



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA:

“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ‘CARMEN MONTENEGRO DE OBREGÓN’, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015 - 2016”

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.

AUTORA:

SORAYA IVONNE BORBOR MÉNDEZ

TUTORA:

Ed. Párv. ANA URIBE VEINTIMILLA, MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

FEBRERO - 2016

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA:

“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ‘CARMEN MONTENEGRO DE OBREGÓN’, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015 - 2016”

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.

AUTORA:

SORAYA IVONNE BORBOR MÉNDEZ

TUTORA:

Ed. Párv. ANA URIBE VEINTIMILLA, MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

FEBRERO – 2016

La Libertad, febrero del 2016

APROBACIÓN DE LA TUTORA

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Investigación: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CARMEN MONTENEGRO DE OBREGÓN, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015 - 2016”, elaborado por Soraya Ivonne Borbor Méndez, egresada de la Carrera de Educación Parvularia, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado, la apruebo en todas sus partes.

Atentamente,

Ed. Párv. ANA URIBE VEINTIMILLA, MSC.

TUTORA

AUTORÍA DE TRABAJO DE GRADO

Yo, Soraya Ivonne Borbor Méndez, portadora de la cédula de ciudadanía N° 0919960906, egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Parvularia, declaro que soy autora del presente trabajo de investigación, cuyo tema es: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ‘CARMEN MONTENEGRO DE OBREGÓN’, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015 - 2016”, el mismo es original, auténtico y personal.

Todos los aspectos académicos y legales que se desprendan del presente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

SORAYA IVONNE BORBOR MÉNDEZ

Autora

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez. MSc.
**DECANA DE LA FACULTAD
DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E IDIOMAS**

Lcda. Laura Villao Laylel. MSc
**DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc
DOCENTE TUTORA

Lcdo. Luis Mazón Arévalo, MSc.
DOCENTE ESPECIALISTA

Ab. Joe Espinoza Ayala.
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Este trabajo de titulación se la dedico principalmente a Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a desafiar las adversidades sin perder nunca la dignidad.

Mi madre Mercedes, por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

A mi esposo por estar siempre presto a brindarme su apoyo espiritual y moral siempre.

Para mis dos hijos quienes han sido mi motivación, inspiración y felicidad que ven en mí un reflejo de progreso y superación.

Soraya

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer infinitamente, a DIOS, porque es el ser que me ha guiado durante toda mi existencia.

A los docentes que supieron brindarme sus sabias enseñanzas, muy especial a la Lcda. Ana Uribe Veintimilla, quien con sus aportes significativos me permitió culminar este trabajo investigativo.

También agradecer a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, que cada día aporta al crecimiento y desarrollo de profesionales de calidad, capaces de servir a la comunidad.

A la escuela de Educación Básica Carmen Montenegro de Obregón, por abrirme las puertas para que pueda realizar el presente trabajo.

Soraya

DECLARATORIA

El contenido del presente trabajo de Graduación es de mi responsabilidad, el patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Soraya Borbor Méndez

ÍNDICE GENERAL

Contenido	Pág
PORTADA	ii
APROBACIÓN DE LA TUTORA.....	iii
AUTORÍA.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DECLARATORIA.....	viii
ÍNDICE GENERAL.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiiiiv
ÍNDICE DE TABLAS	xivv
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xvvi
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
1.1. Tema.....	5
1.2. Planteamiento del problema	5
1.2.1. Contextualización.....	7
1.2.2. Análisis crítico.....	8
1.2.3. Prognosis	8
1.2.4. Formulación del problema.....	9
1.2.5. Preguntas directrices.....	9
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación	10
1.3. Justificación.....	11
1.4. Objetivos de la investigación	12
1.4.1. Objetivo general	12
1.4.2. Objetivos específicos.....	13

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Investigaciones previas.....	14
2.2.	Fundamentaciones	15
2.2.1.	Fundamentación filosófica	15
2.2.2.	Fundamentación psicológica	17
2.2.3.	Fundamentación pedagógica	18
2.2.5.	Fundamentación legal.....	18
2.2.5.1.	La Constitución Política del Ecuador	18
2.2.5.2.	La Ley Orgánica de Educación Intercultural.....	19
2.2.5.3.	Plan Nacional para el Buen Vivir 2013-2017	19
2.2.5.4.	Código de la Niñez y Adolescencia	20
2.3.	Categorías fundamentales.....	20
2.3.1.	Estrategias lúdicas	20
2.3.1.1.	Caracterización de las estrategias lúdicas.....	21
2.3.1.2.	Necesidad de la aplicación de estrategias lúdicas	22
2.3.1.3.	Importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas	22
2.3.1.4.	Tipos de estrategias: un aporte al aprendizaje	24
2.3.1.5.	Dimensiones de las estrategias	25
2.3.1.6.	Recursos lúdicos: como estrategia de aprendizaje	28
2.3.2.	La motivación.....	29
2.3.2.1.	Motivación y aprendizaje escolar.....	30
2.3.2.2.	Desmotivación en el aula.	31
2.4.	Hipótesis	35
2.5.	Variables de la investigación.....	35
2.5.1.	Variable independiente	35
2.5.2.	Variable dependiente	35

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.	Enfoque investigativo.....	36
3.2.	Modalidad de la investigación.....	37
3.3.	Nivel de investigación	38

3.4.	Población y muestra	38
3.5.	Operacionalización de variables.....	40
3.6.	Técnicas e instrumentos de investigación	42
3.7.	Plan de recolección de la información	43
3.8.	Plan de procesamiento de la información.....	44
3.9.	Análisis e interpretación de los resultados	45
3.9.1.	Entrevista aplicada a la directora de la escuela.	45
3.9.2.	Encuestas aplicadas a los padres y madres de familia.....	48
3.9.3.	Entrevista aplicadas a los docentes	56
3.10.	Conclusiones y recomendaciones	57
3.11.	Guía de observación	59
3.10.1	Conclusiones y recomendaciones	63
CAPÍTULO IV		
PROPUESTA		
4.1.	Datos informativos	61
4.2.	Antecedentes de la propuesta	62
4.3.	Justificación.....	62
4.4.	Objetivos	63
4.4.1.	Objetivo general	63
4.4.2.	Objetivos específicos.....	63
4.5.	Fundamentaciones	64
4.6.	Metodología: (Plan de acción).....	69
CAPÍTULO V		
MARCO ADMINISTRATIVO		
5.1.	Recursos	84
5.1.1.	Institucionales.....	84
5.1.2.	Humanos.....	84
5.1.3.	Materiales	84
5.1.4.	Económicos	84
MATERIALES DE REFERENCIA		
	Cronograma de actividades	87
	Bibliografía	87

Anexo.....	91
------------	----

ÍNDICE DE CUADROS

Contenido	Pág
CUADRO N° 1: Beneficios de las estrategias lúdicas	22
CUADRO N° 2: Variable independiente	40
CUADRO N° 3: Variable dependiente	41
CUADRO N° 4: Plan de recolección de información.....	43
CUADRO N° 5: Plan de procesamiento de la información.....	44
CUADRO N° 6: Guía de observación	65
CUADRO N° 7: Plan de acción	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenido	Pág
GRÁFICO N° 1: Conocimiento de las estrategias lúdicas.....	48
GRÁFICO N° 2: Importancia de emplear estrategias lúdicas.....	49
GRÁFICO N° 3: La motivación de los niños/as para aprender	50
GRÁFICO N° 4: Actividades como estrategias lúdicas.....	51
GRÁFICO N° 5: Actividades aplicadas motivadoras	52
GRÁFICO N° 6: Interés por aprender.....	53
GRÁFICO N° 7: Actividades lúdicas para motivar	54
GRÁFICO N° 8: Estrategias lúdicas para motivar.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

Contenido	Pág
TABLA N° 1 Población	38
TABLA N° 2 Conocimiento de las estrategias lúdicas	48
TABLA N° 3 Importancia de emplear estrategias lúdicas	49
TABLA N° 4: La motivación de los niños/as para aprender	50
TABLA N° 5 Actividades como estrategias lúdicas	51
TABLA N° 6: Actividades aplicadas motivadoras	52
TABLA N° 7 Interés por aprender	53
TABLA N° 8 Actividades lúdicas para motivar.....	54
TABLA N° 9 Estrategias lúdicas para motivar	55

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO N° 1: Instrumentos de recolección de información.	92
ANEXO N° 2: Documentación.	97
ANEXO N° 3: Fotos.....	98



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD PRESENCIAL**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
'CARMEN MONTENEGRO DE OBREGÓN', CANTÓN LA LIBERTAD,
PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015 - 2016**

Autora: Borbor Méndez Soraya Ivonne

Tutora: Ana Uribe Veintimilla, MSc.

RESUMEN

La falta de motivación en los niños y niñas es uno de los principales problemas que se ha presentado en la Escuela de Educación Básica "Carmen Montenegro de Obregón", esto repercute en el aprendizaje ya que se le dificulta. A causa de esto se planteó la problemática de esta investigación, que nos lleva a las estrategias lúdicas que ayudarán al desarrollo de la motivación que es el conjunto de variables intermedias que activan la conducta y la orientan en un sentido determinado para la consecución de un objetivo, en este caso la motivación para un mejor aprendizaje. Teniendo en cuenta los objetivos de la investigación, cuya finalidad fue determinar la importancia de este tipo de actividades, se estructuró el marco teórico metodológico describiendo las dos variables del estudio y elaborando los instrumentos para el trabajo de campo, al aplicarlos se pudo concluir la necesidad de implementar estrategias lúdicas para estimular en los estudiantes la motivación en el desarrollo de las clases, la propuesta ofrece grandes beneficios a los niños y niñas de 4 a 5 años, quienes antes de empezar las actividades escolares desarrollan ciertas acciones motivadoras, lo que les permite estar dispuestos a aprender, además, el docente recibe este instrumento pedagógico como herramienta para mejorar el interés de los niños y niñas, quienes participan activamente y disminuir de esta forma los problemas de aprendizaje. Para que la investigación sea aplicada se necesitó diversos recursos, los cuales se adjuntan en el marco administrativo y como parte de las evidencias se anexa la documentación requerida así como los instrumentos aplicados y las fotos de respaldo a la investigación.

Palabras claves: estrategias lúdicas, motivación, aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Desde el punto de vista histórico existen juegos infantiles que no son más que antiguos juegos abandonados por los adultos pues en el siglo XIV, la corte de Isabel de Baviera se divertía con los palillos. Más tarde entre los años 1745 y 1755, la nobleza estaba encaprichada con los títeres y se pagaba hasta 1500 libras por un títere de Boucher.

Del mismo modo, el juego de "Diablo", importado de china estuvo en gran boga a principios del siglo XIX volvió a estar de moda más recientemente. El juego de los policías y los ladrones era practicado en el siglo XVIII, por los medios más aristocráticos de Italia.

Algunos autores al referirse al origen de los juegos señalan, que el sonajero, el boliche y el trompo han sido considerados como juegos que se remontan hasta la Comunidad Primitiva. De la misma forma, los esquimales practicaban el juego mágico del boliche sin ninguna significación mágica, de ahí que acercándonos a los juegos se puede sondear la historia de algunas civilizaciones.

Históricamente la especie humana ha pasado de la actividad lúdica a la estética. En el caso de las danzas, éstas antes de constituir manifestación artística,

constituyeron sin duda un juego, esto lo revela el hecho del origen lúdico del arte, ya que este nace por el juego.

Así encontramos que el juego entre las sociedades más primitivas tenía una caracterización propia de la cultura de esas agrupaciones: se luchaba más por la supervivencia que por la recreación, así es como Platón (427- 348), plantea varios postulados de lo que hoy en día es educar a través de la actividad lúdica

Más tarde los Egipcios romanos, mayor y otras comunidades de la antigüedad, utilizaban el juego como herramienta de enseñanza a las generaciones más jóvenes y como instrumento de recreación. Las primeras muñecas de trapo conocidas proceden del alto Egipto, la arcilla ha servido para moldear muñecos y carritos cuyo origen se remonta al mundo griego y romano.

Del mismo modo, con el cristianismo, el juego adopta la consideración de profano e inmoral y desprovisto de todo significado. Es después del siglo XVI que el juego educativo adquiere importancia y es retomado por humanistas

Desde la Comunidad Primitiva hasta la sociedad contemporánea los juegos han desempeñado un papel importante en desarrollo de las relaciones sociales .Hoy se defiende la idea de que las rondas infantiles y el juego, no sólo dan alegría, lo cual de por sí es ya suficiente justificativo para que una maestra no deje de realizarlos como parte fundamental en su trabajo cotidiano, sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros siete años de vida.

.Las estrategias lúdicas deben ser aplicadas por los docentes para la motivación, porque a través de ello los niños y niñas asumirán con interés las enseñanzas y estarán más motivados en aprender y así lograr aprendizajes significativos en cualquier área.

Notando la falta de la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Escuela de Educación Básica Carmen Montenegro de Obregón, surgió un gran interés en buscar una solución al problema.

La estrategia lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica, la mejor manera de aprender es jugando y descubriendo a través de esta experiencia la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás, es la forma natural en que las personas comienzan a explorar los entornos.

El propósito de este trabajo investigativo es crear un reto y un compromiso en la comunidad escolar que permita deducir la importancia y la prioridad de las estrategias lúdicas, recreativas y académicas en la vida de cada individuo.

Para lograr aportar al desarrollo de las estrategias lúdicas como proceso de motivación de los niños y niñas de 4 a 5 años, se plantea el presente estudio investigativo dividido en cinco capítulos:

Capítulo I: Se desarrolló el tema, se planteó y formuló el problema y la justificación e importancia y se elaboraron los objetivos de la investigación.

Capítulo II: Se desarrolló el marco teórico con las fundamentaciones y describiendo conceptualmente las variables tanto independiente como dependiente, señalando la hipótesis direccional.

Capítulo III: Corresponde a la descripción de la metodología, describiendo el enfoque y diseño de la investigación, la población y muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos y el procesamiento de toda la información.

Capítulo IV: Se describen las actividades que forman la propuesta para el desarrollo de las estrategias lúdicas en función de la motivación, se detalla su procedimiento para su aplicación en los niños y niñas.

Capítulo V: Se plasma el marco administrativo, los recursos institucionales, humanos, materiales y económicos que se utilizaron para llevar a efecto la investigación. También se anexan aquellos documentos que respaldan la investigación, de igual forma las evidencias físicas.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ‘CARMEN MONTENEGRO DE OBREGÓN’, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015 - 2016”

1.2. Planteamiento del problema

La motivación es una de las partes esenciales dentro del proceso del aprendizaje, especialmente cuando se trabaja con estudiantes que recién empiezan su etapa formativa instruccional como parte de su educación, la aplicación de estrategias lúdicas contribuyen a introducir a los infantes a un nuevo mundo del aprendizaje.

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2012) en un estudio desarrollado en la región, buscaba caracterizar el sistema educativo en sus primera etapas, se verificó que en la educación que se brinda a los más pequeños existen falencias, porque no hay motivaciones previas para ingresar al aprendizaje, esta situación ha afectado al buen desarrollo de habilidades y destrezas en los infantes.

Uno de los problemas principales detectados se da en la educación inicial, la que debe mejorarse a través de la aplicación de diversas actividades y estrategias de

juegos ayudando a incentivar a los niños y niñas para que puedan sentirse en la capacidad de receptar los aprendizajes y asimilar los conocimientos impartidos.

En el Ecuador se han realizado las actualizaciones curriculares para mejorar la educación en los distintos niveles, pese a esto aún existen dificultades para desarrollar las habilidades de los estudiantes, se ha podido constatar que no se han aplicado adecuadamente las estrategias lúdicas como medio de motivación en el aprendizaje.

Por otra parte, la educación que se brinda en los establecimientos educativos a nivel nacional aún presenta falencias para motivar a los niños y niñas como medio de estimulación, lo que no permite desarrollar las habilidades y capacidades de los infantes.

Es importante señalar que la Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo del Ecuador (SENPLADES, 2009) llegó a reportar que el 60% de niños y niñas presentaban deficiencias en diferentes áreas de aprendizaje, especialmente, en aquellas que tienen directamente relación con la motivación, donde a las edades iniciales es importante que se desarrollen diversas actividades de carácter lúdico.

En la provincia de Santa Elena, según datos descritos por el Instituto Nacional de Evaluación educativa (INEVAL, 2013), existen diversas deficiencias en el aprendizaje de los estudiantes, uno de los factores que ha incidido es la deficiente aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de los niños y niñas.

Sobre esta situación problemática se desarrolla una indagación previa en la Escuela de Educación Básica Carmen Montenegro de Obregón, donde se ha encontrado que existen niños y niñas de 4 y 5 años de edad que denotan poca participación en las actividades diarias, esto porque no se aplican estrategias lúdicas para la motivación infantil.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, se plantea el estudio para determinar cómo las estrategias lúdicas son una fuente de motivación en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Escuela “Carmen Montenegro de Obregón”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

1.2.1. Contextualización

En la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón”, ubicada en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, existen niños y niñas de 4 y 5 años de edad con problema de motivación, refiriéndose esta poca participación en las actividades diarias, no interactúan en las clases, no se preocupan por desarrollar las actividades escolares, lo que hace prever, presuntamente que existen problemas de motivación.

Las investigaciones referentes a la aplicación de las estrategias lúdicas es variada pero lamentablemente en el contexto es escasa, porque en los docentes existe poco interés por la innovación metodológica y asumen que solo consta una manera de enseñar: dictando, explicando y exponiendo contenidos.

La problemática señalada permite realizar la presente investigación que pretende contribuir por medio de las estrategias lúdicas al proceso de enseñanza

aprendizaje de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

1.2.2. Análisis crítico

La escasa aplicación de estrategias lúdicas en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Escuela Carmen Montenegro de Obregón ha influido en el desarrollo de las actividades diarias del aprendizaje, los docentes no han aprovechado este recurso pedagógico para la motivación de los infantes. La motivación infantil es esencial dentro de la formación educativa y debe ser tomada en cuenta por los docentes, las estrategias lúdicas juegan un papel trascendental en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje de los niños/as, pues fortalecen sus capacidades y conocimientos.

En la atención del aprendizaje de los estudiantes de 4 a 5 años existe la necesidad de la aplicación de las actividades educativas, que deben ser aplicadas de forma estratégica que conlleven a fomentar la motivación como parte del proceso de desarrollo infantil.

1.2.3. Prognosis

El desarrollo de la presente investigación sobre estrategias lúdicas ayudarán a los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón del cantón La Libertad, a que se motiven por medio de juegos y actividades dedicadas a la motivación y al mismo tiempo favorece el proceso de la enseñanza aprendizaje que se desarrolla con los infantes de los niveles iniciales.

Así es como resulta ineludible aplicar la propuesta sobre las estrategias lúdicas que permiten el desarrollo de la motivación de los niños y niñas de 4 a 5 años que se educan en la Escuela de Educación Básica Carmen Montenegro de Obregón del cantón La Libertad, que de no actuar a tiempo a este problema, los niños y niñas verán el aprendizaje como algo superficial y sin nada relevante para su formación escolar.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo mejorar la motivación de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016?

1.2.5. Preguntas directrices

1. ¿Cómo se determina la motivación por medio de las estrategias lúdicas?
2. ¿Cuáles son los principales problemas que podrían enfrentar los niños y niñas que no son estimulados adecuadamente con la motivación previa a su aprendizaje?
3. ¿Qué causas han conllevado a realizar el estudio investigativo sobre el empleo de las estrategias lúdicas para la motivación infantil?
4. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas adecuadas para motivar a los niños y niñas de 4 a 5 años?
5. ¿Qué beneficios se obtendrán en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas con la aplicación de estrategias lúdicas para la motivación?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación

Campo: Educación Inicial.

Área: Didáctica.

Aspecto: Expresión corporal – motivación.

Tema: Estrategias lúdicas para la motivación en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015 - 2016.

Problema: Falta de motivación en los niños y niñas de 4 a 5 años.

Propuesta: Aplicación de las estrategias lúdicas para la motivación de los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad.

Delimitación temporal: Año lectivo 2015- 2016.

Delimitación poblacional: Niños y niñas de 4 a 5 años.

Delimitación espacial: Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

Delimitación contextual: El estudio de investigación se realiza para mejorar el proceso de motivación en el aprendizaje a través de estrategias lúdicas desarrolladas en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad.

Objeto de estudio: El proceso de aplicación de las estrategias lúdicas.

Campo de acción: El desarrollo de la motivación en los niños y niñas de 4 a 5 años.

1.3. Justificación

El presente trabajo está basado en las estrategias lúdicas para la motivación de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad, donde se resalta su importancia y a la vez juega un papel significativo en el aprendizaje de los infantes, por tal motivo el docente deben conocer qué tipo de actividades se pueden aplicar para favorecer a los niños y niñas en su formación escolar.

Por otro lado, esta investigación surge del interés de conocer y aplicar las estrategias lúdicas necesarias para motivar en los procesos educativos que favorecerán a los niños y niñas, contando así con la participación de ellos, y al mismo tiempo convirtiendo al docente en un orientador para tal fin.

La propuesta será de gran utilidad porque permitirá conocer los diferentes tipos de estrategias lúdicas que se pueden aplicar dentro y fuera del aula para disminuir las dificultades que los niños y niñas de 4 a 5 años presentan por la falta de motivación que puedan tener, además, también es trascendental el uso de los espacios y recursos pedagógicos para lograr que los escolares se incorporen y motiven, y que a través del juego surjan experiencias emocionales para el desarrollo de capacidades.

En conclusión, llevar a cabo la investigación sobre las estrategias lúdicas será de gran beneficio porque se podrá estimular a la participación de las actividades que muchas veces los niños no quieren realizar por la falta de motivación que es muy necesaria en el área de Educación Inicial; para esto, el docente deberá aportar en

la potenciación de habilidades y destrezas, a través de la aplicación de diversas actividades lúdicas.

Dicho de otro modo, es necesario desarrollar el trabajo investigativo, debido a que los y las docentes de los niveles iniciales no han avanzado correctamente en lo que respecta a motivación, lo que ha afectado el desenvolvimiento y desempeño de los estudiantes en el desarrollo de las actividades escolares, mediante la propuesta investigativa se logrará mejorar la situación que ha afectado el aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años.

Por lo tanto el trabajo de investigación sobre las estrategias lúdicas para la motivación cuenta con la apertura del director de la escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad y con el respaldo de los padres y madres de familia que verán los beneficios en la educación y aprendizaje de sus hijos e hijas siendo el estudio factible, pues beneficiará a la niñez y sobre todo se mejorará la participación de los niños y niñas quienes se sentirán motivados para aprender.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Implementar las estrategias lúdicas para la motivación en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016.

1.4.2. Objetivos específicos

- ❖ Fundamentar el proceso de investigación a través del estudio teórico metodológico sobre las estrategias lúdicas para la motivación de los niños y niñas en el aprendizaje.
- ❖ Diagnosticar de qué forma se aplican las estrategias lúdicas para la motivación en los niños y niñas de 4 a 5 años.
- ❖ Seleccionar las estrategias lúdicas más acordes para la motivación de los niños y niñas de 4 a 5 años.
- ❖ Aplicar las estrategias lúdicas para la motivación en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones previas

El presente trabajo de investigación que se realiza en la escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad, referente al tema de investigación sobre las estrategias lúdicas para la motivación en los niños y niñas de 4 a 5 años, surge como parte del proceso de estudio y requisito de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para la obtención del título de licenciatura en Educación Parvularia.

Se puede considerar que, es importante desarrollar el estudio investigativo en la escuela con el fin de que los docentes conozcan como motivar a los niños y niñas en el proceso del aprendizaje, a través de las estrategias lúdicas para que con su aplicación se pueda fomentar y potenciar la enseñanza aprendizaje, más cuando se trata de infantes que necesitan que se utilicen en ellos diversos recursos para tenerlos activos y despertar el conocimiento.

En un estudio desarrollado por (Erraéz, Jovi, 2011) sobre las estrategias lúdicas a través de un estudio de campo y descriptivo que buscaba fortalecer la motivación en la socialización de los niños y niñas del primer año básico, llegó a la conclusión que es importante fomentar la lúdica, es decir, los juegos y las dinámicas para que los infantes puedan estar predispuestos a receptar la información que se imparte en la educación

2.2 Fundamentaciones

2.2.1. Fundamentación Filosófica

Las investigaciones que se han dirigido al estudio de la historia del pensamiento filosófico y pedagógico en relación con las actividades lúdicas defienden la tesis de que en las sociedades más primitivas el juego estaba asociado a la lucha por la supervivencia, más que por la recreación.

Desde la Antigüedad Platón plantea postulados sobre cómo educar a través de los juegos, indica que preferían darle al juego un valor pedagógico netamente educativo y recreativo más que competitivo. Más tarde los Egipcios romanos, mayor y otras comunidades de la antigüedad, utilizaban el juego como herramienta de enseñanza a las generaciones más jóvenes y como instrumento de recreación.

En la Grecia antigua, los primeros años de su vida se dedicaban al juego y a la recreación. El juego se podía imaginar como una actividad lúdica que enseña al niño a manejar su energía vital, descubrir y disciplinar sus reacciones motrices e imitar lo que el adulto hacía.

Del mismo modo, con el cristianismo, el juego adopta la consideración de profano e inmoral y desprovisto de todo significado. Es después del siglo XVI que el juego educativo adquiere importancia y es retomado por humanistas y, básicamente, colegios Jesuitas, quienes advierten el valor educativo del juego en el quehacer pedagógico. Se comienza a ver el juego como herramienta en la enseñanza de la lectura, el dibujo, la geometría y la aritmética. Comenio (1592-

1671) citado por Montenegro (2000), resume su método de enseñanza en la que llamó método natural: naturalidad, intuición y auto-actividad, que no es otra cosa que respetar las leyes naturales, el desarrollo del niño, fomentando su curiosidad por el entorno en general. El juego se constituyó así en elemento básico de esta postura filosófica de la educación.

El inglés John Lohn Locke (1632- 1704), acentuó la necesidad de las experiencias sensoriales en el aprendizaje natural del niño, para él, el niño es una tabla rasa que va llenando cada momento de su experiencia personal con todo aquello que le provee su medio. De esta forma, la actividad lúdica debe guiar ese proceso en la consecución de un aprendizaje adecuado de pautas y normas sociales acordes a su momento histórico, todo ello a través de la observación y la experimentación.

Jean Jacques Rousseau en el siglo XVIII, el cual dice en su novela Emilio que a los niños se les debe permitir desarrollarse naturalmente, sin restricciones y que la niñez debe ser valorada como una etapa importante en la vida. Pensando que el ser era bueno por naturaleza y que el niño/niña aprendía ejercitando los sentidos. Instrumento del mismo (el juguete) eran importantes en esa posición filosófica de la educación, como herramienta que ejercitaban esos sentidos.

Pestalozzi (1746-1827), educador Suizo sugirió que el niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas. Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación. El juego es un elemento pedagógico que genera o enriquece esas pautas sociales.

Uno de los problemas más comunes que se dan en la escuela a la hora de formar a los niños/as es que no se aplican diversas estrategias lúdicas que ayuden a mantener la perspectiva del niño/a en el aprendizaje, es debido a esto que no se pueden brindar las soluciones oportunas a los numerosos problemas de la enseñanza, desarrollo infantil, en la que comúnmente se aprecia el poco desempeño en el trabajo docente, lo que se convierte en una barrera que dificulta el progreso de la educación.

Las estrategias lúdicas además de permitir desarrollar habilidades en los infantes ayudan a motivarlos para que puedan aprender, y favorecen las relaciones sociales

2.2.2. Fundamentación Psicológica

La práctica educativa debe detectar aquellas circunstancias y factores que influyen en el aula y que no permite llevar a cabo un aprendizaje adecuado para los niños y niñas, además, se debe comprender qué necesita el estudiante para la adquisición de conocimientos de una manera amena y motivadora.

Es preciso destacar que desde el punto de vista de la psicología (Martínez, Lourdes, 2012) indica que: “para resolver problemas de aprendizaje se debe desarrollar ciertas acciones como parte de la motivación en el estudiante, pues cuando ellos no sienten atracción por el estudio se debe a diversos factores que el docente debe describirlos”.

Con la aplicación de estrategias lúdicas se enriquece el aprendizaje pues tiene un propósito esencial, que es motivar al estudiantes en cada actividad que se lleva a

efecto dentro del aula de clases o del contexto de aprendizaje, siendo una satisfacción donde se aprovecha el tiempo libre o se lo aplica como acción previa antes de comenzar a desarrollar una serie de aprendizajes con los niños y niñas, en especial, cuando se trata de infantes que muy fácil, se llegan a desmotivar.

2.2.3. Fundamentación Pedagógica

Los niños y niñas en su naturaleza pedagógica, necesitan de la aplicación de actividades lúdicas, lo que debe ser tomado en cuenta como uno de los procesos educativos que tienen que desempeñar los educadores, la formación de los niños y niñas requiere del manejo de estrategias que propicien el desarrollo de habilidades, pero que según (Piaget, 2010), “esto es un proceso pedagógico que se necesita tener presente, cómo desarrollar las mismas que ayudan a mejorar de una forma dinámica las enseñanzas de forma lúdica” a través de ello, la actividad lúdica representa un vínculo motivador entre docentes-niños, que pueden ser aplicadas coordinadamente.

2.2.4. Fundamentación Legal

2.2.4.1. La Constitución Política del Ecuador

Art. 343.- El Sistema Nacional de Educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades, individuales, colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible, dinámica, incluyente, eficaz, eficiente.

La finalidad de la Educación Nacional, es principalmente, potenciar las capacidades de cada uno de los ecuatorianos, por esta razón este artículo permite y viabiliza la ejecución de este estudio investigativo que busca entre otras cosas potenciar las capacidades de los niños y niñas mediante la motivación en el aprendizaje.

2.2.4.2. La Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

b) La educación para el cambio.

La educación requiere según la Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador, la instrucción y formación de las diversas capacidades de los niños y las niñas, el potenciarlo será una tarea que logrará tratar con cada uno de los problemas que se presenten, para esto, a través de las estrategias lúdicas se podrá fortalecer el desarrollo de la enseñanza aprendizaje en la etapa infantil.

2.2.4.3. Plan Nacional para el Buen Vivir 2013-2017

Objetivo 2: Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

Política 2.2. Mejorar la calidad de la educación para fortalecer la diversidad.

b. Mejorar la calidad de la Educación Inicial.

2.2.4.4. Código de la Niñez y Adolescencia

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

Desarrollar las capacidades de los niños y niñas, implica sumergirlos en un mundo de aprendizaje experimental, pues a través de las estrategias lúdicas que se propondrán, se logrará insertarlos a ser prácticos para animar a los niños y niñas en el aprendizaje.

2.3. Categorías fundamentales

2.3.1. Estrategias lúdicas

Son juegos que permiten la satisfacción de las personas para lograr algo, es decir, impulsan a tener habilidades corporales y ser entes activos en cualquier actividad que requiera destrezas. Se puede certificar que a los niños y niñas les encanta jugar, lo cual es fundamental en la implementación de las estrategias lúdicas, que permiten desarrollar la socialización. (Erraéz, Jovi, 2011) Explica que “Jugando, los niños y las niñas aprenden reglas necesarias que permiten comprender el aprendizaje”.

A través de la actividad lúdica se puede desarrollar la responsabilidad, donde los niños y niñas comienzan en sus inicios de la vida a tener una nueva relación con

objetos o materiales del entorno, logrando atraerlo al conocimiento y al descubrimiento de nuevos saberes que son necesarios en el crecimiento y evolución.

2.3.1.1. Caracterización de las estrategias lúdicas

- Despiertan el interés hacia los trabajos porque ayudan a que los niños y niñas capten con atención.
- Provocan la necesidad de tomar y adoptar decisiones frente a diversas situaciones.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos de la vida sean acogedores para los niños y niñas.
- Evolucionan las potencialidades y habilidades creativas que posee cada uno de los infantes.
- El aprendizaje creativo de una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz.
- La relación entre la lúdica y aprendizaje es algo natural que se da en las interacciones.
- El enfoque comunicativo se muestra por las actividades lúdicas que tienen un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en situaciones cotidianas, específicamente, cuando hay juegos donde se produce una interacción.

- Las capacidades de una estrategia lúdica: con el desarrollo de los talentos naturales que se aprenden a reconocer a través de experiencias nuevas y variadas situaciones.

2.3.1.2. Necesidad de la aplicación de estrategias lúdicas

En el desarrollo de las estrategias lúdicas siempre es necesario conocer cuáles son los beneficios que proveen aplicarlas en el proceso formativo de los niños y niñas.

CUADRO N° 1: Beneficios de las estrategias lúdicas



Fuente: (Efreáin Sebran, 2010)

2.3.1.3. Importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espaldas al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical

diferenciación intrínseca entre los juegos, es el aprendizaje que ha levantado una creencia falsa, por falta de rigor psicológico sobre la inutilidad de los juegos.

La actividad lúdica es necesaria para el dominio de ciertos conocimientos, se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos y cargadas de sentido cultural. El juego como actividad lúdica en el nivel Inicial, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de ésta se va descubriendo el ambiente que rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos.

En el área de aprendizaje (dramatización), el niño-a desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral. Esta área está diseñada para facilitar a los niños-as experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño-a experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional.

El juego constituye un elemento lúdico muy importante en el desarrollo integral del niño/a donde éste usa su creatividad para desarrollarlo. Las actividades lúdicas le permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, elaborar experiencias, explorar su mundo, descubrir nuevas formas de relacionarse con sus amigos, crear y asimilar cada una de las enseñanzas que les imparten sus docentes.

A través del juego el niño se expresa y se conoce tal cual como es. Los docentes pueden realizar observaciones para verificar el desarrollo evolutivo de los distintos aspectos que posee el niño/a, también se puede detectar problemas y trastornos que están ligados al pensamiento creativo. Es decir, cuando el niño/a no juega tal como su propio instinto infantil lo pide, puede proyectar negativas experiencias que son representadas en sus actitudes. Otras oportunidades de desarrollo que ofrece el juego es que desarrolla habilidades motrices, favoreciendo su aspecto cognitivo.

2.3.1.4. Tipos de estrategias: un aporte al aprendizaje

Según Vilorio (2014), las estrategias se constituyen como uno de los temas principales de la pedagogía en las últimas décadas en las entidades educativas, debido a los vertiginosos cambios tecnológicos.

Así, refiere Díaz (2009) que diversas corrientes han subrayado su significación a partir de aproximaciones teóricas y metodológicas del más variado carácter para realizar su clasificación. En efecto, es sumamente difícil encontrar un área en la que no se planteen las condiciones que propician el surgimiento, la formación, el desarrollo y la evaluación de las mismas.

Según Martos (2009, p. 23) los cuentos son una fuente de motivación y pueden ser aplicados con estrategias lúdicas a través de la representación de personajes. Se componen siempre de una secuencia corta de motivos. En todo caso, le sirve al niño para dar vitalidad al espíritu, motivar la imaginación creadora, sensibilizarse, entre otros aspectos.

Serrano y Gil (2013, p. 65) expresan que la música, es una forma de motivar a los estudiantes en el aprendizaje “desempeña el papel principal y tiene encomendada un texto; como término genérico, cualquier música que se cante; más específicamente, que consta de una melodía y un texto en verso”. Presenta por tanto, un texto, música y una relación entre ambos elementos.

Los juegos grupales, también son parte esencial que pueden ser aplicados como estrategia lúdicas para motivar a los niños, según Jiménez (2014, p. 11), “el juego se trata de una actividad natural y que posee una finalidad de divertir y aprender”.

En la etapa preescolar, cuando comparten, cooperan y disfrutan el acompañamiento de los otros, se fortalecen en ellos los sentimientos de pertenencia al grupo social con el que comparten; es así como se va solidificando su sentimiento de solidaridad.

Los señalamientos abordados permiten establecer que el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica mediante el empleo de estrategias lúdicas creativas. De allí, la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas, que son medios motivadores para los escolares.

2.3.1.5. Dimensiones de las estrategias

Al respecto, Lafont, (2011, p. 94), citado por David y otros señala que “el grupo de aprendizaje con estrategias lúdicas es una propuesta de trabajo donde se utiliza el juego como instrumento movilizador, a la vez que este provee a los

participantes un ambiente estimulante para la producción“. Este cambio no es fácil. Los esquemas prácticos de los docentes, llevan añejos esquemas teóricos que subyacen en el ejercicio de sus roles de educadores. Este cúmulo de experiencias (de alumnos y docentes) los aleja de la posibilidad de enseñar con una metodología activa que promueva la iniciativa y la creatividad.

Innovadora: En el Currículo de Educación Inicial se menciona que se ha consumido “una transformación educativa que contempla dentro de su concepción, una educación integral de calidad para todos los infantes dentro de un continuo desarrollo humano”.

Flexible: expone (Clavijo, 2010, p. 460) que los contenidos conceptuales se refieren a “hechos muy sencillos y unos primeros conceptos que ayudan al niño a comprender e interpretar la realidad”. Este acercamiento da lugar a entender conceptos de mayor complejidad al avanzar al sub-sistema de la educación primaria.

Crítica: según (Winebrenner, 2010, p. 100), “los proyectos de aprendizaje básico tienen el potencial de atraer a los alumnos que no muestran mucho interés”. Por lo tanto, dicho proyecto debe tener un enfoque global, estar concebido y desarrollado desde los principios que caracterizan el concepto de globalización considerado en una doble perspectiva.

Prospectiva: para Ferreiro (2009, p. 118), “es una forma básica del pensamiento humano que expresa los caracteres generales, esenciales de las cosas y fenómenos de la realidad”. Lo expuesto se puede considerar como la esencia del aprendizaje

significativo, pues explica cómo las ideas y conceptos expresados de forma simbólica se relacionan de modo no memorístico, se compaginan con lo que el educando tiene establecido previamente, pudiendo ser proposiciones, conceptos o símbolos.

Orientadora: para Pérez, citado por Zamora (2011), se considera esencial el diagnóstico como base para la orientación pedagógica en la construcción de aprendizajes significativos. Para que la educación sea pertinente, es necesario que tome en cuenta el entorno de los educandos, respetando las particularidades de la cultura a la que pertenecen.

Los mencionados autores son de relevancia para la investigación, al destacar que los docentes deben considerar las diversas dimensiones de las estrategias al trabajar en la enseñanza de las matemáticas, indagando sobre los conocimientos que poseen los niños y niñas a fin de seleccionar aquellas más adecuadas para satisfacer sus intereses y necesidades.

(Ballesteros, P, 2011) p.21. Menciona que: “La actividad lúdica es clave en el desarrollo adecuado de los infantes”, lo cual contribuye al proceso de maduración sensoriomotor, mejora las condiciones de independencia del infante y a través de los movimientos, el niño/a va adquiriendo cierta coordinación en su cuerpo, desarrolla el equilibrio, lo capacita para que desarrolle su expresión corporal, aprende a dominio y manipulación diversos objetos, además sus destrezas se van afianzando.

A través de la actividad estratégica lúdica el niño y la niña conoce su mundo exterior aprende y se interrelaciona de forma armoniosas con sus demás compañeros. Desde los primeros años de vida de los y las infantes se lo debe motivar y educar con las actividades lúdicas y de juegos, los mismos que son sus mayores expresiones de aprendizaje.

2.3.1.6. Recursos lúdicos: como estrategia de aprendizaje

Los recursos lúdicos deben emplearse para apoyar el juego, desde dos perspectivas como un fin en sí mismo, actividad placentera para el alumnado y como medio para la consecución de los objetivos programados en el proceso educativo. Al respecto, Jiménez (2014, p.35), señala: “Los padres y educadores son los que sabiamente deben evaluar el estado de maduración del niño para adaptar los juegos convencionales a las experiencias del momento del niño”. Por estas razones, se deben utilizar los recursos disponibles del entorno y de su uso cotidiano para favorecer el desarrollo de habilidades, proporcionándoles los estímulos adecuados.

Material didáctico: según Zúñiga (2010, p.58) los materiales didácticos son “recursos complementarios para que el niño desarrolle los movimientos finos de su cuerpo, a la vez que desarrolla su inteligencia”. En consecuencia, deben graduarse de acuerdo al tránsito de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo, de lo cercano a lo lejano, de lo particular a lo general. Los niños alcanzan así un nivel de creatividad sorprendente, dado que su campo de opciones en la utilización del material se profundiza.

Tecnológicos: al respecto, Rosas (2011, p.67) plantea que esta dimensión debe ser explotada por los docentes, debido a que “...se trata de materiales que resultan muy conocidos por los educandos. Realizando una selección, estos programas nos permiten trabajar con contenidos curriculares, procedimientos diversos y además, incidir en aspectos relativos a valores”.

La autora le concede una gran significación a los autores antes mencionados pues tuvieron relevancia para el presente estudio, al defender la idea de que los recursos lúdicos utilizados en el juego son mediadores a través de los cuales los niños y niñas pueden expresar sus experiencias; también pueden desarrollar diferentes roles y representaciones llenas de imaginación y creatividad, reforzando así sus habilidades numéricas. En este sentido, los recursos deben ser simples, relacionados con la realidad de los mismos.

2.3.2. La motivación

En el aula la motivación ha sido motivo de estudio a lo largo de la historia educativa y pedagógica como un elemento importante en los procesos de enseñanza, ya que siempre se ha perfilado como causa del aprendizaje, de hecho alguno la palabra motivación por lo general está asociada con triunfos logros, rendimientos, avances mientras que desmotivación con apatía, desinterés y derrota.

Por lo que se deduce mayor grado de motivación mayor rendimiento de la tarea, lo que podría entenderse como desmotivación o simplemente que no les interesa. Se

concluye que el grado de motivación en la persona está mediado por la consideración y el punto de vista que tenga de una situación dada (Lewis 2010).

Lewis considera: “La conducta como algo provisto de un propósito y dirigido hacia una meta, en donde interviene el medio ambiente”. Se puede decir entonces que la necesidad de alcanzar una meta tiene el origen en el propósito por la cual alcanzarla, es la retribución material o espiritual que se recibe por lograr el objetivo, el valor que representa el logro obtenido depende del medio ambiente o contexto en donde el niño se desarrolla.

2.3.2.1.Motivación y aprendizaje escolar.

Según el humanista Carl Roger, 2010: “Los niños tienen una necesidad o tendencia placentera hacia el aprendizaje, y estas tendencias harán del aprendizaje una experiencia agradable, siempre y cuando esas tendencias espontáneas se realicen en su vida”. El niño posee una disposición innata del descubrimiento y la exploración, es así que desde los primeros meses de edad, el niño desea tocar, tomar, probar todos los objetos que están a su alcance, sería muy importante que esta disposición se mantuviera durante toda la vida, o por lo menos al desarrollar sus tareas escolares y actividades cotidianas.

De acuerdo con Roger, estas tendencias deberán estar relacionadas con su vida, es decir, con sus necesidades, de acuerdo al entorno social y familiar donde se desarrolla. De acuerdo a la tarea del aprendizaje, se presentan dos clases de motivación:

Motivación intrínseca: ocurre cuando la tarea del aprendizaje es en sí interesante, agradable y ligada a la acción que se despliega para aprender. Se da cuando en la tarea del aprendizaje el niño la ve como una recompensa. Por ejemplo: enseñar al niño a jugar fútbol o dibujar en el computador, montar bicicleta.

Motivación extrínseca: es aquella que se consigue a través de anunciar premios o castigo a la hora de enfrentar una tarea de aprendizaje. Es decir, condicionar al niño a que haga la tarea, diciéndole: - si lo haces bien, ganas un dulce, si no lo haces te quedas sin recreo.

Debido a que naturalmente todas las tareas que el niño debe desarrollar en el colegio, no serán de su agrado, se deben crear estrategias que logren identificar al niño con la tarea escolar, generando alguna relación de la temática expuesta con su vida, para que le halle sentido e importancia a su quehacer académico, relacionándolo más con premios que con castigo, lo cual deberá ser concertado con los padres de familia, para que se enriquezca mucho más el proceso académico.

2.3.2.2. Desmotivación en el aula.

Se puede decir que un grupo desmotivado, sea cual fueran las causas, será un grupo que presentará bajo rendimiento académico, ya que la desmotivación se considera un estado de ánimo o tensión emocional que disminuye todo esfuerzo mental y físico al enfrentar una tarea, esta falta de motivación puede presentarse por varias razones.

Una porque la persona no le encuentra interés o importancia a la tarea, otra porque la meta a desarrollar es muy complicada y supone mayor esfuerzo físico y mental, del que el posee y cree que posee. Además porque, al no alcanzar la meta, siente frustración por no lograr las tareas asignadas. Para contrarrestar estas hipótesis que contribuyen a la desmotivación McClellan, recomienda para la tarea escolar.

1. Controlar la dificultad de la tarea e incrementarla poco a poco a medida de que los escolares vayan perdiendo el temor al fracaso.
2. Reducir los aspectos desagradables del fracaso, dando oportunidad al estudiante de corregir los errores y regular la puntuación del rendimiento.
3. Dar al estudiante la oportunidad de elegir tareas con distintos grados de dificultad y reforzarlos con niveles moderados.
4. Procurar no dar demasiada importancia al trabajo perfecto o a los exámenes sin ningún error, más bien animar y valorar el aprendizaje obtenido en cada tarea.

Es preciso motivar al estudiante a que se fije metas específicas, dotándolos de herramientas didácticas como textos guías, libros de consultas, equipos tecnológicos, etc. Además, si es su deseo, escojan a una persona que los ayude, puede ser familiar, personal, o su maestro director que asigne un horario a su quehacer pedagógico y que éste deberá ser respetado por el padre de familia todo esto le permitirá al niño encontrarse consigo mismo y encontrarse con la realidad, con sus posibilidades y límites, lo que hará madurar su rol como estudiante.

2.3.2.3. El ambiente del aula.

Es importante considerar para este aparte (desde el punto de vista de la experiencia propia y de muchos docentes) lo fundamental que es para la buena marcha del proceso de enseñanza – aprendizaje que se logren niveles óptimos de motivación en el aula, para lo que se deben crear condiciones especiales y específicas, sin los cuales todo intento que realicen tanto estudiante como profesores, puedan resultar infructuosos o verse disminuidas las metas propuestas.

Es por tanto que la organización del aula, debe estar enriquecida con los materiales didácticos, tecnológicos, para que estos juntamente, con dinámicas, juegos, rondas, sean parte de la motivación, que contribuyen en gran medida al desarrollo adecuado de las actividades en obtener mayor provecho y minimizar las posibles fricciones entre el profesor y los estudiantes (generadas por una metodología de imposición, represión y castigo) y entre ellos mismos, favorece el ambiente propicio para la realización de tareas escolares, ayuda a gestar relaciones cordiales entre grupo, sobre la base del respeto mutuo y el reconocimiento de las necesidades de valores y la armonía grupal.

Se busca a partir de este orden de ideas, mejorar que el clima del aula de clases, sea un espacio relajante y dinamizador de potencialidades, por lo que se deben poner en práctica cada una de las recomendaciones anteriores.

2.3.2.4.Importancia de la motivación en la educación.

En el contexto académico, el desarrollo de la motivación es importante porque afecta tanto positivamente o negativamente los aprendizajes, más aun cuando se trata de insertar nuevos saberes y conocimientos y que aquellos incidan en el rendimiento de las habilidades aprendidas previamente.

La motivación está implícita en la escolaridad, puede influir en los aspectos del qué, cuándo y cómo se desarrollan para que se pueda aprender, además, también están los resultados, que se pueda obtener en cuanto al desarrollo fluido de la enseñanza aprendizaje, que al aplicárselo en forma de estrategias ayuda a mejorar las prácticas escolares.

2.3.2.5.Beneficios de la motivación en los estudiantes.

Motivar a los estudiantes dentro en el salón de clases para que ellos puedan aprender es una meta prioritaria de los docentes, pero para lograrlo no basta aplicar estrategias lúdicas solamente, sino es necesario que sean aplicadas a través de un proceso que ayude a motivar a los estudiantes a sentirse atraídos por el aprendizaje.

La representación del trabajo lector se enfatiza en el desarrollo de actividades para poder atender: el aspecto cognitivo, es decir, que al leer aprenda y profundice sus conocimientos; la interacción social que es parte esencial para que los estudiantes desarrollen su aprendizaje, donde interactúan y formulan críticas sobre algún texto leído; y la motivación que les ayuda e incentiva a predisponerse. Además, el

fomento de estas áreas permite a los estudiantes ejercer su independencia para asimilar los conocimientos.

Otra característica beneficiosa que ofrece la motivación está relacionada ,con propiciar que los niños/as se sientan motivados para aprender a través de las acciones lúdicas, ellos pueden sentirse aptos para receptor conocimientos, desarrollar habilidades y se orientan para poder dominar un tema específico.

2.4. Hipótesis

El diseño y aplicación de las estrategias lúdicas ayudará a la motivación de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016.

2.5. Variables de la investigación

2.5.1. Variable independiente

Estrategias lúdicas

2.5.2. Variable dependiente

Motivación

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque investigativo

El estudio tiene un enfoque cualitativo-cuantitativo, el cual busca aplicar estrategias lúdicas, que al ser empleadas de forma coordinada por el docente, se pueda obtener una buena enseñanza aprendizaje en cada una de las áreas que se imparten y se logre por tanto mantener motivados a los niños y niñas de 4 a 5 años.

Además, es donde se desarrolla la observación de campo para verificar cómo se realiza la aplicación de las estrategias lúdicas para mantener motivados a los estudiantes durante el desarrollo de las actividades educativas, se busca disminuir la problemática, analizando las causas y efectos de la presente situación que se indaga.

Cualitativo.- Se aplica en el estudio porque se busca la información adecuada sobre la problemática, es decir, ciertas cualidades que se denotan en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad mediante la cual se tiene una mejor perspectiva de cómo llegar a plantear la propuesta que permitirá mejorar la situación actual.

Cuantitativo.- Porque a través de la información de campo que se obtenga en la escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La

Libertad se podrá determinar la viabilidad de poner en marcha las estrategias lúdicas para el desarrollo de la motivación a los niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

3.2. Modalidad de la investigación

La modalidad empleada en el estudio de investigación se da a partir de la problemática basada en la investigación de campo y bibliográfica que a través de la búsqueda de la información en diversas fuentes textuales y de los datos recopilados en la institución educativa, lo que permitió tener un criterio más formal de la problemática en estudio sobre cómo animar a los niños y niñas para despertar su atención en el aprendizaje, donde el docente trata de lograr que los infantes se sientan motivados. Durante el desarrollo de las estrategias lúdicas los niños y niñas fortalecen su atención al aprendizaje.

De Campo.- Porque ayuda en la investigación para determinar las causas que provocan la inadecuada aplicación de las estrategias lúdicas en la motivación de los niños y niñas.

Bibliográfica.- Se empleó por cuanto se necesitó profundizar el estudio de investigación sobre la aplicación de las estrategias lúdicas en la motivación basado en fuentes teóricas, textuales, virtuales con el fin de lograr un mejor lineamiento para emplearlo en las estrategias lúdicas para ser aplicadas en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad.

3.3. Nivel de investigación

La presente investigación presenta un tipo de estudio descriptivo y explicativo que se detalla a continuación:

Descriptiva.- Permite actuar en la descripción de las causas y efectos que ocurren en esta problemática infantil, determinando aspectos que son relevantes en cuanto a la forma de aplicación de las actividades para mantener a los niños y niñas motivados.

Explicativa.- Ayuda a esclarecer cómo las estrategias lúdicas logran mantener motivados a los niños y niñas durante el proceso de la realización de las actividades escolares que se desarrollan a diario como parte de su proceso de aprendizaje.

3.4. Población y muestra

Población: la población es el conjunto de personas sobre quienes se recopila información del tema de investigación, la misma se realizó en la escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad, y que se detallan a continuación:

TABLA N° 1 Población

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
Directora	1
Docentes	2
Padres y madres de familia	29
Niños y niñas	29
Total	61

Fuente: Datos de la escuela Carmen Montenegro de Obregón

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne.

Muestra: la investigación cuenta con una población no muy extensa, por lo que estadísticamente se considera como una muestra, tomando la población como la totalidad para la recopilación de información en base a las técnicas que se aplican en el presente estudio.

3.5. Operacionalización de variables

CUADRO N° 2: Variable independiente: Estrategias Lúdicas

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	INSTRUMENTOS
Son juegos que permiten la satisfacción de las personas para lograr algo, es decir, impulsan a tener habilidades corporales y ser entes activos en cualquier actividad que requiera destrezas.	Actividad Aprendizaje Capacidades	Juego Experiencias Estímulos Habilidades	1. ¿Conoce usted que son las estrategias lúdicas? 2. ¿Considera usted importante la aplicación de estrategias lúdicas como medio de la motivación de los niños y niñas en el aprendizaje? 3. ¿Conoce usted la importancia de la motivación de los niños/as para que puedan aprender? 4. ¿Cuáles de la siguientes actividades considera usted que se pueden aplicar como estrategia lúdicas para motivar a los niños/as en su aprendizaje?	Encuesta Entrevista

Fuente: Datos de la investigación.

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

CUADRO N° 3: Variable dependiente: La motivación

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	INSTRUMENTOS
Se describe como el valor interno de las personas para actuar y atender ciertas situaciones	<p align="center">Influencia</p> <p align="center">Ambiente</p>	<p align="center">Intrínseca Extrínseca</p> <p align="center">Organización</p>	<p>5. ¿Cree usted que las actividades que los docentes aplican en la educación de los niños/as son motivadoras?</p> <p>6. ¿Conoce usted si su hijo/a muestra interés en las clases?</p> <p>7. ¿Cree usted que el docente antes de iniciar sus actividades escolares debe motivar a los niños/as?</p> <p>8 ¿Estaría de acuerdo que el docente cuente con las estrategias lúdicas para poder motivar a los niños/as en el aprendizaje?</p>	<p align="center">Encuesta</p> <p align="center">Entrevista</p>

Fuente: Datos de la investigación.

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

3.6. Técnicas e instrumentos de investigación

Para la recopilación de toda la información válida en el estudio se aplicaron las siguientes técnicas: la observación directa, la entrevista y la encuesta.

A continuación se describen cada una de las técnicas empleadas en el estudio realizado.

Observación directa: se aplicó la técnica porque a partir de la observación se pudo obtener datos en el lugar de los hechos que sirven para el posterior análisis de estudio.

Encuesta: la encuesta se aplicó una vez que se determinó el problema, donde se plantean preguntas cerradas a los padres y madres de familia sobre cómo los niños y niñas se les puede motivar a través del uso de estrategias lúdicas, cuyos datos ayudarán a plantear mejor la propuesta.

Entrevista: técnica de investigación aplicada a la directora de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón “del cantón La Libertad, que a través de un cuestionario de preguntas abiertas se pudo conocer el punto de vista sobre la problemática investigada relacionada con la motivación de los niños y niñas en el desarrollo de las actividades escolares, donde se podrá trabajar en conjunto para solucionar estos inconvenientes y que de manera práctica se puedan utilizar diversas estrategias lúdicas.

3.7. Plan de recolección de la información

CUADRO N° 4 Plan de recolección de información.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para conocer de qué manera se aplican las estrategias lúdicas y buscar formas de motivar a los niños y niñas de 4 a 5 años.
¿De qué personas u objetos?	Niños y niñas de 4 a 5 años, docentes, padres de familia y directora
¿Sobre qué aspectos?	Las estrategias lúdicas para la motivación.
¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: Soraya Ivonne Borbor Méndez.
¿A quiénes?	Escolares del grado A del nivel inicial II.
¿Cuándo?	En el año lectivo 2015– 2016. En el primer quimestre (entre mayo a septiembre)
¿Dónde?	En la Escuela de Educación Básica Carmen Montenegro de Obregón del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.
¿Cuántas veces?	En el primer quimestre, en el mes de julio.
¿Cómo?	Aplicación de forma individual.
¿Qué técnicas de recolección?	Técnicas grupales aplicadas: Observación directa, entrevista y encuesta
¿Con qué?	Cuestionario

Elaborado por: Borbor Méndez Soraya Ivonne

3.8. Plan de procesamiento de la información.

CUADRO N° 5 Plan de procesamiento de la información.

Determinación de una situación	Con la entrevista efectuada a la directora de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad se pudo detectar esta problemática de la poca aplicación de las estrategias lúdicas para mantener motivados a los niños y niñas de 4 a 5 años.
Búsqueda de información	Al conocer la necesidad de la motivación en los niños y niñas de 4 y 5 años se busca la forma de cómo incursionar en estrategias lúdicas que ayuden a mejorar el trabajo docente.
Recopilación de datos y análisis	Se diseñaron instrumentos para la recolección de información de los elementos seleccionados en el estudio sobre las estrategias lúdicas para la motivación de los niños y niñas de 4 a 5 años.
Definición y formulación	Al plantear el tema y problemática de investigación en los escolares de 4 a 5 años de edad, se determinó la necesidad de diseñar estrategias lúdicas que permita reforzar la práctica educativa para motivar a los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad.
Planteamiento de soluciones	La aplicación de estrategias lúdicas, servirá para que los escolares se sientan motivados en cada una de las actividades escolares que se desarrollan en el aula de clases.

Elaborado por: Borbor Méndez Soraya Ivonne

3.9. Análisis e interpretación de los resultados

3.9.1. Entrevista aplicada a la directora de la escuela.

1.- ¿Para usted, qué son las estrategias lúdicas?

Son herramientas que los docentes aplican para desarrollar sus actividades escolares y permiten animar a los estudiantes en cada una de las clases, las estrategias lúdicas aportan a la motivación, de los niños y niñas.

2.- ¿Dentro de la escuela se aplica la motivación como parte del proceso de enseñanza aprendizaje?

En parte sí, esto depende de las actividades que se desarrollen, esencialmente, los docentes la aplican para iniciar sus actividades escolares. De acuerdo a esto, las estrategias lúdicas deben ser aplicadas de forma constante en la enseñanza aprendizaje.

3.- ¿Conoce si los docentes aplican estrategias lúdicas como parte de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje? ¿Cuáles?

A veces, más se aplican los juegos y las dinámicas de inicio de actividades escolares. Esto indica que se debe fortalecer la aplicación de las estrategias lúdicas, donde se deben tomar como parte del aprendizaje.

4.- ¿Considera importante la aplicación de la motivación para que los niños/as se sientan activos en el aprendizaje?

Sí, es necesario motivar a los niños antes del inicio de cada actividad. De esta forma se puede manifestar que las estrategias lúdicas ayudarán al aprendizaje.

5.- ¿La escuela cuenta con estrategias lúdicas como medio pedagógico para que puedan ser aplicadas por los docentes con los estudiantes? ¿Por qué?

No, cada docente debe planificar sus actividades escolares y en ella aplicar las estrategias lúdicas como medio para hacer de sus clases más dinámicas y divertidas.

6. ¿Podría mencionar algunos problemas en cuanto a la concentración en el aprendizaje de los niños y niñas en la escuela?

Cuando el docente no motiva a los niños/as, ellos siempre buscan distraerse en algo que les llame su atención y esto se convierte en un problema, debido a que no existe la concentración del niño/a para acaparar todo el aprendizaje. Esto demuestra la necesidad de implementar estrategias lúdicas.

7. ¿Cree usted que motivar a los niños/as antes de iniciar las actividades escolares ayuda a que ellos puedan estar atentos y concentrados? ¿Por qué?

Sí, ellos se sentirán más animados e incluso con la expectativa del aprendizaje. Esto demuestra la importancia de desarrollar las estrategias lúdicas con los niños y niñas.

9. ¿Usted fomentaría la aplicación de estrategias lúdicas en el aula como parte de la motivación de los niños y niñas en el aprendizaje?

Sí, porque ayudará a cambiar la metodología de enseñanza, justamente con la aplicación constante de las estrategias lúdicas.

3.9.2 Conclusión general de la entrevista.

La Lcda. Julissa Angulo Rosales, muestra un alto sentido de colaboración por implementar las estrategias lúdicas para motivación de los niños y niñas de 4 a 5 años, se considera importante su respaldo para poner en práctica las estrategias lúdicas.

La directora considera que el aplicar las estrategias lúdicas no solo beneficiará a los niños y niñas de 4 a 5 años, sino también a los maestros, jugando un papel importante en la enseñanza aprendizaje de quienes serán el futuro de nuestro país.

3.9.3 Encuestas aplicadas a los padres y madres de familia

1.- ¿Conoce usted qué son las estrategias lúdicas?

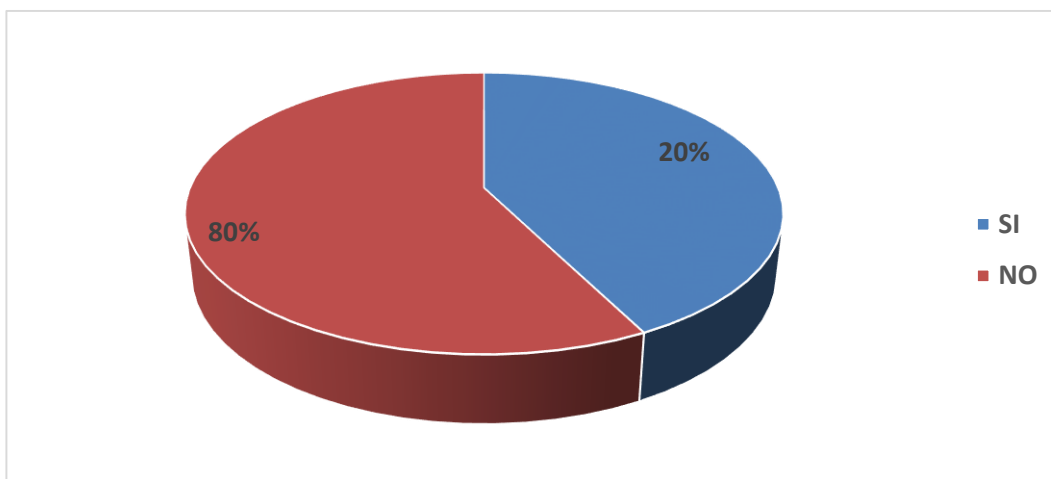
TABLA N° 2 Conocimiento de las estrategias lúdicas

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Si	7	20%
2	No	22	80%
	Total	29	100%

Fuente: Datos de la Institución Educativa

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

GRÁFICO N° 1: Conocimiento de las estrategias lúdicas



Fuente: Datos de la Institución Educativa

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

Análisis.- El gráfico demuestra que el 20% si conoce que son las estrategias lúdicas; mientras que el 80% de los padres y madres no tiene conocimiento de alguna de las estrategias lúdicas, esto permite determinar que existe debilidad en el proceso de aprendizaje de los niños/as.

2 ¿Considera usted importante que se empleen estrategias lúdicas para motivar a los niños y niñas en el aprendizaje?

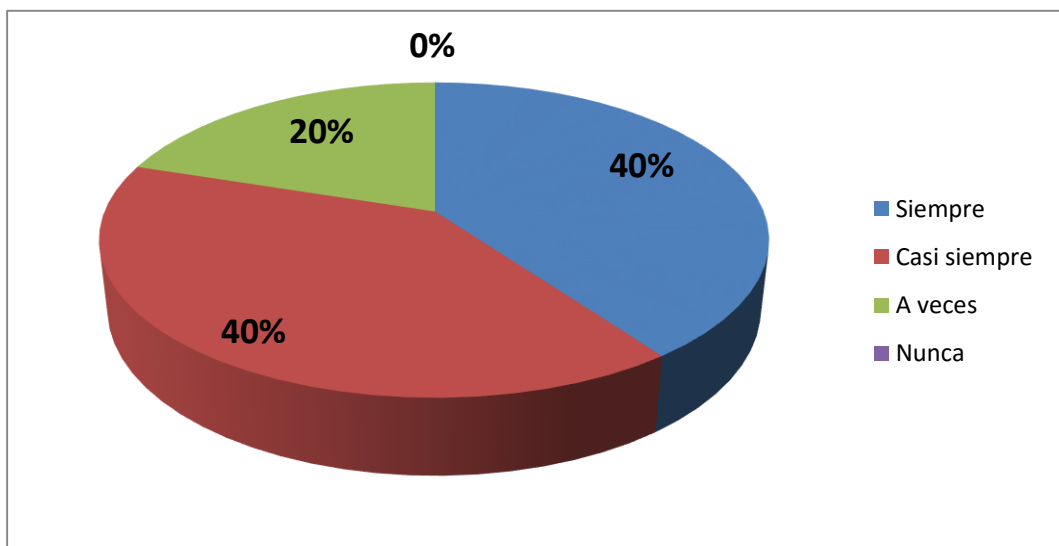
TABLA N° 3 Importancia de emplear estrategias lúdicas

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	12	40%
2	Casi siempre	12	40%
3	A veces	5	20%
4	Nunca	0	0%
	Total	29	100%

Fuente: Datos de la Institución Educativa

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

GRÁFICO N° 2: Importancia de emplear estrategias lúdicas



Fuente: Datos de la Institución Educativa

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

Análisis.- El gráfico que antecede indica que el 80% de las personas encuestadas mencionaron que siempre y casi siempre es importante la aplicación de estrategias lúdicas para motivar en el aprendizaje de los niños/as, sólo el 20 % dijo que a veces es importante, lo que permite determinar que es necesario implementar estrategias lúdicas para la motivación de los infantes.

3 ¿Conoce usted la importancia de la motivación en el aprendizaje de los niños/as?

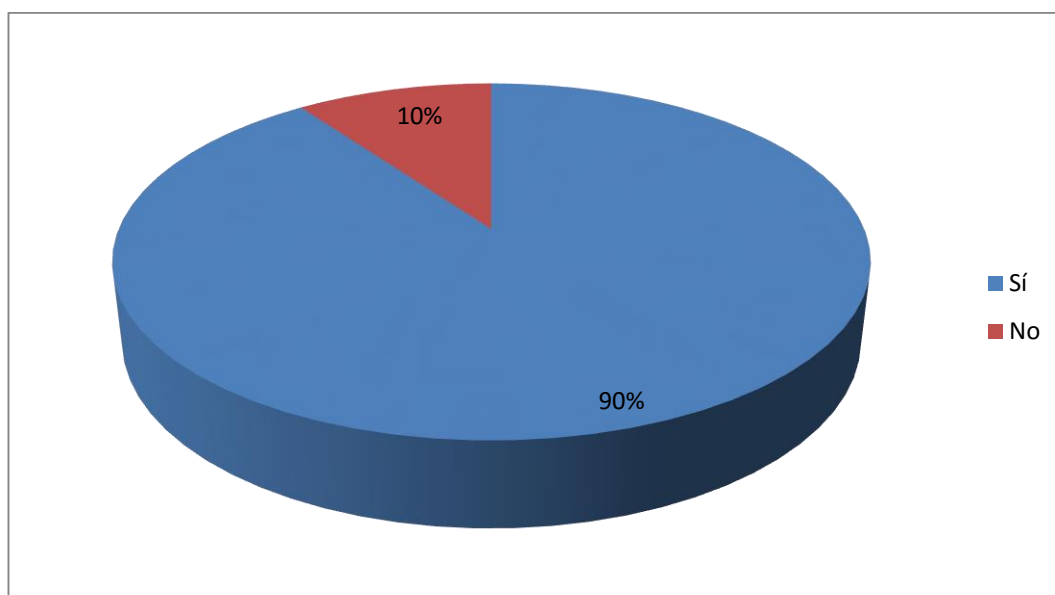
TABLA N° 4: La motivación de los niños/as para aprender

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Si	20	90%
2	No	9	10%
	Total	29	100%

Fuente: Datos de la Institución Educativa

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

GRÁFICO N° 3: La motivación de los niños/as para aprender



Fuente: Datos de la Institución Educativa

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

Análisis.- El 90% los padres de familia indican en la interrogante que si conocen la importancia de la motivación, y el 10% contestaron que no es importante aplicarla para que los niños y niñas puedan aprender. Esto permite ver la necesidad de motivar en forma adecuada a través de las actividades que se planifican a diario.

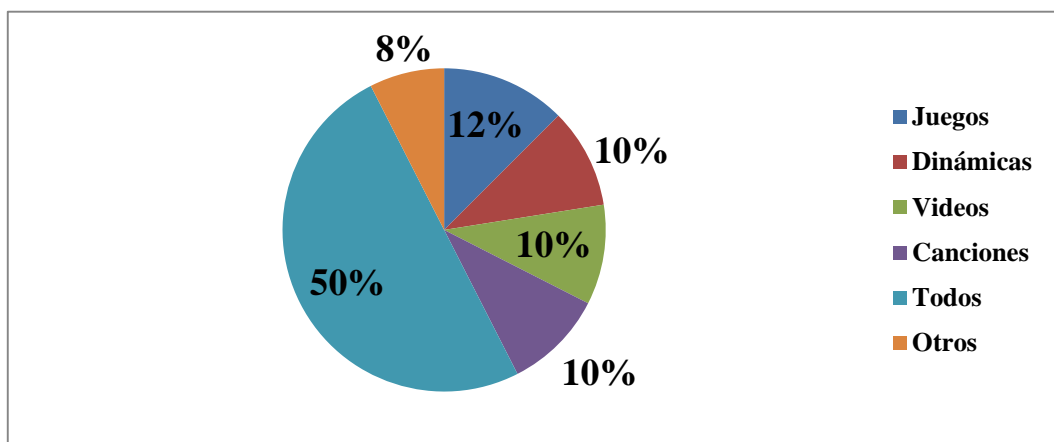
4 ¿Cuáles de las siguientes actividades considera usted que se pueden aplicar como estrategia lúdica para motivar a los niños/as en su aprendizaje?

TABLA N° 5 Actividades como estrategias lúdicas

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Juegos	3	12%
2	Dinámicas	2	10%
3	Videos	2	10%
4	Canciones	2	10%
5	Todos	19	50%
6	Otros	1	8%
	Total	29	100%

Fuente: Datos de la Institución Educativa
Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

GRÁFICO N° 4: Actividades como estrategias lúdicas



Fuente: Datos de la Institución Educativa
Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

Análisis.- Los datos demuestran que para los padres todas (50%) las actividades son esenciales, además, los juegos (12%), dinámicas (10%), canciones (10%), videos (10%) y otras de tipo lúdicas (8%) se pueden aplicar como estrategias para la motivación en los niños y niñas, por lo que es necesario tomarlas en cuenta para la implementación de la propuesta.

5 ¿Cree usted que las actividades que los docentes aplican en la educación de los niños/as son motivadoras?

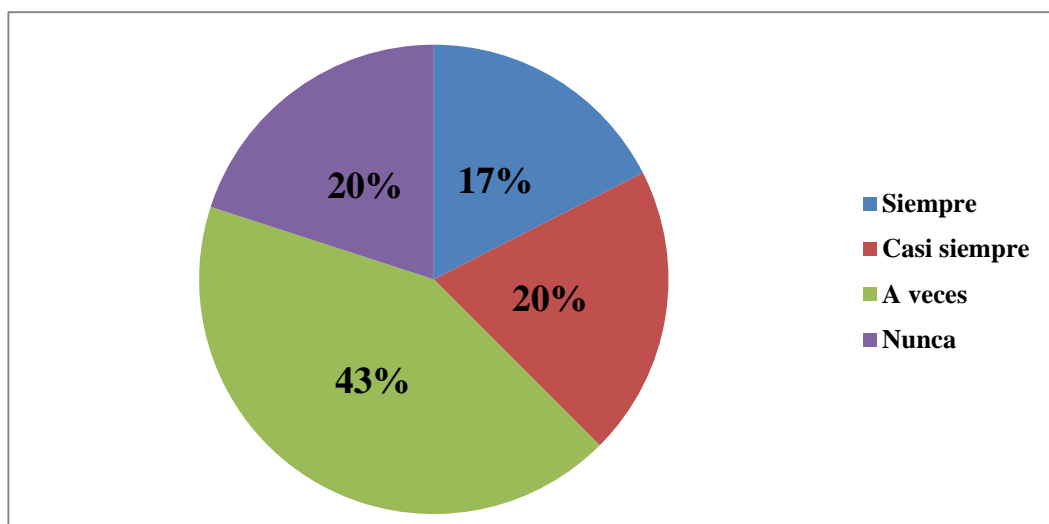
TABLA N° 6: Actividades motivadoras

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	3	17%
2	Casi siempre	4	20%
3	A veces	18	43%
4	Nunca	4	20%
	Total	29	100%

Fuente: Datos de la Institución Educativa

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

GRÁFICO N° 5: Actividades motivadoras



Fuente: Datos de la Institución Educativa

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

Análisis.- Los datos demuestran que el 43% de los padres de familia encuestados mencionan que a veces los docentes suelen animar a los niños/as con sus actividades; mientras que 37% dijo que siempre y casi siempre y el 20% que nunca lo hace, por lo cual se considera que la insuficiente motivación ha incidido en la motivación hacia el estudio.

6 ¿Conoce usted si su hijo/a muestra interés en las clases?

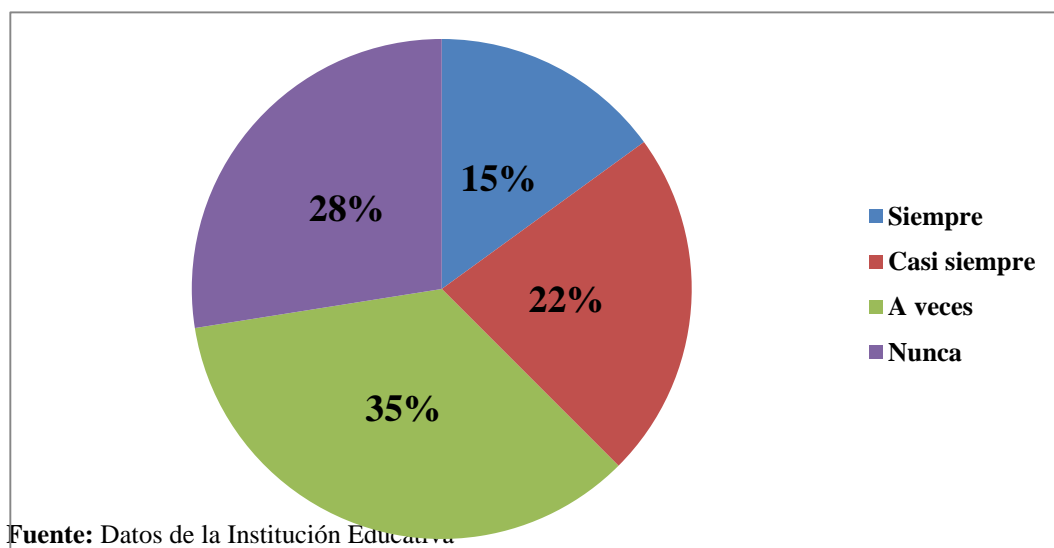
TABLA N° 7 Interés por aprender

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	5	15%
2	Casi siempre	6	22%
3	A veces	11	35%
4	Nunca	8	28%
	Total	29	100%

Fuente: Datos de la Institución Educativa

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

GRÁFICO N° 6: Interés por aprender



Fuente: Datos de la Institución Educativa

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

Análisis.- Los datos de la encuesta aplicada a los padres indica que el 35% manifestó que a veces sus hijos/as muestran interés en las clases; mientras que el 15% y 22% mencionaron que siempre y casi siempre y el restante 28% consideró que nunca muestran interés, por lo que se puede interpretar que los niños y niñas no tienen una motivación previa en el aprendizaje.

7 ¿Cree usted que el docente antes de iniciar sus actividades escolares debe motivar a los niños/as?

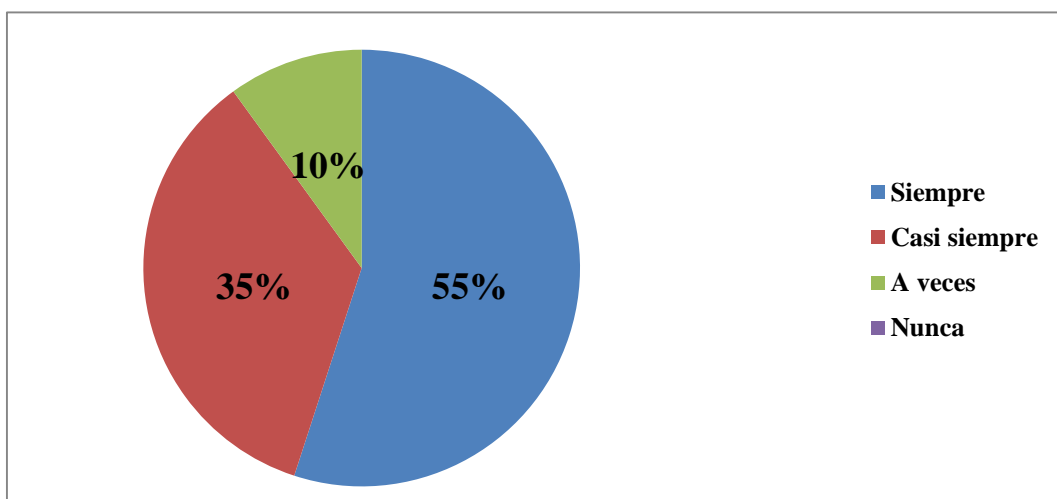
TABLA N° 8 Actividades lúdicas para motivar

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	18	55%
2	Casi siempre	7	35%
3	A veces	4	10%
4	Nunca	0	0%
	Total	29	100%

Fuente: Datos de la Institución Educativa

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

GRÁFICO N° 7: Actividades lúdicas para motivar



Fuente: Datos de la Institución Educativa

Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

Análisis.- Los datos indican que el 55% y el 35% de los padres de familia encuestados consideraron que siempre y casi siempre se debe motivar a los niños y niñas antes de iniciar las actividades escolares; mientras que el 10% dijo que a veces debe hacerse la motivación en el aula de clases, de esta manera se puede apreciar que el mayor por ciento de los padres si concede importancia a la motivación, previo al inicio de las actividades que constan en la planificación.

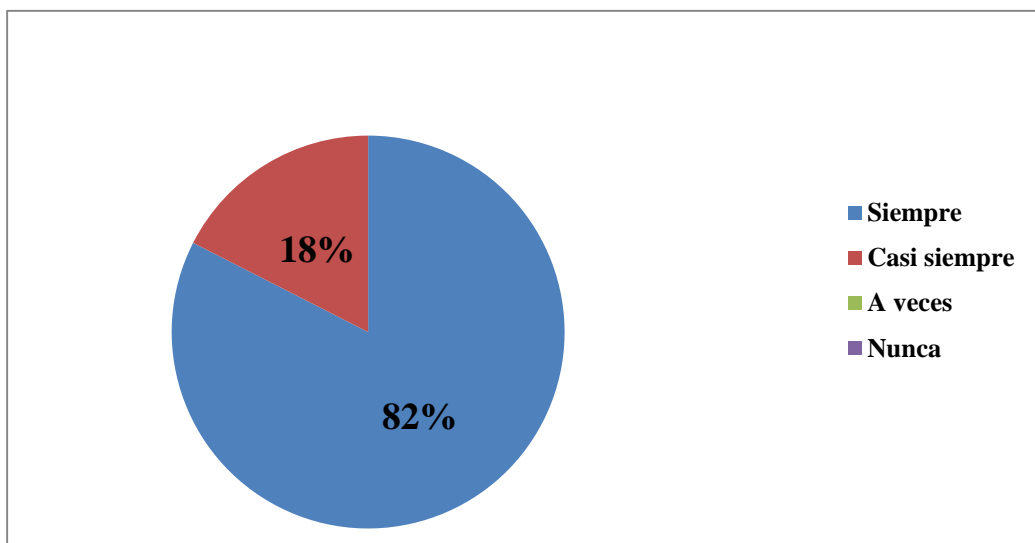
8 ¿Estaría de acuerdo que el docente cuente con las estrategias lúdicas para poder motivar a los niños/as en el aprendizaje?

TABLA N° 9 Las estrategias lúdicas para motivar

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	22	82%
2	Casi siempre	7	18%
3	A veces	0	0%
4	Nunca	0	0%
	Total	29	100%

Fuente: Datos de la Institución Educativa
Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

GRÁFICO N° 8: Las estrategias lúdicas para motivar



Fuente: Datos de la Institución Educativa
Elaborado: Borbor Méndez Soraya Ivonne

Análisis.- Según la encuesta aplicada a los padres de familia, el 82% y 18% mencionan que siempre y casi siempre el docente debe contar con las estrategias lúdicas para poder motivar a los niños y niñas en el aprendizaje, de esta manera se puede corroborar que es necesario implementar las estrategias lúdicas.

3.9.4. Análisis de la entrevista realizada a los docentes.

Se muestra a continuación un análisis de los criterios recopilados en la entrevista realizada a los docentes, con la finalidad de identificar el nivel de conocimiento sobre las estrategias lúdicas para la motivación, así como la aceptación e importancia de llevar a efecto la aplicación.

La profesora Martha Soriano y Eliana Guillen son los entrevistados, los mismos que manifiestan en una de las interrogantes que las estrategias lúdicas son necesarios para la motivación de los niños y niñas ya que siempre deben estar activos durante la clase.

Otra de las interrogantes planteadas fue sobre la aplicación de estrategias que utilizan en el salón de clase, las cuales solo se manejan con canciones tradicionales ya que el tiempo y los recursos no abastecen para aplicar otros métodos.

Para finalizar la entrevista, se consultó si estarían dispuestas a implementar y aplicar nuevas estrategias para la motivación con los niños y niñas, enfatizando que estarían dispuestas a ejecutar las nuevas estrategias ya que esto le ayudará el desarrollo de la enseñanza aprendizaje.

3.9.5 Conclusión general de la entrevista

Las docentes muestran preocupación por la falta de recursos en el salón de clase más aún cuando se trata de motivar a los niños y niñas para el desarrollo de sus habilidades y aprendizaje, existe escaso conocimiento sobre la aplicación de las estrategias lúdicas.

Otro hecho relevante es el tiempo que ellas se toman para realizar estas actividades, por lo que ciertos días aplican las estrategias lúdicas, debemos ser conscientes que los niños a esta edad se desconcentran y se aburren con facilidad mientras no estén motivados.

3.9.6 Recomendación de la entrevista

Es muy importante que los docentes utilicen estrategias de motivación a sus estudiantes antes, durante y después de clases con el fin que el estudiante se sienta con interés de aprender.

Así mismo se recomienda que busquen más información sobre las estrategias lúdicas para que las apliquen de manera continua durante la clase.

3.10 Guía de observación realizada a los niños sobre las características generales de la Escuela De Educación Básica Carmen Montenegro de Obregón.

Objetivo: Observar las características generales de la Escuela de Educación Básica Carmen Montenegro de Obregón, para el desarrollo de las estrategias lúdicas para la motivación de los niños y niñas de 4 a 5 años.

Cuadro 1.- Guía de observación.

CARACTERISTICAS GENERALES	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO	EN DESACUERDO
1.- Existen material didáctico adecuado para motivarlos?			X	
2.- Existe un espacio amplio para el desarrollo de las estrategias lúdicas?	X			
3.- El parque de los niños y niñas está en buenas condiciones?		X		
4.- Los niños y niñas se sienten motivados a jugar en los parques?			X	
5.- Los niños y niñas muestran interés en las clases?			X	
6.- Se aplica la motivación en las clases?				X

3.10.1. Valoración de los indicadores de la guía de observación.

- Se considera **totalmente de acuerdo**, cuando el área o espacio sea de manera específica, es decir, cuenten con un espacio amplio para el desarrollo de las estrategias lúdicas para la motivación.
- Se considera, **de acuerdo**, cuando existe un área en la que se pueda trabajar y pero no está en óptimas condiciones.
- Se considera **totalmente en desacuerdo** cuando no existen áreas de trabajo y materiales tendrán que ser reemplazados.
- Se considera **en desacuerdo** cuando no cumplen las expectativas previstas y muestran falencias en las actividades aplicadas en los niños y niñas de 4 a 5 años.

3.11 Conclusiones y recomendaciones.

3.11.1 Conclusiones.

Se puede apreciar en la guía de observación, que si bien es cierto existen áreas donde los niños y niñas pueden jugar no están en buen estado por lo tanto, no es llamativo para ellos.

La Escuela de Educación Básica Carmen Montenegro de Obregón, denota falencias ya que no realiza actividades de ningún tipo para los niños y niñas de 4 a 5 años.

Los docentes no cuentan con estrategias lúdicas para la motivación durante el desarrollo de la enseñanza aprendizaje.

3.11.2 Recomendaciones.

Se recomienda promover la realización de las estrategias lúdicas para la motivación en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Carmen Montenegro de Obregón, a que estas estrategias no solo ayudarán al niño a que este motivado, sino que también ayudara a los docentes para que concienticen el desarrollo de la clase.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1. Datos informativos

La propuesta se desarrolla en la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad, ha dado resultados favorables en su aplicación para la motivación en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años, la misma se describe a continuación:

Elaborado por: Soraya Borbor

Título	Diseño y aplicación de estrategias lúdicas para la motivación en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad.
Institución Ejecutora	Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad.
Ubicación:	Cantón La Libertad, provincia de Santa Elena
Beneficiario:	Niños y niñas de 4 a 5 años, docentes.
Producto	Estrategias para la motivación
Tiempo Estimado para su ejecución	Año lectivo 2015 -2016
Equipo Técnico:	Egresada Soraya Borbor
Responsable:	Tutor: Ed. Párv. Anita Uribe Veintimilla
Cantón:	Cantón La Libertad
Provincia:	Santa Elena
Jornada:	Matutina
Régimen:	Costa

4.2. Antecedentes de la propuesta

Una de las principales causas que ha conllevado a la realización de la propuesta es la escasa aplicación de estrategias lúdicas en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón”, razón que ha influido en las actividades diarias, y que se ven reflejados en la motivación de los niños/as.

Uno de los factores principales es la escasa motivación de los docentes para la aplicación de las estrategias, lo que incide en que muchos niños y niñas no encuentran motivadoras las actividades escolares que forman parte de su aprendizaje.

Otro de los antecedentes es que dentro de la escuela no hay un material que contenga estrategias lúdicas que sirvan para guiar a los docentes y entonces se puedan aplicar para motivar a los niños y niñas antes del inicio de cada actividad escolares, cada uno de estos aspectos preliminares ha conllevado a que se puede plantear el diseño de la propuesta como medio importante y necesario en el proceso de enseñanza aprendizaje.

4.3. Justificación

Es importante aplicar las estrategias lúdicas en la edad de 4 a 5 años, porque los niños y niñas en esta edad aprenden jugando, experimentando y desarrollando una serie de actividades dinámicas, que permitirán un mejor proceso de aprendizaje en las actividades desarrolladas por el docente.

La presente propuesta, es un mecanismo que permite motivar a los niños y niñas, y propicia llevar un proceso educativo dinámico y atractivo, en la que los infantes se sientan motivados para conocer y aprender.

La aplicación de estrategias lúdicas son factibles en la edad de 4 a 5 años porque permiten dinamizar las actividades escolares, solo se necesita darle un buen uso a los recursos del aula.

4.4. Objetivos

4.4.1. Objetivo general

Aplicar estrategias lúdicas para la motivación en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016.

Objetivos específicos

- ❖ Introducir las estrategias lúdicas para la motivación en los niños y niñas de 4 a 5 años.
- ❖ Mejorar estrategias lúdicas para la motivación de los niños y niñas en el aprendizaje.
- ❖ Favorecer las estrategias lúdicas mediante juegos y actividades para la motivación de los niños y niñas.

4.5. Fundamentaciones

Para el diseño de las estrategias lúdicas para la motivación en los niños y niñas de 4 a 5 años la autora considera de mucha importancia tener en cuenta lo que indica (Freud, 2011), cuando plantea: “Cada actividad necesita de la acción docente, quien debe facilitar un ambiente dinámico y de armonía”.

Es por ello que las actividades que se apliquen como estrategias lúdicas para motivar a los niños y niñas en el proceso del aprendizaje deben ser motivadoras, no deben ser s simples juegos, sino una experiencia para aprender divirtiéndose.

Respecto al fundamento pedagógico para la aplicación de las estrategias lúdicas la investigadora se basa en las consideraciones de Piaget citado por (Efreáin Sebran, 2010), que indica :“Que cada actividad escolar es un proceso pedagógico; el docente debe aplicar dinámicas para hacer de la clase una experiencia lúdica” , las estrategias lúdicas representan un factor y medio motivador entre docentes-niños y niñas, que ayuda a mejorar el ambiente educativo para que el proceso de aprendizaje se vuelva interesante para los niños y niñas.

4.6. Metodología: (Plan de acción)

CUADRO N° 6: Plan de acción

Objetivos Específicos	Contenido	Estrategia	Recursos
Introducir las estrategias lúdicas para la motivación en los niños y niñas de 4 a 5 años.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juegos ▪ Dinámicas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseño ▪ Explicación ▪ Aplicación ▪ Proceso ▪ Evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Área Pedagógica.
Mejorar estrategias lúdicas para la motivación de los niños y niñas en el aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juegos ▪ Dramatización ▪ Actividades lúdicas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivar a los niños y niñas. ▪ Realizar actividades previas de animación. ▪ Aplicación de las estrategias en el aula y patio escolar. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Área educativa.
Favorecer las estrategias lúdicas mediante juegos y actividades para la motivación de los niños y niñas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juegos educativos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivación. ▪ Explicación. ▪ Ejecución. ▪ Enseñanza ▪ Evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diversos recursos del medio.

Elaborado por: Soraya Borbor



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD PRESENCIAL**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS
PARA LA MOTIVACIÓN**

AUTORA:

SORAYA BORBOR

La Libertad – Ecuador

2015

ÍNDICE

Contenido	Págs.:
Portada	72
Índice	73
Orientaciones generales	74
Bloque: comprensión y expresión oral	75
Estrategia 1: Mi cuento favorito	76
Estrategia 2: El tren de las vocales	77
Estrategia 3: El juego de la silla	78
Estrategia 4: El zigzag	79
Estrategia 5: ¿Quién falta?	80
Bloque: comprensión y expresión artística	81
Estrategia 6: Jugando al ula-ula	82
Estrategia 7: Pásame la pelota	83
Estrategia 8: Encestando pelotas	84
Bloque: Relaciones lógico - matemáticas	85
Estrategia 9: Aprendemos las nociones	86
Estrategia 10: ¿Adivina qué figura es?	87
Estrategia 11: Pañuelos de colores	88
Estrategia 12: ¡Vamos a pescar!	89

4.7 Orientaciones generales

Para ser capaces de fomentar un clima de motivación en las aulas, no se puede olvidar en ningún momento que los protagonistas del aprendizaje son nuestros alumnos y nosotros mismos.

Estas estrategias están divididas en 3 bloques muy importantes del currículo Inicial, que los docentes podrán trabajar con gran facilidad.

Cada actividad tiene un objetivo determinado por lo cual la motivación es importante para dar inicio a las clases.

La explicación y demostración de las estrategias lúdicas fue realizada teniendo en cuenta a los niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

Se explicaron de forma simple los objetivos de las estrategias lúdicas.

El tiempo en cada actividad debe ser el adecuado entre la explicación y la demostración, no más de 20 minutos.

Sé seleccionaron los materiales adecuados para el desarrollo de cada estrategia.

Verificar que realicen las estrategias de manera correcta.


BLOQUE

COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN




ORAL Y ESCRITA

Estrategia N° 1

Nombre: Mi cuento favorito	
Objetivo	-Desarrollar la motivación a través de la narración de un cuento para que los niños y niñas se sientan atentos al proceso de las actividades escolares.
Descripción Metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente explica el desarrollo de la estrategia 2. Lograr la interacción entre los estudiantes a través de una dinámica de animación (El chino capuchino). 3. Narrar un cuento. 4. Realizar preguntas sobre las escenas del cuento. 5. Mostrar imágenes sobre las escenas del cuento para discriminar las escenas. 6. Hacer que los niños y niñas imiten a personajes del cuento. 7. Seguir con el proceso de enseñanza aprendizaje.
Recursos	Cuento, imágenes, títeres, canción, niños, docente.
Descripción visual	
Tiempo	15 a 20 minutos


Fuente: laclasedemiren.blogspot.com/2013/01/mi-cuento-favorito.html

Estrategia N° 2

Nombre: El tren de las vocales	
Objetivo	- Identificar las vocales por medio de la motivación para el desarrollo de su aprendizaje.
Descripción Metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente inicia sus actividades motivando a los estudiantes a través de una canción “La mosca” Una mosca volaba por la luz, luz, luz Se le apago se le apago, Y la pobre mosca quedo medio loca, Y la pobre mosca nunca más voló. 2. Divide el grupo en dos, y forman un tren. 3. En una caja de cartón están las 5 vocales. 4. Cada grupo tiene su caja de cartón, y el docente va pidiendo una vocal al tren, el cual tiene que ir a sacar de la caja y dársela en la mano al docente. 5. Gana el tren que entrega todas las vocales que pide el docente, y sin soltarse.
Recursos	Aula, patio, tarjetas, cartones, canción, niños, docente.
Descripción visual	
Tiempo	15 minutos


Fuente: el-tren-de-las-vocales.blogspot.com/

Estrategia N° 3

Nombre: El juego de la silla	
Objetivo	- Crear un clima de relajación, motivación y animación previo al ingreso a los nuevos aprendizajes.
Descripción Metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Todos los niños/as se sientan en círculo cada uno en una silla. 2. Se ubica a un niño/a en el centro. 3. El docente les entrega una frase que dice: “Traigo un recado para los niños/as que su primer nombre empiece con la vocal A”, el niño/a del centro puede decir lo que quiera. 4. Los niños y niñas que lo tengan, deben cambiarse de puesto y ubicarse en otro sitio. 5. Se ubica en el centro el que se quede sin sitio y se vuelve a jugar. 6. El niño/a del centro debe cambiar de vocales. 7. Cuando se dice la palabra debe ser una que involucre a algunos niños/as para que puedan movilizarse. 8. Por ejemplo se puede decir, los que tengan zapatos negros, pelo negro, camiseta blanca, entre otros. 9. Al finalizar la actividad, el docente felicita a los niños/as. <p>Durante el proceso, se los motiva con una canción (agua aaa).</p>
Recursos	Aula, sillas, grabadora, cd, niños, canción, docente.
Descripción visual	
Tiempo	15 a 20 minutos


Fuente: www.guiainfantil.com

Estrategia N° 4

Nombre: El zigzag	
Objetivo	- Emplear el lenguaje gráfico como medio de comunicación, a través de las estrategias lúdicas para el desarrollo de su aprendizaje
Descripción Metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente motiva a los niños con la canción de tic-tic. 2. Coloca una cinta de papel en el piso formando zigzag, en ambas filas. 3. Saca al grupo ,formando dos filas. 4. Cada grupo debe pasar de acuerdo a las indicaciones de la docente. 5. La docente le pedirá que coloquen las manos en forma horizontal, vertical, sobre la cabeza, etc. 6. Cada niño debe pasar de acuerdo a su turno. 7. El ganador será el grupo que llegue primero. 8. Los niños regresarán a clases bien motivados.
Recursos	Patio, cinta masking, canción, niños, docente.
Descripción visual	
Tiempo	10 a 15 minutos

Fuente: www.paisdelosjuegos.cl

Estrategia N° 5


Nombre: ¿Quién Falta?	
Objetivo	- Desarrolla su vocabulario y percepción visual al momento de la motivación.
Descripción Metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente inicia con una canción (El pájaro carpintero). 2. Se divide el grupo en dos. 3. Se sientan formando un círculo con los ojos cerrados. 4. Se le indica a un niño que se esconda. 5. Después, el resto de niños abren los ojos para adivinar qué niño es el que falta. 6. Cada grupo debe adivinar el niño que falta. 7. Luego el niño que está escondido se sienta en el círculo y se esconde otro. 8. Deben participar todos. 9. Ganará el grupo que más aciertos tenga.
Recursos	Aula, canción, niños, docente
Descripción visual	
Tiempo	15 a 20 minutos

Fuente: juegosdetiempolibre.org

BLOQUE




Estrategia N° 6

Nombre: Jugando con ula-ula	
Objetivo	- Ejercitar todas las partes del cuerpo en forma motivadora, mantener en coordinación los movimientos con el ula-ula.
Descripción Metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente inicia sus actividades motivando a los estudiantes a través de una dinámica (el globito). 2. Divide el grupo en dos, separando a los hombres y mujeres. 3. Forman un círculo agarrándose de las manos. 4. La docente le da una ula a cada grupo. 5. Los niños pasarán por el ula sin soltarse las manos. 6. El ula regresará hasta el primer niño. 7. El ganador es el grupo que llegue primero. 8. Luego ingresan al salón de clase a continuar con sus actividades.
Recursos	Aula, ula, niños, canción.
Descripción visual	
Tiempo	15 minutos máximo.


Fuente: www.elsol.com.bo/index.php?cat=153&pla=3&id

Estrategia N° 7

Nombre: Pásame la pelota	
Objetivo	- Ejercitar todos los segmentos del cuerpo para fortalecer la motivación de los estudiantes.
Descripción Metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente inicia la actividad con la dinámica del saludo. 2. Realiza la división de dos grupos. Cada equipo se ubica un integrante tras de otro. 3. Los primeros de cada equipo poseen un balón en las manos. 4. A la señal del docente, se iniciará la entrega la pelota al compañero que se encuentra detrás pero por debajo de las piernas. 5. El segundo lo recibe y entrega del mismo modo al siguiente y así sucesivamente. 6. Cuando el balón llega al último participante, éste lo devuelve al que se encuentra delante de él, sobre la cabeza y así sucesivamente hasta llegar al primero de la fila
Recursos	Patio, pelota, canción, niños y niñas.
Descripción visual	
Tiempo	15 a 20 minutos máximo.

Fuente: www.gerza.com/dinamicas/categorias/todas

Estrategia N° 8

Nombre: Encestando pelotas.	
Objetivo	- Desarrollar las nociones básicas como el dentro/fuera, por medio de la motivación.
Descripción Metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente motiva a los estudiantes con la canción de periquita. 2. La docente los invita a salir al patio y forma 2 grupos. 3. Junto a ellos está una cesta con pelotas de varios tamaños. 4. Frente a ellos a cierta distancia está una cesta vacía. 5. Ellos deben encestar todas las pelotas, en forma individual. 6. Ganará el grupo que haya encestado más pelotas. 7. Luego se ingresa al salón a realizar las actividades diarias.
Recursos	Patio, pelota, canción, cestas, niños, docente.
Descripción visual	
Tiempo	10 a 15 minutos máximo.

Fuente: es.slideshare.net/SrithaBlue/encestando-pelotas


BLOQUE

RELACIONES



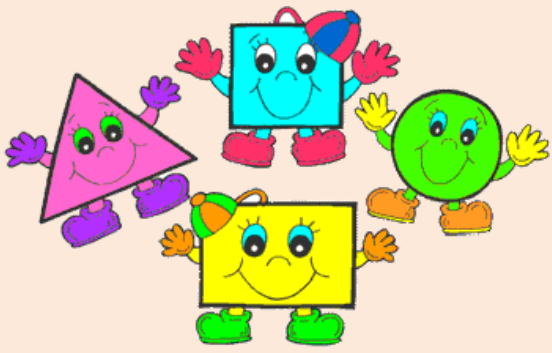
LÓGICO - MATEMÁTICAS

Estrategia N° 9

Nombre: Aprendemos las nociones.	
Objetivos	- Aplicar la estrategia didáctica de motivación para fortalecer el aprendizaje de las nociones.
Descripción Metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente inicia sus actividades motivando a los estudiantes a través de una canción “Pulgarcito”. 2. Luego, los invita a salir al patio. 3. Les enseña las nociones: arriba-abajo.. 4. Ubica a un niño arriba de la escalera del columpio y a otro abajo. 5. Pregunta a los niños: ¿Quién está arriba de la escalera? ¿quién lo espera abajo? 6. Les enseña la noción. 7. Luego, le hace observar todas las cosas que están a su alrededor. 8. Le dice que identifiquen la noción aprendida. 9. Los hace pasar al aula y les muestra imágenes para interiorizar la noción. 10. Les facilita una hoja de trabajo para reconocer las nociones. 11. Los anima a realizar un buen trabajo recordándoles el juego.
Recursos	Aula, recursos didácticos
Descripción visual	
Tiempo	15 minutos


Fuente: aprendiendomatematicas.com/

Estrategia N° 10

Nombre: ¿Adivina qué figura es?	
Objetivos	- Desarrollar el pensamiento lógico matemático mediante la concentración y motivación.
Descripción Metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente inicia sus actividades motivando a los estudiantes a través de una canción (remix de las manitos). 2. Luego, se les invita a colocar en círculo alrededor de una mesa. 3. Se coloca sobre la mesa unas tarjetas con las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo). 4. Un participante selecciona una tarjeta visualmente. 5. El resto de niños tienen que realizar preguntas referentes a la figura ¿cuántos lados tiene? ¿no tiene lados?, etc. 6. El niño que seleccionó la tarjeta solo responderá sí o no. 7. Con este juego el niño estará en capacidad de adivinar que figura es. 8. Ganará el juego el que adivine la figura
Recursos	Aula, recursos didácticos
Descripción visual	
Tiempo	15 minutos máximo


Fuente: aprendiendomatematicas.com/

Estrategia N° 11

Nombre: Pañuelos de colores	
Objetivos	Motivar a los niños a través del juego para identificar los colores.
Descripción Metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente realiza las actividades iniciales de saludos, reconocimiento del tiempo y el espacio. 2. Canta junto a los niños “la ventanita”. 3. Invita a los niños a jugar al juego de los pañuelos de colores. 4. Llena un cesto con pañuelos de diferentes colores. 5. A cada niño se le pide que saquen un pañuelo de color rojo y se lo coloca en la cabeza, uno azul y se lo amarra en el pie, uno verde y se lo ata a la rodilla, uno amarillo alrededor del cuello. 6. Ríe con ellos al ver el aspecto que le queda. 7. La docente procede a ubicar a los estudiantes en sus respectivos asientos y da inicio a las actividades escolares.
Recursos	Aula, pañuelos de varios colores, cesto.
Descripción visual	
Tiempo	15 a 20 minutos.

Fuente: www.guiadelnino.com

Estrategia N° 12

Nombre: ¡Vamos a pescar!	
Objetivos	- Expresar los números a través de un juego para desarrollar en los estudiantes la habilidad del pensamiento.
Descripción Metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente inicia sus actividades motivando a los estudiantes a través de una canción (Los peces nadan). 2. El docente divide el grupo en dos equipos. 3. A cada uno se le entrega una vara de pescar. 4. Sobre el suelo se colocan los peces, los cuales tendrán un pequeño arito de alambre en sus bocas para poder ser pescados. 5. En estos peces se encuentran escritos los números del 1 al 10. 6. Los estudiantes deben rotar en su barco de cartón y debe pescar solo un pez. 7. Ganará el que dentro del tiempo que designe el docente, más peces haya acumulado.
Recursos	Aula, patio, vara de pescar, peces de cartón, canción, cartón.
Descripción visual	
Tiempo	15 minutos.

Fuente: www.vivajuegos.com

CAPÍTULO V
MARCO ADMINISTRATIVO

5.1. ECURSOS	<p>5.1.1. Institucionales</p> <p>Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón” del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.</p> <p>5.1.2. Humanos</p> <p>Tutor, investigador, coordinador, docentes de cuidado infantil, padres y madres de familia, niños y niñas.</p> <p>5.1.3. Materiales</p> <p>Computadora, impresora, grabadora, resmas de hojas, tinta de impresora, anillados, internet.</p> <p>5.1.4. Económicos</p> <p>\$ 1.545,00 Aporte del investigador.</p>
---------------------	---

PRESUPUESTO

Recursos humanos

HUMANOS				
N°.	DENOMINACIÓN	TIEMPO	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	Investigador	4 Meses	\$ 50,00	200,00
1	Tutor	4 Meses	0	0
	TOTAL			200,00

Recursos materiales

MATERIALES				
Nº.	DENOMINACIÓN	TIEMPO	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	Computadora		\$ 800,00	800,00
1	Impresora		100,00	100,00
1	Cámara fotográfica		100,00	100,00
	Refrigerios		80,00	80,00
	Materiales de		20,00	20,00
10	Oficina			
5	Anillados		1,50	15,00
5	Empastados		10,00	50,00
	Resma de hojas		4,00	20,00
	Internet y copias			40,00
	Materiales varios		50,00	50,00
	TOTAL			1.275,00
OTROS				
Nº.	DENOMINACIÓN	TIEMPO	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	Movilización.			40,00
1	Teléfono (llamadas)			30,00
	TOTAL			70,00

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Soraya Borbor

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOST.				SEP.				OCT.				NOV.				DIC.				ENERO				FEB.			
	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				
Selección del Tema	■																																															
Análisis del problema y la propuesta		■																																														
Elaboración del diseño del trabajo de investigación			■	■																																												
Presentación del tema a Consejo Académico					■	■																																										
Aprobación de Consejo Académico						■	■																																									
Revisión Comisión Trabajo de Titulación								■	■																																							
Aprobación y designación del Tutor por Consejo Académico										■	■																																					
Tutorías Semanales																																																
Presentación de la Tesis Completa a Consejo Académico																																																
Recepción de correcciones																																																
Entrega de correcciones para calificación																																																
Entrega de correcciones finales																																																
Defensa del trabajo de Titulación																																																

BIBLIOGRAFIA

- Ballesteros, P. (2011). La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas. Colombia.
- CEPAL. (2012). La educación de niños con talento en Iberoamérica. Latinoamérica: UNESCO.
- Efreáin Sebran. (2010). El libro de la ludoteca. Una guía para aprender jugando. México D. F: Ludoteca.
- Erraéz JoviI. (2011). Estrategias lúdicas para la socialización de los niños/as. Ecuador: Universidad Técnica de Machala.
- Freud. (2011). Otras teorías del desarrollo: Freud, Erikson y Vigotsky. En M. Martín. Colombia: USAC.
- IE.ORG. (2013). *Educación de la primera infancia*. Recuperado el 2014, de http://www.ei-ie.org/spa/news/news_details/2752
- INEVAL. (2013). Pruebas Ser Estudiantes. Ecuador: Instituto de Evaluación Educativa.
- Martínez , Lourdes. (2012). *Lúdica como estrategia didáctica*. México: McGraw Hill.
- Piaget. (2010). La educación Inicial. En G. Morrison. España: Prentice Hall.

- SENPLADES. (2009). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito : SENPLADES.
- Andreu y García (2009). *Actividades lúdicas en la enseñanza*. España.
- Antoraz, E Y Villalba, J. (2010). *Desarrollo cognitivo y motor*. Editex. España.
- Arcos, Nancy. (2012) *Desarrollo de Actividades Lúdicas en Niños de Edad Preescolar con Diagnóstico de Leucemia, Pacientes del Hospital de Niños Baca Ortiz*. Ecuador.
- Asamblea Nacional (2009). *Constitución de la República del Ecuador*.
- Asamblea Constituyente. (2011). *Ley Orgánica de educación intercultural*, Ecuador.
- Astudillo, Eulogia (2012). “Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños. Ecuador.
- CNH. *Desarrollo Infantil*. 2008
- *Código de la niñez y la adolescencia* (2008), Ecuador.
- Escuela Politécnica del Ejército. (2009). *Característica e importancia de los materiales didácticos en el desarrollo de la motricidad*. Ecuador.
- García, A y Villalba, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex. España.

- Gil, Contreras y Gómez (2008) Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. Revista Iberoamericana de educación. N.º 47
- Grupo Océano. (2010). Manual de juegos. Océano Ediciones. España.
- Guía de estimulación y psicomotricidad en la educación inicial. 2010.
- Isolde Seeleitner. (2008) Juegos y actividades lúdicas.
- Kloppe, S; Batllori, J y Horacio, E. (2009). Juegos para la educación infantil. Parramon ediciones. España.
- Morrison, G. (2010). Educación infantil. (9na. Edición). Pearson Prentice Hall.
- Sánchez, María (2009) El juego y actividades lúdicas para la educación. Granadas.
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, (2013), Plan Nacional para el Buen Vivir, 2013-2017, Ecuador.
- SEDESAL. (2010). Actividades lúdicas. México.
- Universidad técnica de Ambato. (2011). Informe de investigación sobre la importancia de la aplicación de técnicas psicomotrices en los niños y niñas de 3 y 4 años. Ecuador.
- Urive, Iván (s/a) Motricidad infantil y desarrollo humano.

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

Biblioteca virtual UPSE. Desarrollo Infantil y competencia de la primera infancia. Colombia. 2009. Site.ebrary.com

Folleto. (2012). La motricidad. <http://www.tuobra.unam.mx>.

Bucco; Dos Santos y Zubiaur (2013) Desarrollo de las habilidades motoras fundamentales en función del sexo y del índice de masa corporal en escolares. España. http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1578-84232013000200007&script=sci_arttext

García y Ramos (2012). Propuesta didáctica para niños. Estudios Pedagógicos XXXVIII, N° 1: 131-148. <http://mingaonline.uach.cl/pdf/estped/v38n1/art08.pdf>

Farías y Rojas (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios. http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1011-22512010000200005&script=sci_arttext

Ordeni y Bericat (2010) Herramientas de Screening del Desarrollo Psicomotor en Latinoamérica. Chile. http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062010000500002

Anexos

ANEXO N° 1: Instrumentos de recolección de información.



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD PRESENCIAL**

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

OBJETIVO:

Realizar un estudio de campo para la obtención de información sobre la aplicación de las estrategias lúdicas para la motivación de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Carmen Montenegro de Obregón”.

INTRUCCIONES:

Lea con libertad y responda con sinceridad marcando con una **X** las respuestas que usted considere en las siguientes preguntas, su respuesta es muy valiosa en la investigación que se lleva a efecto.

CUESTIONARIO:

1. ¿Conoce usted que son las estrategias lúdicas?

SI

NO

2. ¿Considera usted importante la aplicación de estrategias lúdicas como medio de la motivación de los niños y niñas en el aprendizaje?

Siempre

Casi Siempre

A Veces

Nunca

3. ¿Conoce usted la importancia de la motivación de los niños/as para que puedan aprender?

Sí

No

4. ¿Cuáles de la siguientes actividades considera usted que se pueden aplicar como estrategia lúdicas para motivar a los niños/as en su aprendizaje?

Juegos

Observación de videos infantiles

Dinámicas

Canciones infantiles

Todos Otras ¿Cuáles? _____

6. ¿Cree usted que las actividades que los docentes aplican en la educación de los niños/as son motivadoras?

Siempre Casi Siempre A Veces Nunca

6. ¿Conoce usted si su hijo/a muestra interés en las clases?

Siempre Casi Siempre A Veces Nunca

7. ¿Cree usted que el docente antes de iniciar sus actividades escolares debe motivar a los niños/as?

Siempre Casi Siempre A Veces Nunca

8 ¿Estaría de acuerdo que el docente cuente con las estrategias lúdicas para poder motivar a los niños/as en el aprendizaje?

Siempre Casi Siempre A Veces Nunca

Gracias por su colaboración



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD PRESENCIAL**

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA

OBJETIVOS:

Obtener información sobre la aplicación de la motivación en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje para la implementación de las estrategias lúdicas para ser aplicada en los niños y niñas de 4 a 5 años.

Preguntas:

1.- ¿Para usted, qué son las estrategias lúdicas?

2.- ¿Dentro de la escuela se aplica la motivación como parte del proceso de enseñanza aprendizaje?

3.- ¿Conoce si los docentes aplican estrategias lúdicas como parte de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje? ¿Cuáles?

4.- ¿Considera importante la aplicación de la motivación para que los niños/as se sientan activos en el aprendizaje?

5.- ¿La escuela cuenta con estrategias lúdicas como medio pedagógico para que puedan ser aplicada por los docentes con los estudiantes? ¿Por qué?

6. ¿Podría mencionar algunos problemas en cuanto a la concentración en el aprendizaje de los niños y niñas en la escuela?

7. ¿Cree usted que motivar a los niños/as antes de iniciar las actividades escolares ayuda a que ellos puedan estar atentos y concentrados? ¿Por qué?

8. ¿Considera usted importante el diseño de las estrategias lúdicas para que se puedan motivar a los niños y niñas en el aprendizaje?

9. ¿Usted fomentaría la aplicación de estrategias lúdicas en el aula como parte de la motivación de los niños y niñas en el aprendizaje?

Gracias por su colaboración



**UNIVERSIDAD ESTADAL PENINSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD PRESENCIAL**

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES

OBJETIVOS:

Obtener información sobre la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje de los niños/as.

Preguntas

1.- ¿Para usted qué son las estrategias lúdicas?

2.- ¿Es importante la motivación antes de iniciar las actividades escolares con los niños/as?

3.- ¿Conoce usted uno de los problemas que afecta en la motivación de los niños y niñas?

4.- Mencione una de las estrategias que usted aplica para que los niños y niñas se sientan motivados.

5. ¿Implementaría usted las estrategias lúdicas en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje con los estudiantes?

Gracias por su colaboración

ANEXO N° 2: FOTOS



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA CARMEN
MONTENEGRO DE OBREGÓN
DEL CANTÓN LA LIBERTAD**

**REALIZANDO LA
ENTREVISTA A LA
DIRECTORA DE ESCUELA DE
EDUCACIÓN BÁSICA
CARMEN MONTENEGRO DE
OBREGÓN**



**EFFECTUANDO LA ENCUESTA
A LOS PADRES DE FAMILIA
DEL INICIAL 2**



**EFFECTUANDO LA
ESTRATEGIA LLAMADA
JUGANDO AL ULA-ULA**

**AL PRINCIPIO DE LA
ESTRATEGIA “MI CUENTO
FAVORITO”**



**REALIZANDO LA
ESTRATEGIA “ENCESTANDO
PELOTAS”**

**DESARROLLANDO LA
ESTRATEGIA “ZIGZAG”**

