

1er Encuentro Nacional de Investigación Educativa

Política educativa, resultados y tendencias

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA PRIMARIA COMUNITARIA (CONAFE) “OCTAVIO PAZ” DEL BARRIO CULHUACA, SANTA ISABEL XILOXOTLA, TLAXCALA

**María del Carmen Angulo Obil
Rebeca Montiel Larios
Universidad Autónoma de Tlaxcala
Facultad de Ciencias de la Educación**

RESUMEN

La ponencia presenta los resultados de una investigación fundamentada en el juego como estrategia de motivación en el proceso de aprendizaje de los niños de la primaria comunitaria (CONAFE) “Octavio Paz” de Barrio Culhuaca, de Santa Isabel Xiloxotla, Tlaxcala, en la materia de español, propuesta fundamentada teóricamente con los siguientes temas: la niñez intermedia, el juego como estrategia de motivación y la motivación.

El método utilizado fue investigación – acción (Migueluez, M. 2004), ya que era un problema específico que se resolvió en un contexto real; la muestra fue intencional – intensiva, debido a que se investigó intencionalmente a 8 niños de 1° a 4°; para la recolección de datos se utilizó una guía de observación y un diario de campo (Taylor y Bogdan, 1986). Cabe resaltar que para la interpretación de resultados se elaboró una tabla en la que se registraron los datos obtenidos en la guía de observación, lo cual dio pauta a concluir que el juego es una gran herramienta de trabajo que ha facilitado el aprendizaje de los niños que viven en la comunidad antes mencionada, debido a que han mostrado notables avances en su aprendizaje, además de despertar el interés en los niños al realizar la actividad, alegres, entusiasmados y con ánimos de participar una y otra vez.



1er Encuentro Nacional de Investigación Educativa

Política educativa, resultados y tendencias

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Como instructores comunitarios en la Primaria Comunitaria “Octavio Paz”, y como experiencia de Prácticas Profesionales, se detectó un bajo rendimiento escolar, sobre todo en Emmanuel y Guadalupe, alumnos de 4º que no sabían leer ni escribir.

Cabe mencionar que los padres de Emmanuel y Guadalupe no se preocupaban de que sus hijos no supieran leer y escribir, ya que los instructores anteriores aprobaron a Emmanuel con un promedio de 7.4 y a Lupita con un promedio de 6.4. La justificación fue que ya habían reprobado el año anterior, por lo que el esfuerzo de los asesores pedagógicos del CONAFE para estos casos no funcionó.

Al poco tiempo de iniciar el curso, se asignó a la comunidad un Asesor Pedagógico, el cual a través de la aplicación de un diagnóstico decidió atender a Leonardo, María del Rosario y Guadalupe. Cabe mencionar que dicho asesor solo acudió 3 veces a la escuela durante el ciclo escolar, jamás atendió a Emmanuel con el argumento de que sólo podía atender a 3 niños, y afirmando que Emmanuel no había salido tan mal en el diagnóstico. Por lo que se le pidió que lo atendiera en lugar de María del Rosario que era una niña de las más avanzadas de 3º.

Cuando se inició la implementación del juego como estrategia de motivación, los niños empezaron a aprender a leer y escribir. Guadalupe mostraba más avances que Emmanuel, por lo que se le comentó a la mamá de Emmanuel que debía apoyarnos en casa, como la señora trabaja por las tardes no podía y se le recomendó que fuera al DIF a pedir apoyo, ahí le asignaron a una psicóloga para que diera terapias al niño y la psicóloga le dijo que no tenía ningún problema

1er Encuentro Nacional de Investigación Educativa

Política educativa, resultados y tendencias

neuronal, pero que tenía una mentalidad negativa que a través de terapias ayudaría al niño.

CONTEXTUALIZACIÓN

Los niños que asisten a la Escuela Primaria CONAFE “Octavio Paz”, viven en una zona de escasos recursos, es un lugar en el que aún se siembra, se crían animales, hay calles sin pavimentar, pero cuentan con algunos servicios públicos. Están instaladas algunas fábricas de maquila, la mayoría de los padres son de bajos recursos y tienen estudios mínimos, cabe mencionar que algunas madres de familia son el pilar de la casa, además de que hay padres que trabajan fuera del país.

FUNDAMENTO TEÓRICO

Para la realización de esta investigación, se consultó a autores que hablan de las características físicas (Papilia D. E., 2001); tamaño, peso y edad de los niños durante la edad intermedia en la que se encuentran, las características cognoscitivas, emocionales y sociales de los niños y niñas. El conocer las particularidades de los grupos integrados por los estudiantes de esta escuela sirvió para tener claridad sobre las personas con las que trabajamos.

Así mismo se consultó teoría de la motivación en el plano educativo, la cual debe de ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma (Ajello Citado por Naranjo Pereira, 2009).

De acuerdo con Naranjo Pereira (2009), la satisfacción de las personas (estudiantes), su crecimiento personal y su rendimiento académico son óptimos sólo si el afecto del profesor o profesora y su apoyo van acompañados de una



1er Encuentro Nacional de Investigación Educativa

Política educativa, resultados y tendencias

eficiente organización, de la constante atención de los aspectos de tipo académico y del planeamiento de clases bien estructuradas y con objetivos claros.

También se abordó la importancia del juego como una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje. Carmen Minerva Torres (2002), considera que el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos y con su grupo.

Por otra parte, también se resalta la aportación que Piaget (1990) hace al juego, en el que liga el pensamiento del niño, siendo su aparición la expresión de una predominancia o polaridad que es la de la asimilación sobre la acomodación. Desecha la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo constructivo, es decir, ve al juego como un proceso que acompaña al niño por naturaleza y que crea en él un pensamiento constructivo. Piaget elabora tres grandes categorías que le permitirán luego dar su explicación e interpretación del juego según la estructura del pensamiento del niño: el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado; este último tomó más importancia en la investigación, ya que como afirma Piaget se presenta en la edad escolar, en donde los pequeños ya entienden que hay reglas que deben respetar, que existen premios y castigos para cada acción.

Autores como Bautista, Vallejo y López (2002) expresaban que el valor didáctico del juego está dado por el hecho de que, en él se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo,



1er Encuentro Nacional de Investigación Educativa

Política educativa, resultados y tendencias

entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter polémico, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Por último, Paula Chacón (2009) expresa que las estrategias, como el juego, deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

- ❖ Detectar los efectos del juego como motivación en el aprendizaje de los niños de la Primaria Comunitaria (CONAFE) “Octavio Paz”.
- ❖ Aplicar el juego como estrategia de motivación y estímulo en el aprendizaje.
- ❖ Brindar a los padres información y recomendaciones sobre el uso de los juegos como estrategia de aprendizaje de los niños.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Se utilizó el método de investigación – acción, es el indicado cuando el investigador no sólo quiere conocer una determinada realidad o un problema específico y su solución teórica, sino que desea también resolverlo en la práctica, en la vida real (Miguelé, M. 2004).

Etapas que se llevaron a cabo del método de investigación – acción (Miguelé, M. 2004):

Etapas: Etapa 1: diseño general del proyecto; etapa 2: identificación de un problema importante; etapa 3: análisis del problema; en este análisis se distinguieron básicamente, tres pasos: a) patentizar la percepción que se tiene del problema, b)



1er Encuentro Nacional de Investigación Educativa

Política educativa, resultados y tendencias

cuestionamiento de la representación del problema, c) replanteamiento del problema; etapa 4: formulación de Hipótesis, cabe destacar que la hipótesis que se formuló dentro de la investigación es provisional, ya que, se va modificando durante el proceso, para no estrechar nuestra visión y perspectiva de la realidad. La Hipótesis fue la siguiente: El juego es una buena estrategia de enseñanza para motivar el aprendizaje de los niños de la primaria comunitaria (CONAFE) “Octavio Paz” de Barrio Culhuaca, Santa Isabel Xiloxotla, Tlaxcala.

Etapas: Etapa 5: recolección de la información necesaria; las técnicas más apropiadas hoy día sean las cinco siguientes: a) tomar notas en clase, b) la grabación sonora, c) el videotape, d) el cuestionario, e) la observación participativa. De las técnicas mencionadas anteriormente para recolectar los datos, en la investigación sólo se utilizó la observación participativa y las notas en clase. Etapa 6: categorización de la información; etapa 7: estructuración de las categorías, etapa 8: diseño y ejecución de un plan de acción y etapa 9: evaluación de la acción ejecutada.

Para recabar datos se utilizó una guía de observación que consta de 6 rasgos a contestar con las opciones: SI y NO, así como una columna para escribir observaciones de cada uno de los rasgos.

Posteriormente se hizo una tabla de registro en donde se hizo la interpretación y análisis de los resultados.

Una población es un conjunto de todos los elementos que estamos estudiando, acerca de los cuales intentamos sacar conclusiones (Levin y Rubin; 1996). La población de la Escuela Primaria Comunitaria “Octavio Paz” está compuesta por 27 alumnos de 1° a 6° grado, de entre 6 y 11 años de edad; y el Preescolar

1er Encuentro Nacional de Investigación Educativa

Política educativa, resultados y tendencias

comunitario “Josefa Ortiz de Domínguez” que cuenta con 13 niños de 1° a 3° de entre 3 a 5 años de edad.

La muestra del estudio fue intencional – intensiva (Martínez Miguelez, 2004), ya que en la investigación se analizaron directamente a 8 alumnos que mostraron las características propias que la investigación exigió, de la escuela primaria comunitaria “Octavio Paz” CONAFE, en donde se realizaron las prácticas profesionales.

Dentro de la investigación se aplicó la observación participante (Taylor y Bogdan, 1986); es decir, se indagó diariamente el ambiente escolar de los niños, recogiendo datos de modo sistemático y no intrusivo) se utilizó Grabación y toma de notas en el campo, con las evidencias recabadas a lo largo de la investigación.

La observación fue realizada a 4 niños, dos de 1°, uno de 2° y uno de 3° por la instructora Rebeca, dicha observación se realizó así porque los niños de 1° son a los que más se les ha dificultado aprender a leer y escribir, el niño de 2° porque es uno de los niños que se aburren con facilidad en clase y el niño de 3° porque muestra un gran atraso escolar (debido a una discapacidad visual). La instructora Carmen observó, a otros 4 niños de 4°, a dos porque al inicio del curso tenían una mentalidad muy negativa sobre su desempeño escolar y no sabían leer ni escribir, las otras dos niñas porque confundían con facilidad las palabras que llevaban las siguientes letras: “h”, “j”, “g”, “v”, “b”, “mp” y “mb”.

RESULTADOS

A continuación se presenta la interpretación de resultados por rasgo según la categorización determinada:



1er Encuentro Nacional de Investigación Educativa

Política educativa, resultados y tendencias

1.- El niño muestra interés por la realización de actividades cuando el profesor propone el juego. De 8 niños 4 prestan atención, porque observan con que materiales se va a trabajar durante la actividad y escuchan cómo debe hacerse, además de preguntar cuando tienen alguna duda, 1 niño escucha, es decir, que percibe lo que se dice aunque no esté observando que materiales se utilizarán, y 3 niños muestran entusiasmo, porque se muestran alegres e impacientes con ganas por empezar a realizar la actividad.

2.- El niño participa durante todo el juego. De los 8 niños 6 mostraron participación activa, es decir, que colaboran dinámicamente con los demás y 2 se mostraron con entusiasmo, porque se muestran alegres e impacientes, con ganas de participar de nuevo.

3.- El niño se divierte durante la actividad lúdica. De los 8 niños 1 mostró poca participación, porque no colaboró mucho con los demás en la actividad, se distrae si se le hace difícil o porque no le agrada la actividad; 2 niños mostraron agrado por el juego, porque se veían a gusto y participaban mucho durante la actividad; 3 niños se mostraron contentos, se expresaron sonrientes durante el juego y 2 niños se entusiasmaron, porque estuvieron alegres e impacientes, con ganas de participar muchas veces.

4.- El niño sigue las instrucciones del juego de forma ordenada. De los 8 niños 2 niños escucharon atentamente, porque entendieron como llevar a cabo las instrucciones de la actividad y hacían preguntas si no entendían, 1 niño sólo observaba como se daban las indicaciones, es decir, únicamente miraba como se tenía que llevar a cabo la actividad, ya que estaba hablando con otro compañero de los que no se consideraron dentro de la muestra, 1 niño demostró dificultad para mantenerse quieto en el mismo lugar, ya que fue de los niños que andan de

1er Encuentro Nacional de Investigación Educativa

Política educativa, resultados y tendencias

un lugar a otro, 3 niños siguieron las instrucciones adecuadamente, se observó que comprendieron como debían llevarse a cabo las instrucciones sin estar preguntando y a 1 niño le costó seguir las instrucciones por padecer un problema visual.

5.- El niño demuestra capacidad de escritura. Los 8 niños ya saben leer y escribir, 1 tiene un buen nivel de lectura y escritura, porque su entonación y fluidez es buena, además de que comete pocos errores de ortografía; 2 niños demuestran un mayor número de faltas de ortografía, ya que son niños que aún no tienen un buen nivel de lectura y escritura de acuerdo al grado que cursan, debido a que al inicio del curso no sabían leer ni escribir y 5 niños demuestran un menor número de faltas ortográficas, son niños que ya leen y articulan correctamente las letras, además de se dan cuenta de los errores ortográficos que cometieron para no volverlos a repetir.

6.- El niño muestra aprendizaje significativo con el juego. De los 8 niños 4 demostraron aprendizaje significativo al aprender a leer y escribir, 2 también aprendieron a leer y escribir aunque aún escriben con faltas ortográficas y los otros dos niños muestran su aprendizaje al reducir sus faltas ortográficas.

CONCLUSIONES

Al inicio de las clases a los niños se les hace una bienvenida de 30 min., en donde se pone un juego para que inicien el día de una manera agradable, cuando se realizan estas bienvenidas los niños se muestran alegres, contentos y dispuestos a participar. Posteriormente se inician las clases rescatando los conocimientos previos de los niños del tema a abordar y posteriormente se les explica el tema, se resuelven las dudas de los niños y para motivar a los niños a aprender se utilizan



1er Encuentro Nacional de Investigación Educativa

Política educativa, resultados y tendencias

algunos juegos que vienen en el manual y otros que han sido adaptados para la enseñanza del tema, es importante mencionar que los juegos deben de estar bien diseñados y que en ocasiones se llegan a repetir los que más llaman la atención de los niños, además de que se debe de verificar que estén acorde al tema y la materia a impartir.

A la mayoría de los niños les agradan los juegos que se realizan fuera del salón de clases, más si son juegos de competencias, cada vez que se ponen estos tipos de juegos los niños salen corriendo a la cancha brincan con alegría, sonríen y gritan de emoción.

Los más pequeños de la escuela, los niños que cursan 1º, 2º y 3º, disfrutan especialmente de las clases cuando están incluyen un juego, por muy pequeños que sea, esto los motiva y ponen más atención en clases. Entre los juegos que más disfrutan y participan se encuentran el “ahorcado”, “basta”, “memorama” y “sopa de palabras”, que son juegos que generalmente se ocupan para la materia de español, sin embargo pueden servir para retroalimentar materias de ciencias naturales o sociales.

El juego ha sido un gran apoyo para el aprendizaje de los niños, ya que además del apoyo que reciben en casa por parte de sus padres, cuatro de los seis niños de 1º ya saben leer, una deletrea y el otro pequeño necesita más atención en casa por parte de sus padres, puesto que el niño si participa en la escuela con los juegos y demuestra progreso en su aprendizaje, pero falta mucho a clases lo que motiva que retroceda en su aprovechamiento.

RECOMENDACIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos, es de suma importancia utilizar el juego como metodología de enseñanza, por lo tanto es recomendable que el manual de



1er Encuentro Nacional de Investigación Educativa

Política educativa, resultados y tendencias

juegos que se utiliza en las escuelas de CONAFE sea elaborado por separado para cada uno de los niveles, actualizar su contenido ya que hay juegos que son obsoletos.

Es necesario que los docentes brinden a los padres de familia un avance mensual del niño, en donde establezcan las dificultades que presentaron durante el transcurso del mes y se recomienden ciertos juegos para que en casa los apliquen y ayuden a los niños a regularizarse.

La siguiente lista muestra algunos juegos que se recomiendan para que los padres e instructores los apliquen en la materia de español:

Nivel	Juegos
1° 2°	El ahorcado
	La escalera de palabras
	El buscador de letras
3°	Memorama
	Rally
	Dramatizaciones

Cabe destacar que algunos juegos no están incluidos en el manual de juegos de CONAFE, fueron recabadas en el periodo de tutoría de enero, con apoyo de una maestra que se encuentra laborando en ITEA y algunos recursos encontrados en internet que fueron adaptados para ser utilizados en algunas materias.

REFERENCIAS

- Alfaro Valverde A. & Chavarría Chavarría G. (2006). La motivación: una actividad inicial o un proceso permanente. Revista Pensamiento actual.
- Betoret, F. J. (1997). MOTIVACIÓN, APRENDIZAJE Y RENDIMIENTO ESCOLAR. Revista Electrónica de Motivación y Emoción.



1er Encuentro Nacional de Investigación Educativa

Política educativa, resultados y tendencias

- Bautista J. M., Vallejo N. & López R. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Paraguay.
- Chacón P. (2009). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. Venezuela
- Levin & Rubin (1996). Población. Recuperado el 25 del 05 de 2012, en:
<http://www.mitecnologico.com/Main/PoblacionEnEstadistica>
- Martínez Miguelez M. (2004). Ciencia y arte en la metodología cualitativa, México, trillas
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). MOTIVACIÓN: PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y ALGUNAS CONSIDERACIONES DE. Redalyc.
- Papilia D. E., Wendkos Olds S. & Duskin Feldman R. (2001). Psicología del desarrollo. Editorial: Mc Graw Hill. Colombia.
- Piaget, J. (1990). La formación del símbolo en el niño. Editorial: Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.
- S. J. Taylor & R. Bogdan. (1986). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Editorial: Paidós. Nueva York
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. Mérida, Venezuela.
<http://xiloxoxtla.gob.mx>. (s.f.). Recuperado el 14 de 09 de 2011, de
<http://xiloxoxtla.gob.mx/municipio/infraestructura-social-y-de-comunicaciones/>
<http://es.wikipedia.org/>. (s.f.). Recuperado el 03 de octubre de 2011, de
<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>, nombre y dirección
<http://xiloxoxtla.gob.mx>. (s.f.). Recuperado el 10 de 11 de 2011, de
<http://xiloxoxtla.gob.mx/municipio/infraestructura-social-y-de-comunicaciones>.