, la atención concentración usando la imaginación ayudando a sus compañeros hasta solucionar problemas, el desarrollo del lenguaje al relacionarse con otros niños logrando así la convivencia y de esta manera el juego se convierte en una poderosa forma de aprender significativa para los infantes, necesidades y primeras inquietudes de los pequeños, mi recomendación es motivar la participación en clase y la interacción entre los infantes y mi consejo es generar espacios para que los niños puedan discutir los contenidos en grupo y así hagan parte de la actividad que van a realizar.

El maestro debe convertirse en una especie de facilitador en la enseñanza aprendizaje de manera que los niños empezaran a comprometerse con su propio proceso educativo y a ser parte activa del mismo.

La utilización de los Juegos Serios está justificada por la capacidad que ofrecen de Similar la realidad, lo que los convierten en una herramienta clave para promover el aprendizaje y transferir el conocimiento, estimulando la participación de los estudiantes en escenarios virtuales, lo que sin ninguna duda fomenta la generación y manejo de expectativas, comenzando por la voluntad de los participantes, por aprender (Poy, Mendaña, & González, 2015)

El juego en el aprendizaje de la primera etapa de vida del niño es importante e imprescindible es por eso que debe ser el niño el protagonista en la mayoría de las actividades dirigidas y debe contar con suficiente material que lo estimulen naturalmente como juguetes proponiendo como estrategia una feria de juguetes con diferentes tipos de materiales reciclables como un bingo elaborado con este tipo de material el cual lo podemos trabajar de acuerdo al tema y las destrezas que queremos lograr pueden ser números, vocales, letras, imágenes, es decir con todo esto podemos elaborar maravillosos juegos en la que el niño siempre se sentirá motivado en que llegue al siguiente día para ir a la escuela.

La calidad del ambiente es trascendental, ya que la disposición que se haga del mismo, se enlaza con el niño en la exploración y el descubrimiento; es un medio de aprendizaje, que promueve el crecimiento de la competencia ambiental, estimula la práctica de las habilidades y mejora el desempeño. (Castro& Morales, 2015, pág.5)

El salón de clases debe ser un espacio para fomentar el pensamiento, la creatividad, la comunicación la colaboración y la responsabilidad a través de actividades como juegos matemáticos y cuentos sencillos, el profesor debe plantear problemas con casos de la vida real como la contaminación de agua, reciclaje, los perritos que no tienen hogar, para que los niños busquen soluciones en las que puedan aplicar no solo sus conocimientos sino sus habilidades.

Por lo expuesto es necesario que el docente debe estar preparado para enfrentar diferentes situaciones y preparar estrategias adecuadas basadas en el juego para lograr un verdadero aprendizaje en el niño, a continuación exponemos estrategias de motivación y juegos que podemos realizar dentro y fuera de las aulas.

Primeramente me centraré en estrategias que van ayudar a mejorar la motivación de los infantes.

- ✓ Conocer los intereses de los alumnos.
- ✓ Valorar positivamente los comportamientos de trabajo o de estudio.
- ✓ No mostrar favoritismo.
- ✓ Programar los contenidos y enseñarlos de forma que los alumnos puedan comprenderlos y aplicarlos.
- ✓ Fomentar el trabajo cooperativo frente al competitivo.
- ✓ Programar sesiones de dialogo por grupos, de manera que los alumnos puedan frecuentemente tomar decisiones.
- ✓ Realizar actividades o trabajos fáciles para que los alumnos poco motivados. Puedan valorar sus éxitos y dedicación.
- ✓ Las tareas creativas son más motivantes que las repetitivas.

Es aquí donde mi sugerencia clave es que el docente se convierta en un amigo del niño. Además puedo recalcar que para el infante es muy importante que este lo observe como una guía, y de esta manera sería el eje principal de la motivación para que el niño tenga amor para realizar sus actividades dejando en claro además que el ambiente que lo rodea tiene que ser adecuado.

Un docente tiene que usar estrategias adecuadas para impartir sus clases, en este caso sería Juego trabajo como lo indica aun el currículo de educación inicial adhiriendo a sus planificaciones diarias y de esta manera le provoquen gozo y asombro al niño, más no aburrimiento ni ganas de no ir a la escuela. Si es posible las clases tienen que ser como un circo lleno de alegría para que el niño preste atención se involucre en la clase y empiece a fluctuar su imaginación, creatividad, es así cuando logramos que el niño no se pierda ni un día de clases tomando en cuenta que la rutina se vuelve aburrida.

Esta categoría se constituye como residual y en ella se incluyeron rompecabezas, dibujar y pintar, armar pulseras, jugar con masa, ladrillitos, etc. y quedan incluidos todos los juegos de construcción, de habilidad y de creación donde se reconstruye el mundo con diversos elementos, utilizando piezas de madera o de plástico como los *Lego*, o de montaje de pieza para reproducir barcos, aviones, dinosaurios, etc. (Graciela, 2014, pág. 1)

Como lo indica el autor podemos hacer que los niños se sientan maravillados al entrar al aula brindándoles los que les gusta; jugar, con una feria de juguetes reciclables donde la docente tenga disponible infinidad de material incluyendo el Bingo, propuesto y donde ellos al jugar empiecen a explorar en el mundo de la imaginación. La idea es que la docente para impartir sus clases trabaje con estos, por ejemplo medios de transportes, las frutas, ella llama a un niño para que saque una imagen y la vaya colocando en el tablero es allí donde ella motivara a los niños a través del juego adivinando la imagen o figura, colocándola en el tablero siendo esta la oportunidad para dar paso a la lluvia de ideas logando así un aprendizaje significativo y la clase ira surgiendo convirtiéndose en un juego divertido y una clase amena.

## **CASO PRÁCTICO**

En el aula de clases los estudiantes de 4 a 5 años, se sienten desmotivados en el desarrollo de las clases. ¿Cuál sería la estrategia para mejorar los aprendizajes? Basados en la revisión de al menos 5 casos documentados en revistas científicas indexadas dé respuesta al planteamiento que se presenta. Para que un niño se motive en el aprendizaje y sobre todo que hacer para que éste sea feliz aprendiendo de acuerdo a mi investigación veremos tres agentes fundamentales en la rehabilitación de un niño con desmotivación escolar; el docente, la familia, y el propio niño.

El docente es una figura clave en la rehabilitación del niño con desmotivación escolar si no conseguimos la participación activa del docente todo será inútil, un niño con

desmotivación escolar no solo tiene ningún interés en aprender sino que tiene conductas desadaptadas dentro de clase que impide el buen funcionamiento de la misma.

Conociendo la importancia del caso, observo que mi tema parte de puntos tan importantes los cuales son a partir de la motivación a los niños para que de esta manera construyan sus propios conocimientos y claro está de la mejor manera a través del juego, partiendo de sus conocimientos previos, y además el docente se convertirá en su guía, logrando así que esos hilos que tienen sueltos en su esquema mental se unan a los conocimientos científicos que les vamos a proporcionar de una manera sutil sin dañar el ambiente de los mismos.

## **PROPUESTA**

El objetivo de esta actividad, es favorecer al niño-niña de una manera integral a través de la motivación aplicando como estrategia el juego trabajo y lograr que el estudiante aprenda mediante el juego del bingo de una manera divertida que le provoque satisfacción para alcanzar un aprendizaje significativo que le permitirá gozar de una vida plena.

Para impulsar la motivación utilizaríamos la metodología juego trabajo que consiste en:

Tener un buen material didáctico para motivar a los niños como la feria de juguetes reciclables y para esto se plantea una propuesta que es elaborar un bingo con imágenes representando de esta manera los temas a tratarse y las clases se darán jugando, bingo, dónde el niño será el principal protagonista y el docente será el mediador o guía.

### 3. CONCLUSIONES

- Al momento de planificar actividades de enseñanza aprendizaje no es necesario utilizar hojas para que él niño trabaje, pues no se aprende lo que no se motiva.
- El desayuno escolar es el indicio en un niño que cuenta con los nutrientes necesarios y de esta manera el infante podrá concentrarse en el aula de clases.
- Es notorio que el entorno disfuncional es una causa que se encuentra muy acentuada en los niños y no sólo en ellos sino en la vida de cualquier ser humano, en el que el docente al notarlo en el infante debe comunicarse con los Padres de Familia y dar una solución al problema.
- Los docentes deben realizar sus planificaciones con la metodología juego trabajo lo cual abrirá nuevas formas de generar en el niño un aprendizaje significativo.
- Utilizar material didáctico y reciclado para que los niños descubran su creatividad e imaginación, llegando a un nuevo aprendizaje.

#### 4. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Cadavi Ruiz, Natalia; Quijano Martínez, María Cristina; Tenorio, Marcela; Rosas, Ricardo; (2014). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora. *Redalyc*, 27.
- Castro Pérez, M, & Morales Ramírez, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Dial net*, 7.
- Di Muro, R. B. (2015). Programa de desarrollo humano integral ejecutado en estudiantes universitarios. *Revista de estudios interdisciplinarios en ciencias sociales*, 401-402.
- Fernández, Débora Cecilio; Alves Silveira, Mariana; (2012). Evaluación de la motivación académica y la ansiedad escolar y posible relaciones entre ellas. *redalyc.org*.
- Graciela Stefani, L. A. (2014). Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Scielo*, 1.
- Inicial, c. d. (2014). *Currículo de educación inicial*. Ecuador: ministerio de educación.
- Maquilon Sánchez, J. J, & Hernández Pina, F. (2011). Influencia de la motivación en el rendimiento académico de los estudiantes de formación profesional. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, *redalyc*, 5.
- Mayarí, H. (2014). Bosquejo histórico sobre las principales teorías de la motivación y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Scielo*, 1.

Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa ISSN*, 46.

Muñiz Rodríguez, Laura; Rodríguez Muñiz, Pedro Alonso; Rodríguez Muñiz, Luis; (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. *Iberoamericana de Educación Matemática ISSN*, 2.

Poy Castro, R., Mendaña Cuervo, C., & González, B. (2015). Diseño y evaluación de un juego serio para la formación de estudiantes universitarios en habilidades de trabajo en equipo. *Scielo*, 1.

Rodríguez, P. N. (2012). Causas que intervienen en la motivación del alumno en la enseñanza- aprendizaje de idiomas: el pensamiento del profesor. *revistas.ucm.es/index.php/DIDA*, 388.

# 5. ANEXOS

## Actividades Juego Trabajo

### Juego “ Bingo”

Materiales: tablero de cartón con imágenes para cada ficha, ruleta, bolitas con sus respectivas imágenes, dependiendo del tema a tratar de parte del docente.

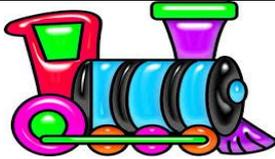
Procedimiento: Creatividad del docente.

<h1>BINGO</h1>		
 <p>PATO</p>	 <p>GALLINA</p>	 <p>CONEJO</p>
 <p>VACA</p>	 <p>PERRO</p>	 <p>CERDO</p>
 <p>POLLO</p>	 <p>GATO</p>	 <p>CABALLO</p>
<h2>ANIMALES DOMESTICOS</h2>		

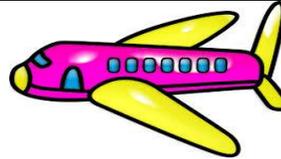
# BINGO



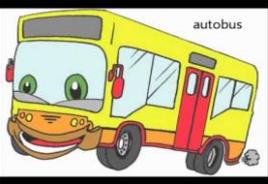
BARCO



TREN



AVION



AUTOBUS ESCOLAR



VELERO



GLOBO



BICICLETA



MOTO ACUATICA



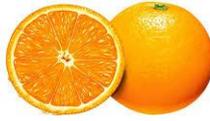
HELICOPTERO

MEDIOS DE TRANSPORTE

# BINGO



BANANA



NARANJA



FRESA



KIWI



SANDIA



UVAS



PIÑA



GROSELLA  
DULCE



PERA

FRUTAS

## PAPERS



trabajo y a la organización de experiencias de aprendizaje como los mecanismos que permiten el desarrollo de las destrezas planteadas.

Los profesionales competentes y comprometidos deben ofrecer una variedad de oportunidades de aprendizaje, que inviten a los niños a involucrarse, a pensar y a hacer las cosas por ellos mismos, proporcionándoles el tiempo para que jueguen, interactúen entre sí y con los materiales. Asimismo, deben conocer a los niños de su grupo para saber cuáles son sus intereses, escucharlos atentamente y alentarlos.

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea.

Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

Curri

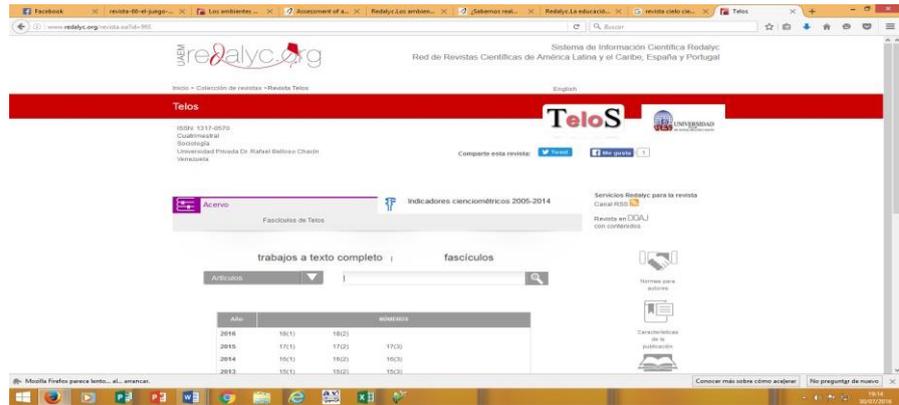
Fuente: Currículo Educación Inicial

Elaborado por: Ministerio de Educación del Ecuador, 2014

ISBN: 978-9942-07-625-0

<http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

1



las vivencias, las percepciones, y alcanzar así, la autorrealización inherente a la naturaleza humana.

De acuerdo con Maslow (1991) el ser humano es independiente y autónomo, capacitado para hacerse responsable de su vida personal, y por lo tanto, se debe

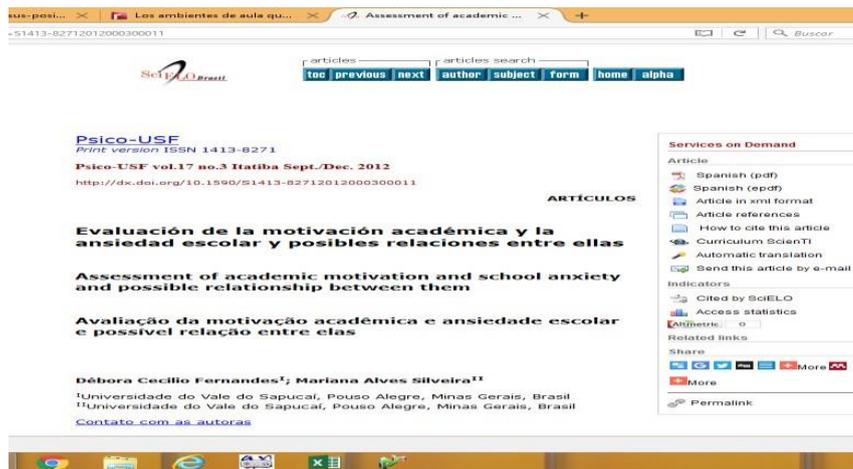
401

Rosalba Bortone Di Muro  
Telos Vol. 17, No. 3 (2015) 398 - 417

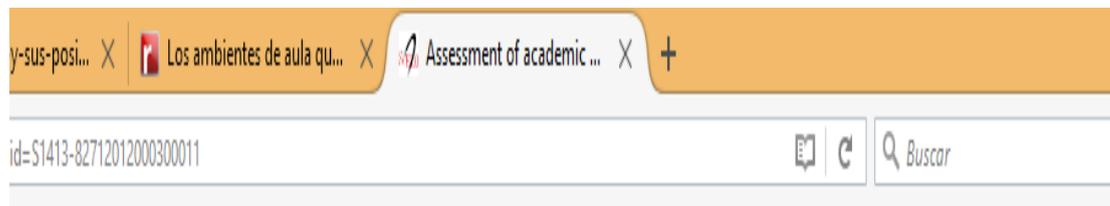
estimular el desarrollo personal a lo largo del ciclo vital. Esto es posible, porque la naturaleza humana está dotada de potencialidades específicas, como la selección, la

Fuente: Telos  
ISSN: 1317-0570  
Elaborado por: Bortone Di Muro, Rosalba 2015

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99342682003>



Fuente: Scielo 2012



El aula es un contexto complejo, en el cual interactúan diversas variables que pueden llevar a una facilitación o a un incremento de la dificultad del proceso de aprendizaje de los alumnos. Debido a la complejidad del ser humano y de las interacciones humanas, la comprensión de parte de la realidad de la sala de aula es posible cuando se delimitan variables específicas como objeto de estudio. De ese modo, tanto la motivación como la ansiedad son variables que influyen sobre el comportamiento de los alumnos en el contexto educacional y en el proceso de aprendizaje y, por ello, se necesitan más estudios de ambos constructos en ese contexto específico.

Respecto a la motivación, son escasas las investigaciones cuantitativas y los datos empíricos sobre su relevancia en el contexto escolar (Martinelli & Sisto, 2011). La motivación no es una variable observable, sino un constructo hipotético que parte de inferencias realizadas a partir de manifestaciones de la conducta. Ella puede comprenderse como una fuerza interna que emerge, regula y sostiene las acciones (Vernon, 1973) o como aquello que mueve a una persona, la hace actuar o cambiar de sentido (Bzuneck, 2000). La motivación es uno de los factores que lleva al alumno a la escuela, le instiga y le hace empezar una conducta hacia un objetivo. También

Fuente: Scielo

Elaborado por: Débora Cecílio Fernández; Mariana Alves Silveira

<http://dx.doi.org/10.1590/S1413-82712012000300011>

114000100017

artículos | búsqueda de artículos

sumario anterior próximo autor materia búsqueda home alfab

**Correo Científico Médico**  
versión On-line ISSN 1560-4381

CCM vol.18 no.1 Holguín ene.-mar. 2014

**PUNTO DE VISTA**

**¿Sabemos realmente que es la motivación?**

**Do We Really Know What the Motivation Is?**

**José Herrera Soria,<sup>1</sup> Noemi Zamora Guevara<sup>2</sup>**

1.Licenciado en Bioquímica. Instructor. Filial de Ciencias Médicas Lidia Doce Sánchez. Universidad de Ciencias Médicas de Holguín. Holguín. Cuba.  
2.Licenciado en Gestión de Información en Salud. Instructor. Policlínica Universitaria 26 de Julio. Mayarí. Holguín. Cuba.

**Mi Scielo**

Servicios personalizados

**Servicios Personalizados**

Artículo

Español (pdf)  
Artículo en XML  
Referencias del artículo  
Como citar este artículo  
Enviar artículo por email

Indicadores

Citado por Scielo

Links relacionados

Compartir

Facebook Google+ Twitter Email Otros

Otros

Permalink

En la escuela tradicional se le llama motivación solamente a la inicial, pero, la motivación debe mantenerse hasta el final, y ser el punto de partida en todo momento, permitiéndonos lograr el objetivo fundamental que es el aprendizaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Batista Silva A, Gálvez Espinos M, Hinojosa Cueto I. Bosquejo histórico sobre las principales teorías de la motivación y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Rev Cubana Med Gen Integr. 2010. [citado 22 abr 2013]; 26(2). Disponible en: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21252010000200017&lng=es&nrm=iso&tln=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252010000200017&lng=es&nrm=iso&tln=es)

Fuente: Scielo ISSN 1560- 4381CCM

Elaborado por: Holguín ene.-mar. 2014

Correo: SONIA CRUZ... x (2) Facebook x AULA DE TECNOLOGÍAS... x LA EDUCACIÓN ALIME... x Los centros educativos... x Revistas LOS CENTROS E...

revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/39932/38396

Revistas Científicas Complutenses

**Didáctica, Lengua y Literatura**

Acerca de... Buscar Último número Números anteriores Noticias Normas Indexación

Inicio > Vol 24 (2012) > Rodríguez-Pérez

Página: 1 de 29 Tamaño automático

**Causas que intervienen en la motivación del alumno en la enseñanza-aprendizaje de idiomas: el pensamiento del profesor**

Nieves RODRÍGUEZ-PÉREZ  
Universidad de Oviedo  
Anglogermánica y Francesa  
nirope@uniovi.es

Recibido: enero 2011  
Aceptado: marzo 2012

Correo: SON...  
revistas...  
R

**Didáctica, Lengua y Literatura**

Acerca de... Buscar Último número Números anteriores Noticias Normas Indexación

Inicio > Vol 24 (2012) > Rodríguez-Pérez

Página: 8 de 29 Tamaño automático

*Entorno familiar y socio-cultural del alumno*

El contexto socio-cultural del que procede el alumno, *las circunstancias familiares* (P20)<sup>4</sup> o *la extracción social* (P22) constituye una de las causas principales de la motivación o desmotivación del estudiante hacia el aprendizaje de idiomas. Los informantes afirman la existencia de una relación directa entre los intereses y actitudes familiares hacia el aprendizaje de la lengua meta y la conducta del individuo, que reproduce e imita sus estimaciones y valores: *Las familias valoran mucho estos aprendizajes y, aunque no lo parezca, los niños y niñas reflejan las actitudes y valores familiares* (P10). También aluden al *ambiente afectivo* (P25) y a *las buenas relaciones en su entorno familiar y social* (P31) como generadores de la motivación. Los profesores opinan que los padres han de implicarse en la ejecución de las tareas de sus hijos y no limitarse únicamente a poner a su disposición el material necesario para alcanzar las metas de aprendizaje: *Nunca estuvieron las casas tan llenas de todo (libros, ordenadores...) y nunca se estudió menos* (P55). Esta implicación conlleva, como apunta un profesor del ámbito educativo de Primaria, que *los padres les inculquen desde edades tempranas la importancia del conocimiento de una lengua extranjera* (P7).

Así mismo, desde el entorno familiar, se ha de incentivar en el estudiante el

Descargar este fichero PDF

Plantilla comp

**Refbacks**

No hay Refbacks actualmente.

Herr...  
F...  
E...  
E...  
E...  
Item...  
Idiom...  
Espe...  
Cont...  
Por m...  
Por ai...  
Por tit...  
Índice...  
Alert...  
Ver...  
Susci...  
Ayud...  
Tame...

Fuente: **Revistas científicas complutense Didáctica. ISSN:1130-0531**  
2012, vol. 24 381-409

Elaborado por **Nieves RODRÍGUEZ-PÉREZ**

[http://dx.doi.org/10.9/rev\\_DIDA.2012.v24.39932\\_381](http://dx.doi.org/10.9/rev_DIDA.2012.v24.39932_381)

fluencia de la motiv... X revista científica de como ... X +

.pdf Buscar

Tamaño automático

REVISTA ELECTRÓNICA INTERUNIVERSITARIA DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO  
CONTINUACIÓN DE LA ANTIGUA REVISTA DE ESCUELAS NORMALES

Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado  
E-ISSN: 1575-0965  
emipal@unizar.es  
Asociación Universitaria de Formación del Profesorado  
España

MAQUILÓN SÁNCHEZ, Javier J.; HERNÁNDEZ PINA, Fuensanta  
Influencia de la motivación en el rendimiento académico de los estudiantes de formación profesional  
Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 14, núm. 1, 2011, pp. 81-100

Redalyc.Influencia de la motiv... X revista científica de como ... X +

017192007.pdf Buscar

de 21

Tamaño automático

Javier J. Maquilón Sánchez, Fuensanta Hernández Pina

## 2.2.- LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE

El término *motivación* tiene su origen en la palabra latina “motus” que significa movimiento y referido al hombre, agitación del espíritu y sacudida, es por tanto, un constructo hipotético usado para explicar el inicio, dirección, intensidad y persistencia de la conducta dirigida hacia un objetivo (Good y Brophy, 1990).

Petri (1991) se refirió a la motivación como el término que se puede utilizar para explicar las diferencias en la intensidad de la conducta, es decir, que a más nivel de motivación más nivel de intensidad en la conducta.

La motivación es el motor que mueve toda conducta, lo que permite provocar cambios tanto a nivel escolar como en la vida en general. Pero el marco teórico-explicativo de cómo se produce la motivación, qué variables la determinan, cómo se puede mejorar desde la práctica docente... son cuestiones que dependen de la conceptualización teórica que se adopte. A pesar de las discrepancias existentes en las teorías de la motivación, la mayoría de los especialistas coinciden en la definición de motivación como el conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta (Beltrán, 1993a; McClelland, 1989; etc.).

La motivación, según De La Fuente y Justicia (2004), es una variable muy importante ya que no hay un modelo de aprendizaje que no incorpore una teoría de la motivación sea implícita o explícitamente.

Trasladándonos al contexto escolar y teniendo en cuenta el carácter intencional de la conducta humana, es evidente que las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tenga el estudiante de sí mismo, de la tarea a realizar y de las metas que pretende alcanzar constituyen factores que guían y dirigen la conducta del estudiante en el ámbito académico. Pero también hay que tener en cuenta las variables externas procedentes del contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, aspecto que les influye.

Si analizamos las principales teorías sobre motivación, teoría atribucional de la motivación de logro de Weiner, teoría de las metas de aprendizaje de Dweck, la teoría de Nicholls, etc. (García y Doménech, 2005), son las variables personales las que van a determinar, en gran medida, la motivación escolar, siendo referencia obligada de todo profesor que desee incidir en la motivación de sus estudiantes:

Fuente: Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado  
E-ISSN: 1575-0965

Elaborado por; Maquilón Sánchez, Javier J.; Hernández Pina,  
2011, pp. 81-100

6

Inicio > Innovación Educativa > 2014, 14 (66) English

**El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales**  
Mónica Patricia Melo Herrera ; Rubinsten Hernández Barbosa ;  
Innovación Educativa 2014, 14 (66)

Comparte la página de este artículo: Me gusta 13 Tweet

46

M. P. MELO HERRERA Y R. HERNÁNDEZ BARBOSA. EL JUEGO Y SUS POSIBILIDADES EN LA ENSEÑANZA... [ Pp. 41-64 ]

Con base en lo anterior es importante que la escuela aproveche las potencialidades del juego y abra espacios para aprender mediante esta actividad, pues al jugar no sólo se mueve el cuerpo sino también las estructuras mentales. Los juegos en la escuela entremezclan las voces cotidianas con la especificidad de los lenguajes escolares, y esto pone la experiencia lúdica en una nueva red de significaciones. Por tanto, se puede considerar que:

Desde esta perspectiva, el juego incursiona en una zona de frontera que garantiza continuidades, especialmente en tres sentidos; a) como experiencia cultural, facilita el pasaje a otros universos de significación, b) como acción y lenguaje aporta contenidos y textos alfabetizadores y c) como herramienta didáctica promueve procesos cognitivos y dialógicos. (Di Modica, 2007, p. 2)

Los aportes del juego en el proceso de aprendizaje van más allá de la simple acumulación de conocimiento. "El juego y desarrollo están muy vinculados entre sí de una forma global: el mundo de los afectos, el aprendizaje social y el desarrollo cognitivo se manifiestan en el juego y, a su vez, crecen por su acción" (Martínez Quesada, 2013, p. 105). Esta actividad reconoce las diferentes dimensiones que tiene el ser humano: siente, ama, sufre, piensa, se

Fuente: Redalyc Innovación Educativa ISSN: 1665-2673  
Elaborado por: Melo Herrera, Mónica Patricia; Hernández Barbosa, Rubinsten2014, pp. 41-63  
Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179433435004>

The screenshot shows a Scielo article page. At the top, there are browser tabs and a search bar. The Scielo logo is on the left. The article title is "El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora<sup>1</sup>". Below the title are the authors: Natalia Cadavid Ruiz<sup>2</sup>, María Cristina Quijano Martínez<sup>3</sup>, Marcela Tenorio<sup>4</sup>, and Ricardo Rosas<sup>5</sup>. The article is from "Pensamiento Psicológico", ISSN 1657-8961, January/June 2014. A "Services on Demand" sidebar on the right offers options like "Spanish (pdf)", "Article in xml format", and "Send this article by e-mail".

han realizado empleando estrategias de enseñanza explícita de la lectura, en niños con un desarrollo psicológico esperado, por lo que parecieran proponerse como medios para facilitar el aprendizaje de la lectura, mas no para superar dificultades en su adquisición.

En el caso de niños con dificultades lectoras, específicamente de su capacidad lectora, hay que considerar que se suelen experimentar altos niveles de frustración y ansiedad frente a situaciones de lectura, puesto que sus recursos cognoscitivos tienden a ser insuficientes para completar satisfactoriamente actividades lectoras propuestas en sus contextos tradicionales de enseñanza formal (Elkonin, 1994; Moyles, 1990). Estos sentimientos de incapacidad se agudizan ante situaciones de prueba, como las que tienden a desarrollarse en el aula de clase, en las que les evalúan formal o informalmente su capacidad lectora, y con las cuales perciben que no logran comprender el hilo conductor de los temas tratados en clase, que la velocidad con que abordan dichos temas supera sus capacidades y que su rendimiento siempre es inferior al de sus pares.

Una alternativa para contrarrestar la desmotivación presente en el aprendizaje lector de estos niños, es emplear el juego como actividad principal y mediadora para la adquisición de la lectura y sus procesos relacionados. El juego constituye un recurso ideal porque es el propio niño/a quien encuentra en él motivos suficientes para iniciar y mantenerse en la actividad, para probar y explorar cómo ejecutar una acción y practicarla repetidamente hasta alcanzar la gratificación de dominarla, sin la presión de ser evaluado y comparado con otros (Escobar, Tenorio, Ceric y Rosas, 2013; Rosas et al., 2010). Además, al tratarse de la actividad rectora del desarrollo de los niños preescolares y escolares, se asegura la motivación intrínseca de los niños. El juego se constituye como una actividad cotidiana que facilita la generalización y abstracción de reglas, a partir de probar roles y acciones una y otra vez (Sinner Michnick Golinkoff y Hirsh-Pasek 2006; Solovieva y Quintanar 2012; Vvantskv 1967)

Fuente: Scielo ISSN 1657-8961 Jan./June 2014

Elaborado por: Natalia Cadavid Ruiz, María Cristina Quijano Martínez, Marcela Tenorio, Ricardo Rosas

siguiendo a Domingo (2006) por aprendizaje cooperativo se entiende "el poder operar, desde un punto de vista docente, con pequeños grupos de estudiantes que trabajan juntos para aprovechar al máximo su aprendizaje y el de sus compañeros de grupo, de manera que cada cual pueda construir su conocimiento si dispone de colaboración de sus compañeros". Es precisamente en este ámbito en el que se circunscriben los denominados juegos serios, los cuales promueven la comprensión, la integración y la aplicación de conceptos, lo que permite mejorar el rendimiento, a diferencia de las clases magistrales en las que el alumno es un mero receptor de la información (Clark, 2004; Pease, 2010). Desde esta perspectiva, la participación de los estudiantes en entornos virtuales, donde tienen que poner en práctica su aprendizaje, implica un refuerzo de la experiencia de enseñanza-aprendizaje (Squire, 2005; Sharpe, Beetham y De Freitas, 2010).

Lo anteriormente expuesto cobra pleno sentido si tenemos en cuenta el nuevo escenario de la Universidad de León, que apuesta por el estímulo en los docentes de mejorar la calidad de la docencia acorde con la nueva coordenada contextual de la acción docente enmarcada en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), en la que se hace necesario el desarrollo de programas de innovación docente que estimulen y reconozcan la participación del profesorado en actividades que desarrollen nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje, que en este caso se centrarían en propiciar el desarrollo de competencias genéricas en los alumnos a través del diseño de actividades de aprendizaje basadas en Juegos Serios (Serious Games).

La utilización de los Juegos Serios está justificada por la capacidad que ofrecen de simular la realidad, lo que los convierten en una herramienta clave para promover el aprendizaje y transferir el conocimiento, estimulando la participación de los estudiantes en escenarios virtuales, lo que sin ninguna duda fomenta la generación y manejo de expectativas, comenzando por la voluntad de los participantes, por aprender.

## 1.2 Objetivos específicos del proyecto e hipótesis

Para poder entender el objetivo específico, se recurrió a una metáfora. En el filme de John Badham (1983) "Juegos

Fuente: SciELO ISSN 1646-989

Elaborado por: Raquel Poy-Castro, Cristina Mendaña-Cuervo, Begoña González

ww.scielo.mec.pt/scielo.php?pid=S164698952015000100007&script=sci\_arttext&lng=pt

UAEM [redalyc.org](http://redalyc.org) Sistema de Información Científica Redalyc  
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal

Inicio > Revista Electrónica Educare > 2015, 19 (3) English

Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares  
Marianella Castro Pérez; María Esther Morales Ramírez;  
Revista Electrónica Educare 2015, 19 (3)

Comparte la página de este artículo: [Me gusta](#) [Tweet](#)

Revista electrónica **Educare**  
Revista Electrónica Educare  
E-ISSN: 1409-4258  
educare@una.ac.cr  
Universidad Nacional  
Costa Rica  
<http://www.redalyc.org/revista.aa?id=1941>

Castro Pérez, Marianella; Morales Ramírez, María Esther  
Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares  
Revista Electrónica Educare, vol. 19, núm. 3, septiembre-diciembre, 2015, pp. 1-32  
Universidad Nacional  
Heredia, Costa Rica  
Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.aa?id=194140994008>

194140994008

UAEM [redalyc.org](http://redalyc.org) Sistema de Información Científica Redalyc  
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal

Inicio > Revista Electrónica Educare > 2015, 19 (3) English

Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares  
Marianella Castro Pérez; María Esther Morales Ramírez;  
Revista Electrónica Educare 2015, 19 (3)

Comparte la página de este artículo: [Me gusta](#) [Tweet](#)

Se adiciona que "el papel real transformador del aula está en manos del maestro, de la toma de decisiones [que este realice], ... de la apertura, la coherencia entre su discurso [y la manera de actuar] ... y de la problematización y reflexión crítica que él realice de su práctica" (Duarte, 2003, pp. 104-105).

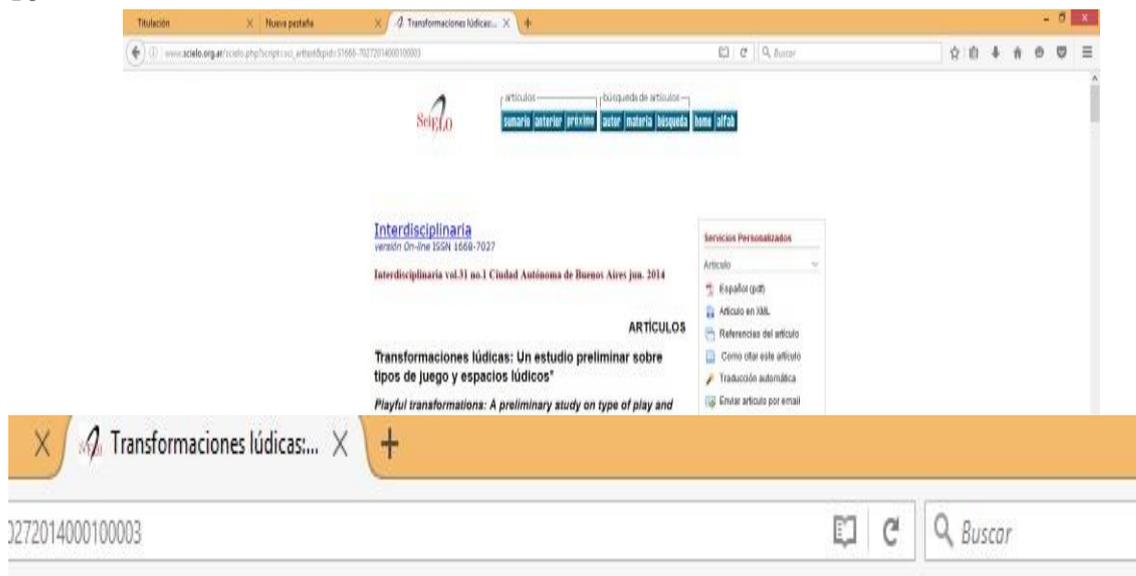
Tomando las palabras de Laguna (2013), la calidad del ambiente es trascendental, ya que la disposición que se haga del mismo, "se enlaza con el niño en la exploración y el descubrimiento; es un medio de aprendizaje, que promueve el crecimiento de la competencia ambiental, estimula la práctica de las habilidades y mejora el desempeño" (p. 42). Además, un ambiente educativo debería "organizar y generar ambientes lúdicos a partir de una seria reflexión, tomando en cuenta los objetivos educativos a partir de los intereses infantiles, con creatividad e imaginación" (Retamal, 2006, p. 23).

En este sentido, el Programa Estado de la Nación (2011) plantea que es necesario

6 de 33

Fuente Redalyc Revista Electrónica Educare E-ISSN: 1409-4258

Elaborado por: Castro Pérez, Marianella; Morales Ramírez, María Esther



puesta en juego de las capacidades motoras constituyen la característica más manifiesta e implican algún grado de compromiso corporal (Pavía, 1994) tanto global, como de motricidad fina y habilidad manual.

3.- *Juegos de mesa*: Esta categoría incluye juegos de ingenio, tales como ajedrez, *skrabel*, dominó, Ta Te Ti, cartas, etc. y utilizan como herramienta central un tablero y/o fichas. En algunos se permite simbolizar el avance de los jugadores usando símbolos físicos. Algunos pueden implicar el uso de dados o naipes.

4.- *Juegos electrónicos*: Se considera juego electrónico a todo juego digital o interactivo con independencia de su soporte. En esta categoría se incluyeron juegos tales como *Playstation*, *Wii*, *X-Box*, PC, teléfonos celulares, etc. Estos juegos pueden emular reglas o características de los otros tipos de juego en un espacio virtual.

5.- *Otros juegos*: Esta categoría se constituye como residual y en ella se incluyeron rompecabezas, dibujar y pintar, armar pulseras, jugar con masa, ladrillitos, etc. y quedan incluidos todos los juegos de construcción, de habilidad y de creación donde se reconstruye el mundo con diversos elementos, utilizando piezas de madera o de plástico como los *Lego*, o de montaje de pieza para reproducir barcos, aviones, dinosaurios, etc.

Siguiendo el mismo concepto de análisis de contenido y confiabilidad entre jueces ( $K = .95$ ) se

*Fuente:* Scielo ISSN 1668-7027 2014

Elaborado por: Graciela Stefani, Laura Andrés y Estela O