

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE

Alma Mater del Magisterio Nacional

FACULTAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Escuela Profesional de Educación Inicial



MONOGRAFÍA

La motivación como proceso pedagógico y sus estrategias de aplicación en niños de educación inicial

Examen de Suficiencia Profesional Res. N°0580-2018-D-FEI

Presentada por:

Aviles Ochoa, Rosalin Katarinne

Para optar al Título profesional de Licenciado en Educación

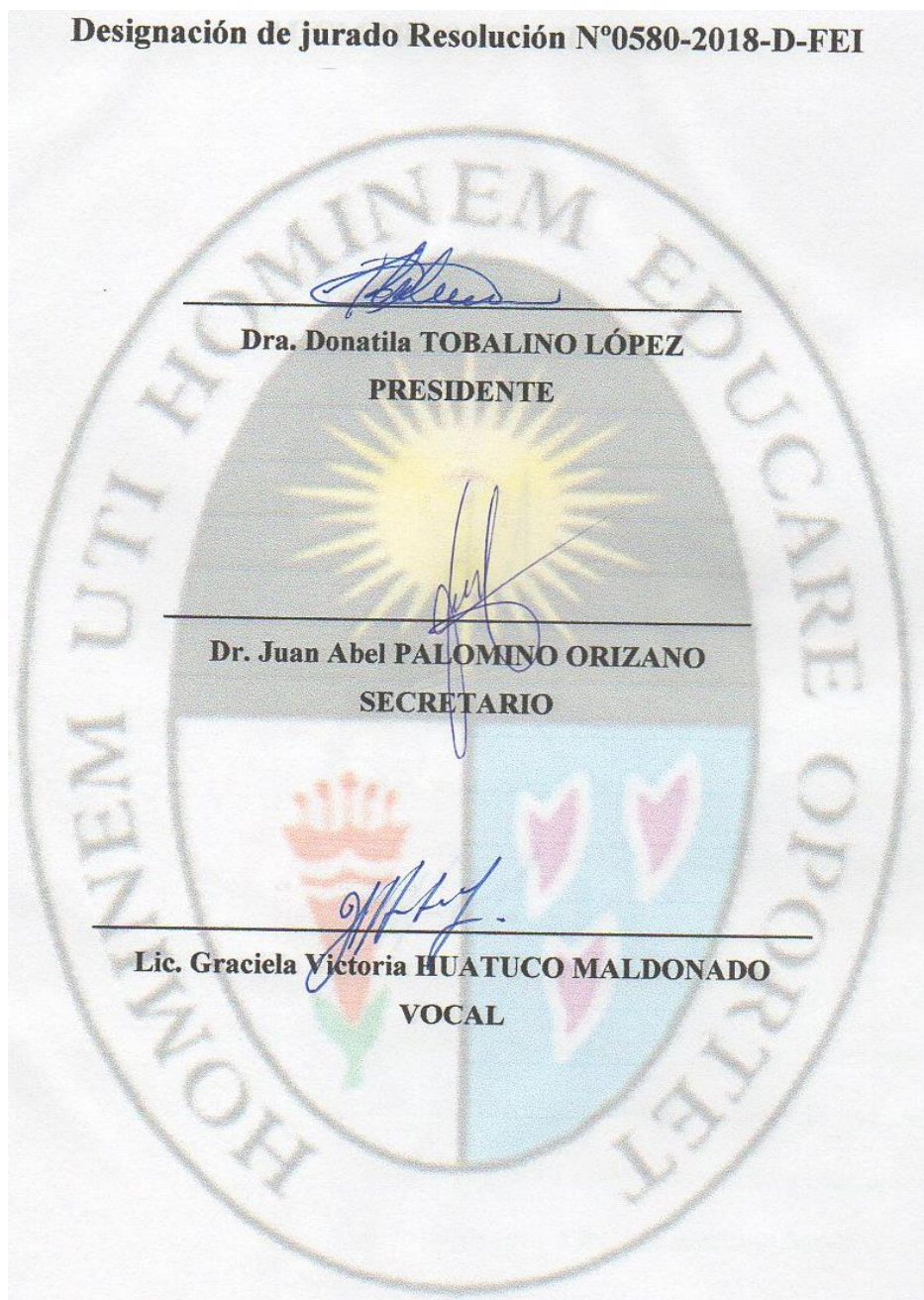
Especialidad: A.P. Educación Inicial A.S. Niñez Temprana

Lima, Perú

2018

MONOGRAFÍA

La motivación como proceso pedagógico y sus estrategias de aplicación en niños de educación inicial



Dedicatoria

A mis padres por ser el apoyo incondicional que toda hija necesita, a mis hermanos por el ejemplo brindado para seguir siendo mejor cada día, a mis hijos por ser el motor que me impulsa a diario para no rendirme por más difíciles que puedan ser las circunstancias; a mis maestros que a lo largo de mi carrera universitaria me enseñaron algunos con amor, algunos con dureza, pero todo ello me hizo quien soy ahora y sé que nada es imposible gracias a ellos, por último a Dios porque sé que siempre está a mi lado dándome fortaleza.

Índice de contenidos

Portada.....	i
Hoja de firmas de jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Índice de contenidos	iv
Lista de tablas.....	vii
Lista de figuras.....	viii
Introducción.....	ix
Capítulo I. Generalidades.....	10
1.1 Antecedentes.....	10
1.1.1 Antecedentes nacionales.....	10
1.1.2 Antecedentes internacionales.....	11
1.2 La motivación.....	12
1.2.1 Definición.....	12
1.2.2 Dimensiones de la motivación.....	13
1.2.3 La complejidad de la motivación.....	13
1.2.4 Tipología de la motivación.....	14
1.2.4.1 La motivación extrínseca.....	14
1.2.4.2 La motivación intrínseca.....	15
1.2.5 Motivación positiva y motivación negativa.....	15
1.2.5.1 La motivación positiva.....	16
1.2.5.2 La motivación negativa.....	16
1.2.6 La micromotivación y macromotivación.....	16
1.2.6.1 La micromotivación.....	17

1.2.6.2 La macromotivación.....	17
1.2.7 Teorías de la motivación.....	17
1.2.7.1 Teoría de la pirámide de las necesidades de Maslow.....	17
1.2.7.2. Teoría de las necesidades de McClelland.....	18
1.2.7.3 Teoría de la modificación de conducta de B. F. Skinner.....	19
1.3 Procesos pedagógicos.....	19
1.3.1 Definición.....	19
1.3.2 Importancia.....	20
1.3.3 Los procesos pedagógicos.....	20
1.3.4 Pasos del proceso pedagógico.....	21
1.3.4.1 La motivación del docente en los procesos pedagógicos.....	21
1.4 Estrategias.....	22
1.4.1 Definición.....	22
1.4.2 Estrategias de aprendizaje.....	23
1.4.2.1 Estrategias de aprendizaje según Piaget.....	23
1.4.3 Estrategias de enseñanza aprendizaje.....	24
1.4.3.1 Estrategias de enseñanza.....	25
1.4.3.2 Estrategias metodológicas.....	25
1.4.3.2.1 Tipos de estrategias metodológicas.....	26
1.4.3.2.2 Clasificación de las estrategias pedagógicas.....	26
Capítulo II. La motivación como proceso pedagógico y sus estrategias de aplicación.....	28
2.1 Estrategias motivadoras aplicadas en niños de educación inicial.....	28
2.1.1 El juego.....	28
2.1.1.1 Características del juego.....	29
2.1.2 La lectura.....	30

2.1.3	Los materiales.....	31
2.1.4	Las rondas.....	31
2.1.5	La música.....	31
2.1.6	Títeres.....	32
2.1.7	El canto.....	32
2.2	El juego como estrategia motivadora y su aplicación en niños de inicial.....	32
2.2.1	Juegos motivadores para niños de educación inicial.....	32
2.2.2	La lectura como estrategia motivadora para niños de inicial.....	36
2.2.3	Los materiales como estrategias motivadoras para niños de inicial.....	41
2.2.4	Las rondas como estrategia motivadora para niños de inicial.....	47
2.2.5	La música como estrategia motivadora para niños de inicial.....	54
2.2.6	El canto como estrategia motivadora para niños de inicial.....	57
	Aplicación didáctica.....	60
	Síntesis.....	72
	Apreciación crítica y sugerencias.....	73
	Referencias.....	74

Lista de tablas

Tabla 1. Los procesos pedagógicos.....	21
--	----

Lista de figuras

Figura 1. Procesos pedagógicos.....	20
Figura 2. Ejemplo juego de construcción, construimos con bloques lógicos.....	39
Figura 3. Lectura de imágenes.....	39
Figura 4. Lectura para niños.....	40
Figura 5. Juegos con dados, reconociendo los números.....	43
Figura 6. Área de Matemática, bloques lógicos, agrupación por tamaño y forma.....	44
Figura 7. Ronda juguemos en el campo.....	50

Introducción

La motivación es el impulso necesario que mueve a las personas a la consecución de un fin. Es un factor crucial para el desarrollo y el avance de una empresa, institución educativa, estudios, debido a que depende de la actitud y del comportamiento de los involucrados. Cuando se usa adecuadamente, la motivación es una herramienta beneficiosa y favorable, ya que a través de ella se logra incrementar o mantener el rendimiento personal.

Debido a la gran importancia que tiene la motivación se le ha introducido en el ámbito educativo con gran éxito, ya que va cumpliendo un papel fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, se usan diferentes tipos de motivación con materiales, y demás estrategias que apoyan el proceso y consolidan la información. En el presente trabajo encontraremos estrategias posibles de aplicar durante el proceso de enseñanza aprendizaje para niños de educación inicial en las edades de 3, 4 y 5 años.

La monografía está dividida en tres capítulos: El capítulo I, desarrolla las generalidades de la motivación, desde sus antecedentes de investigación y su conceptualización; el capítulo II, explica sobre la motivación como proceso pedagógico y sus estrategias de aplicación en niños de educación inicial; el capítulo III, presenta la aplicación didáctica a través de una sesión de aprendizaje de un proyecto. Finalmente, la síntesis, apreciación crítica, sugerencias, y referencias.

Capítulo I

Generalidades

1.1 Antecedentes

1.1.1 Antecedentes nacionales.

Huamán y Periche (2009) realizaron una tesis titulada “La motivación y su influencia en el aprendizaje significativo en los alumnos del tercer grado de educación primaria”, presentada a la Universidad San Pedro de Chimbote para obtener el título profesional de Licenciado en Educación Primaria. Dicha investigación tenía por objetivo optimizar los aprendizajes tal como se demostró en el grupo experimental, precisamente en las áreas de personal social y formación religiosa; encontrándose entre los resultados una elevación notable de los niveles de aprendizaje significativo, siendo de utilidad para los conocimientos previos, serán necesarios en situaciones futuras.

La muestra estuvo conformada por 39 alumnos de tercer grado “B” y “D” del nivel primario, en la institución Educativa “Villa María”. El diseño de la investigación fue cuasi experimental, contándose con un grupo de control y otro de carácter experimental. Se aplicó un pre test y un post test. Asimismo, el marco teórico estuvo sostenido por teorías ligadas a los diferentes niveles de motivación para el aprendizaje significativo.

Chicama y Zeña (1999) en su tesis titulada “Motivación y rendimiento académico en las alumnas del sexto grado de nivel de educación primaria”, trabajo presentado para optar el título de Licenciado en Educación Primaria a la Universidad Santa Ana de Tumán – Chiclayo, tuvo por objetivo identificar las características de la motivación en las alumnas de sexto grado de primaria de Tumán, y la relación con su rendimiento académico. Se halló que, la situación socio – familiar de dichas alumnas, son complejas e influyen en los niveles significativos de inseguridad y de condiciones poco adecuadas para el desarrollo de la personalidad y control personal, lo cual influye de manera negativa en los niveles de motivación y en el rendimiento académico.

1.1.2 Antecedentes internacionales.

Sánchez (2014) en su investigación titulada “Estrategias de motivación en educación primaria”, trabajo presentado a la Universidad de Valladolid, Escuela Universitaria de Educación de Soria para optar al título de Licenciado en Educación Primaria, planteó que durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, uno de puntos indispensables, es el que hace referencia a la motivación. El presente trabajo se basó en un estudio teórico sobre el concepto de motivación, de los distintos tipos, de los componentes que intervienen y diferentes estrategias de motivación que pueden aplicarse en la escuela. Por otro lado, se da a conocer una propuesta interventiva, que implicó el uso de algunas estrategias enfocada a la educación musical que se interrelacionó con otras áreas con el fin de contribuir al desarrollo de diferentes competencias básicas, pretendiéndose generar interés y curiosidad en los estudiantes para el logro de un aprendizaje constructivo y significativo, lo cual contribuirá a su desarrollo pleno.

1.2 La motivación

1.2.1 Definición.

Gutiérrez, Sandoval, Pereira y Caycedo (1994) consideran a la motivación como un constructo hipotético relacionado a determinantes de elección o cambio conductual, dichos determinantes son: biológicos, que incluyen condiciones orgánicas que limitan las posibilidades de acción y la percepción de estímulos ambientales; la experiencia, que implica realizar elecciones de acuerdo a hechos ocurridos en el pasado y a la valoración de las consecuencias de estas; y el medio ambiente, donde las consecuencias que recibe un organismo permite fortalecer o mantener un comportamiento, según teorías del reforzamiento.

Para Sexton (1977), la motivación es un proceso que implica estimular a un individuo para que realice una acción que responda a una determinada necesidad y alcance alguna meta deseada.

Schunk (1997) considera que la motivación es un proceso que fomenta y sostiene conductas que se orientan a metas. Cabe resaltar que, la motivación se observa de manera indirecta, es decir, a través de indicios conductuales como: expresiones verbales, elección de tareas, esfuerzo invertido y dedicación. A su vez, dicho autor refiere que la motivación es un concepto explicativo utilizado para comprender el comportamiento.

Se concluye que la motivación impulsa al ser humano a realizar una determinada acción, por ello es fundamental para la realización de objetivos y más aún en la tarea educativa lo cual va a motivar a los niños a lograr sus metas y la consolidación del proceso de enseñanza aprendizaje. Además, deben considerarse los factores determinantes para una adecuada motivación (biológicos, experiencia y medio ambiente) que influyen de manera muy directa en el niño. Por el contrario, una inadecuada motivación causaría efectos adversos en los niños, como el desgano o desmotivación.

1.2.2 Dimensiones de la motivación.

Existen tres dimensiones de la motivación (Robbins, 2004; Muchinsky, y 2000; Gibson, 2001):

- La intensidad es la cantidad de esfuerzo que el individuo invierte en una actividad.
- La dirección es la orientación del esfuerzo para lograr una meta, por ende, el individuo elige actividades relacionadas con la meta y en ellas centrará su esfuerzo.
- La persistencia es la continuidad del esfuerzo a lo largo del tiempo, y conlleva al individuo a superar diversos retos que se presenten en el camino que lo llevará a alcanzar su meta.

1.2.3 La complejidad de la motivación.

La motivación es abstracta, pues se infiere por la conducta que inicia, orienta y sostiene una actividad.

Reeve (2003) considera que en una situación el individuo se comporta de una manera forma que surge a raíz de varios motivos tanto internos como externos, los cuales operan de manera simultánea, y el individuo no es consciente de ello.

Algunas veces, un mismo motivo puede generar diversas conductas, ya que, la persona puede encontrar en su entorno diversas opciones para responder a una sola necesidad, de igual manera, diversos motivos pueden dirigir a una sola conducta, es decir, dicha conducta puede responder a varias necesidades (Reeve, 2003).

Cabe resaltar que, los motivos varían en cuanto a su intensidad, y entre un individuo y otro, por ende, las particularidades individuales y situacionales son los responsables que una persona se sienta motivada o no a llevar a cabo un comportamiento (Reeve, 2003).

Asimismo, los impulsos o motivos son dinámicos o cambiantes en una misma persona en diferentes momentos, ya que, lo que hoy impulsa a alguien a realizar una acción puede que en otro momento no sea así (Revee, 2003).

1.2.4 Tipología de la motivación.

Morán (2012) señala que la motivación recibe influencia de las necesidades internas o externas, a partir de ello, se considerarían dos tipos de motivación: la extrínseca y la intrínseca.

1.2.4.1 La motivación extrínseca.

Es causada por el deseo de conseguir recompensas externas o evitar un castigo luego de haber llevado a cabo un comportamiento, es decir, la conducta es meramente instrumental, ya que, se convierte en un medio que permitirá alcanzar un fin, el cual puede tener un valor social, económico o psicológico, o puede tratarse de evitar una consecuencia desagradable (Morán, 2012).

La motivación extrínseca procede del mundo externo y conduce a la ejecución de una actividad, por ende, toda emoción ligada a resultados externos se asume como motivación extrínseca (Skinner, 1948).

Skinner (1948) consideró que solo las demandas externas al organismo refuerzan o extinguen la conducta, por ende, la conducta del individuo se determinará por refuerzo positivo (recompensa) o refuerzo negativo (castigos), donde, el primero agrega algo a la situación existente y los refuerzos negativos extinguen algo de una determinada situación.

En el ámbito educativo, Skinner (1948) planteaba que las recompensas y refuerzos positivos de la conducta correcta eran pedagógicamente eficaces a comparación del uso de castigos que buscan cambiar una conducta no adecuada, sin embargo, esta idea fue

considerada poco beneficiosa a lo largo de los años, ya que, los alumnos solo se enfocan en el premio que obtendrían, mas no en el valor que les originaría el aprender nuevos conocimientos.

1.2.4.2 La motivación intrínseca.

Revee (2003) mencionó que esta motivación es causada por la gratificación que deriva por la ejecución de la conducta misma, considerándose a la conducta como el fin mas no el medio, por ejemplo, el realizar una tarea desafiante para la cual se cuenta con las habilidades requeridas convierte a la realización de la actividad como satisfactoria.

Revee (2003) afirma que las necesidades internas y la satisfacción espontánea emanan la motivación intrínseca al realizar una actividad, ya que, no se busca recibir incentivos por parte de los otros que pueden percibir o no la conducta, además, que pueden evaluarla de acuerdo a sus perspectivas y tienen la facultad de brindar o no los refuerzos, por lo tanto, el comportamiento que el individuo crea adecuado no necesariamente lo será para quien lo promovió.

La motivación intrínseca no recibe ninguna, ya que, se basa así misma, por ende, las nuevas teorías de la motivación enfatizan en la motivación originada por la satisfacción que originará realizar algo, claro está, que también se considera el rol reforzador de las sanciones externas.

1.2.5 Motivación positiva y motivación negativa.

Mattos (2008) afirma que la conducta que nace de la motivación puede estar ligada a la consecución de una recompensa o una evitación de un estímulo desagradable, por ende, nacen los conceptos de motivación positiva y motivación negativa.

1.2.5.1 La motivación positiva.

Es un proceso mediante el cual el individuo inicia, mantiene y dirige su conducta para obtener una recompensa, tanto externa (un premio) como interna (la gratificación producida a partir de la ejecución de una actividad). Este resultado positivo implica que el individuo repita la actividad que lo produjo, de esta manera, su conducta se ve reforzada.

1.2.5.2 La motivación negativa.

Es el proceso de activación, mantenimiento y orientación de la conducta individual, con el fin de evitar una consecuencia desagradable, proveniente del exterior (por ejemplo, un regaño) o del interior (emoción de ansiedad o enojo), dicho resultado negativo buscará reducir o eliminar la conducta que lo generó además, en la actualidad, muchas entidades gerenciales no recomiendan utilizar la motivación negativa (la amenaza, el miedo), y optan por proponer el castigo como último recurso para enfrentar las conductas inadecuadas, por ejemplo, el castigo tiene un efecto a corto plazo, pero a largo plazo puede originar que la conducta no deseada vuelva a repetirse también la recurrencia de la reacción emocional no deseada, conducta agresiva destructiva, desempeño apático, bloque creativo, temor a las autoridades y ausentismo laboral (Hellriegel y Slocum, 2004).

1.2.6 La micromotivación y macromotivación.

Morán (2012) afirma que el nivel de motivación que posee un trabajador que es manifestado mediante su conducta recibe influencia de las políticas, estrategias y condiciones de la organización, así como de los valores aprobados por la cultura donde se desenvuelve el individuo, por ende, debe distinguirse la micromotivación de la macromotivación.

1.2.6.1 La micromotivación.

Es el proceso mediante el cual las organizaciones crean un conjunto de incentivos materiales, sociales y psicológicos, con el fin de mejorar el desempeño de los trabajadores haciéndoles sentir satisfechos, lográndose también las metas organizacionales. Por tal motivo, los ascensos laborales, incentivos salariales y las metodologías de empowerment forman parte de la micromotivación (Revee, 2003).

1.2.6.2 La macromotivación.

Revee (2003) afirma que la micromotivación es un proceso que se planea muy poco, por medio de este la sociedad trasmite determinados mensajes que la persona hace suyos y los toma como referencia para comportarse o tomar decisiones, formándose una idea sobre él mismo y sobre su trabajo, dichas ideas influenciarían de manera significativa en los niveles de motivación individual. Dichos mensajes son considerados contenidos sociales que se difunden por la prédica o por la práctica social a lo largo de la vida, mediante un proceso de socialización.

Cuando la macromotivación se alinea con la micromotivación se intensifican las iniciativas motivadoras de las organizaciones, por ende, si el conjunto de valores de la sociedad tiene una dirección diferente a la de la micromotivación, los esfuerzos podrían anularse, por ejemplo, una sociedad que consiente el ocio y que percibe al trabajo como un castigo limita los esfuerzos que cualquier organización realice para incrementar los niveles de motivación de sus colaboradores (Revee, 2003, p. 11).

1.2.7 Teorías de la motivación.

1.2.7.1 Teoría de la pirámide de las necesidades de Maslow.

Abraham Maslow (1991) propuso una teoría de la motivación, afirmando que existe una jerarquía de cinco necesidades humanas, las cuales se describen en una pirámide de acuerdo a su nivel de importancia, por ende, en la base se encuentran las necesidades fisiológicas, que son las primeras que se deberán satisfacerse, una vez que estas necesidades están cubiertas, el individuo tenderá a satisfacer las necesidades del siguiente nivel, y así sucesivamente.

- Necesidades fisiológicas: Se relacionan con la biología del individuo, y son aquellas que lo mantienen vivo, tales como respirar comer, beber, dormir, realizar sexo, etc.
- Necesidades de seguridad: Se vinculan a las emociones relacionadas al sentirse seguro, fuera de peligro, con empleo, etc.
- Necesidades de pertenencia (afiliación): Implica necesitar de los demás, es decir, establecer relaciones armoniosas, sentirse parte de un grupo, recibir afecto de familiares, amigos y personas del sexo opuesto.
- Necesidades de estima (reconocimiento): Implica sentirse digno, valorado, con prestigio, poder, alto nivel de autoestima.
- Necesidades de autorrealización: También son llamadas necesidades de crecimiento (autonomía, la independencia, el autocontrol), incluyen la realización de lo que apasiona y que estaba planeado lograr, explotación de las propias fortalezas. Estas necesidades se vinculan a las de la estima.

1.2.7.2 Teoría de las necesidades de McClelland.

Esta teoría se basa en tres necesidades adquiridas (McClelland, como se citó en Revee, 2003):

- Necesidades de realización, implica destacar aceptando responsabilidades personales, y distinguiéndose de los demás por realizar actividades de manera exitosa por encima de los premios. Buscan la retroalimentación constante a pesar de haber ganado o fracasado.
- Necesidades de poder, busca tener influencia y control sobre los demás, afanándose por esto. Optan por la lucha, la competencia y se preocupan por su prestigio, incluso más que por sus resultados.
- Necesidades de filiación, buscan ser solicitados y aceptados por los demás, pretenden conseguir amistades y cooperación en lugar de luchar, buscan comprensión y relaciones estables.

1.2.7.3 Teoría de la modificación de conducta de B. F. Skinner.

Skinner desarrolló una teoría básica sobre el comportamiento y las reacciones originadas por un estímulo, desarrollando los principios de la modificación de conducta incluyendo la manera de actuar ante determinadas circunstancias; el reforzamiento se fundamenta en esta modificación, donde es primordial cambiar primero las consecuencias para cambiar una conducta (Morán, 2012).

Para la modificación de la conducta se pueden aplicar los siguientes métodos:

- Reforzamiento positivo y aprendizaje de anulación.
- Extinción.
- Castigo y se refuerzan las conductas deseadas.

1.3 Procesos pedagógicos

1.3.1 Definición.

Los procesos pedagógicos son actividades desarrolladas por los docentes con la intención de mediar en el aprendizaje del alumno, dichas acciones son intersubjetivas y

contribuye en la construcción de nuevos conocimientos, clarificación de valores y desarrollo de competencias básicas. Cabe resaltar que, estas prácticas son recurrentes y deben aplicarse en momentos oportunos (Hellriegel y Slocum, 2004).

1.3.2 Importancia.

Crear procesos pedagógicos y metodológicos implica crear herramientas didácticas que permitan favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje. La creación de programas con currículos, objetivos y metas debidamente estructurados permite tener una perspectiva clara sobre el perfil que deberá alcanzar el aprendiz. Un proceso pedagógico debe dirigirse al logro del desarrollo y crecimiento del estudiante en cuanto la formación de valores y generación de nuevos conocimientos a través de proyectos de investigación.

1.3.3 Los procesos pedagógicos.

Son prácticas vinculadas a los procesos educativos, escolarizados y no escolarizados, que buscan construir conocimientos, clarificar valores y desarrollar habilidades básicas para la vida cotidiana.

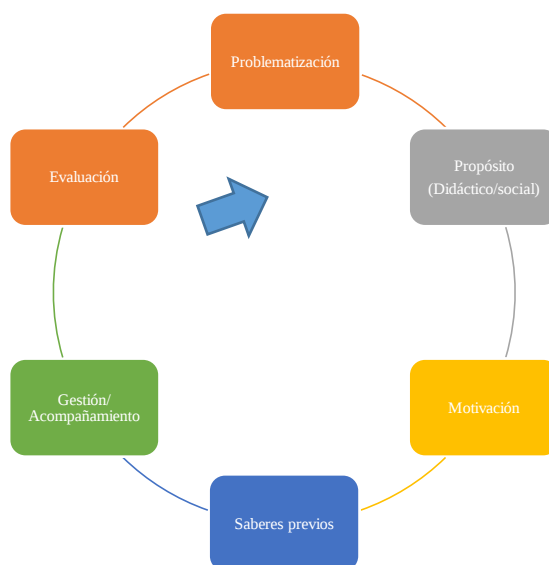


Figura 1. Procesos pedagógicos. Fuente: Autoría propia.

1.3.4 Pasos del proceso pedagógico.

Tabla 1

Los procesos pedagógicos

Secuencia didáctica	Procesos pedagógicos	¿Qué debe hacer profesor/Estudiante?	Sugerencias (estrategias, técnicas, evaluación)
Inicio	1 Problemización	P: Comparte situaciones problemáticas oportunas.	Presenta la situación significativa por cada unidad didáctica.
	2 Propósitos	P: Explica el por qué y el para qué de la clase	Comparte el tema de manera sencilla y directa a los alumnos.
	3 Motivación/interés	E: Interesarse en el tema (motivación intrínseca)	Discusión orientada, casos, noticias, imágenes, dinámicas grupales y juegos de roles.
	4 Saberes previos	E: Explicar, especular, comentar de manera espontánea, ofrecer una respuesta adelantada, etc.	Actividad focal, lluvia de ideas, discusión orientada, organizador previo, objetivos, lluvia de ideas, uso de tarjetas.
Desarrollo	5 Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias	E: Manipular objetos Describir. Formular hipótesis Realizar conclusiones Aplicar lo aprendido.	Analogías, pistas, preguntas intercaladas, ilustraciones Exposición/ discusión Mapas conceptuales Transferencia orientada (práctica dirigida)
Cierre	6 Evaluación	E: Corroborar si ha logrado aprender a resolver tareas, regular, controlar o evaluar su propio aprendizaje.	Transferencia autónoma (Casuística) Solución de problemas cotidianos. Autoevaluación/Coevaluación

Nota: Varía según el área. Fuente: Ugel Puno, 2017.

1.3.4.1 La motivación del docente en los procesos pedagógicos.

Un profesor motivado aumenta las probabilidades de un aula feliz, entonces, se puede afirmar que un educador poco motivado generará un clima poco ameno en el salón de clases. Un docente debe usar la motivación, mantenerla y sostenerla durante todo el proceso pedagógico, para ello el docente debe reunir ciertas características y realizar ciertas actividades.

Características de un docente motivador:

- El docente debe conectar con su alumno, que no sea solo un simple apellido, debe saber quién es por sus actitudes gustos y formas de trabajo.
- Debe ser innovador, cambiar de estrategias cada cierto tiempo y que sus alumnos logren de esa manera el aprendizaje significativo.

- Establecer una relación en la que el alumno sepa que el docente es quien tiene sus conocimientos para compartirlos de manera alegre y no dictatorial.
- El docente debe escuchar a sus alumnos.
- Estimularlos para que sientan que tiene un apoyo para avanzar.
- Impulsar el talento de cada uno de sus alumnos para que pueda crecer en alguna pasión por la música, arte, teatro etc.
- Debe saber comunicar y transmitir a los alumnos que lo que hace es de corazón.
- Debe inspirar y emocionar a sus alumnos, para fomentar emociones de familia, trabajo en equipo y colaboración en el aula.
- Empatizar con sus alumnos y comprender sus emociones y las de sus alumnos.
- Apasionado por su trabajo y tener espíritu de superación
- Darle sentido a los que se hace, ser coherente con lo que se piensa y hace.
- Dar razones a los alumnos de un ¿Por qué? y ¿para qué?

1.4 Estrategias

1.4.1 Definición.

Para Hatten (1987) la estrategia es un proceso o vía mediante el cual una organización propone objetivos que deben ser conseguidos en un tiempo determinado. Así mismo, en este proceso se combinan el análisis interno y la sabiduría de sus creadores.

Morrissey (1993) define la estrategia como una dirección intuitiva que sigue una empresa para la consecución de su misión o meta.

Según Koontz (1990) las estrategias son programas generales de acción que implican el compromiso para utilizar los recursos necesarios que permitan lograr los objetivos de manera unificada y eficaz.

Para Díaz (2002) la estrategia es una ciencia que investiga y expone los hechos relativos de acuerdo a los cambios del espacio y tiempo de los seres humanos, tanto en sus actividades colaborativas como en sus relaciones psicofísicas de casualidades, donde se exigen valores según la época.

Podemos deducir que las estrategias son el medio para llegar a un fin o el cómo llegaremos hacia la meta que nos hemos propuesto y que actividades realizaremos en todo el proceso, hay diferentes estrategias de acuerdo al campo en que nos encontramos o de acuerdo a la materia que realicemos, hay estrategias administrativas, políticas, empresariales, etc. Pero nos centraremos en las estrategias pedagógicas.

1.4.2 Estrategias de aprendizaje.

El aprendizaje es un proceso inconsciente y sistemático que experimenta el individuo para obtener aptitudes, actitudes, conocimientos y conductas, interrelacionándose con su medio social y natural, lo cual influye en su personalidad, en su manera de pensar y de comportarse (Real Gutiérrez y Quiroz, 2004).

Según Díaz (2002) son procedimientos que incluyen operaciones o habilidades que un educando emplea en forma consciente, controlada e intencional como herramientas flexibles para aprender de manera significativa y solucionar problemas.

Campos (2000) las considera operaciones cognitivas o una secuencia de actividades que todo educando utiliza para realizar tareas, organizar, integrar y elaborar información que utiliza el docente para transferir información a alumno.

1.4.2.1 Estrategias de aprendizaje según Piaget.

- Enfoque constructivista: El alumno adquiere conocimientos de manera activa y buscando la solución por iniciativa propia, es decir, aprende por descubrimiento.

- Aprendizaje y dirección: Se fomenta el descubrimiento y el pensamiento. El docente observa y pregunta para un mejor entendimiento cognoscitivo que se desarrolla de acuerdo a lo aprendido.
- Conocimiento y nivel de pensamiento: El individuo piensa sobre todo lo físico y natural que lo rodea, y definen y responden en relación a su nivel de pensamiento.
- Evaluación continua: No existe una medida estándar del conocimiento, pero se puede medir el proceso de adquisición de dicho conocimiento a través de su lenguaje, conferencias individuales donde dialogan sobre sus estrategias de pensamiento y sus juicios personales.
- Promover salud mental: El aprendizaje se manifiesta de manera espontánea, sin presiones ni acelerado al nivel de madurez cognitiva del estudiante. Además, no debe acelerar la adquisición de conocimiento recurriendo a técnicas pasivas como la memorización de palabras.
- Exploración y descubrimiento: El ambiente de enseñanza debe estar adaptado para fomentar el descubrimiento y la exploración cognoscitiva, por ejemplo, los cuadernos, no tareas no serían necesarios en este ambiente. Ya que, se observa el interés individual y la participación natural de cada individuo para seleccionar y aplicar sus estrategias de enseñanza, por ejemplo, el juego, el cual estimula el pensamiento y la interacción a lo largo de la enseñanza, pues, las diferentes opiniones o percepciones favorecen a la construcción del pensamiento utilizando la lógica.

1.4.3 Estrategias de enseñanza aprendizaje.

Las estrategias de enseñanza aprendizaje son herramientas que utilizar el educador para implementar y desarrollar competencias necesarias en los estudiantes basándose en una secuencia didáctica que posee una estructura de inicio, desarrollo y cierre, en cada de

una de ellas se utilizan las estrategias pertinentes según las competencias específicas que se pretendan desarrollar.

1.4.3.1 Estrategias de enseñanza.

Para Coll y Martín (2000) la enseñanza es un proceso que permite construir nuevos conocimientos en los alumnos. Desde la perspectiva constructivista la enseñanza busca adaptar el tipo y la intencionalidad de la ayuda brindada en el proceso de construcción de significados.

Según Bixio (2001) las estrategias de enseñanza que aplica el docente permite facilitar la construcción de aprendizajes significativos y autónomos, pero es necesario contar con las condiciones necesarias para organizarse de acuerdo a los objetivos claros y compartidos, los conocimientos previos y a los nuevos de los alumnos, indicaciones específicas, actividades estimulantes y funcionales, el trabajo individual y grupal, el desarrollo de la metacognición, entre otras condiciones que se requieren para la acción pedagógica.

Asimismo, Díaz Barriga (2002) define las estrategias de enseñanza como aquel procedimiento que el educador utiliza de manera reflexiva y flexible para fomentar el logro de aprendizajes significativos, por ende, deben utilizar de manera inteligente y adaptativa, con el objetivo de apoyar a los estudiantes en la construcción de sus aprendizajes.

1.4.3.2 Estrategias metodológicas.

Las estrategias metodológicas representan la intencionalidad de los docentes; es decir, son las maneras a las que el docente recurre para crear un ambiente provechoso para el desarrollo de aprendizajes de sus alumnos.

1.4.3.2.1 Tipos de estrategias metodológicas.

- Estrategias didácticas: Se refiere a la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, de manera consciente y reflexiva, asociadas a las técnicas y actividades que puede utilizarse para alcanzar las metas propuestas del curso. Ejemplos de estrategias didácticas:
 - Resúmenes.
 - Organizadores visuales.
 - Ilustraciones.
 - Redes semánticas.
 - Esquemas.
 - Cuadros sinópticos.
 - Pistas fotográficas.
- Estrategias pedagógicas: Barriga y Hernández (1998) afirman que las estrategias pedagógicas son propuestas por el docente con el fin de favorecer el procesamiento cognitivo del estudiante, además, incluyen una serie de recursos y herramientas para promover aprendizajes significativos. Las estrategias de enseñanza deben diseñarse de tal manera que promuevan en los estudiantes la observación, el análisis, la opinión, la formulación de hipótesis, la búsqueda de soluciones y el descubrimiento de conocimientos por sí solos, por tal motivo, las clases deben parecer ambientes que inviten a los estudiantes a aprender.

1.4.3.2.2 Clasificación de las estrategias pedagógicas.

Las estrategias pedagógicas pueden incluirse antes (preinstruccionales), durante (coinstruccionales) o después (posinstruccionales) de un contenido curricular determinado.

Barriga Frida clasificó las estrategias basándose en el momento de uso y su presentación, designando las siguientes tipologías:

- Estrategias preinstruccionales: Son aquellas que preparan y alertan al alumno en relación a qué y cómo van a aprender (se activan los conocimientos y experiencias previas en torno al tema a estudiar), y se les ubica en el contexto del aprendizaje oportuno. Aquí también se encuentran los objetivos que preparan las condiciones necesarias tales como el tipo de actividad y tipo de aprendizaje del alumno, así como preparar un organizador que brinde información introductoria, lo cual crea un puente cognitivo entre la información nueva y la que ya se sabe.
- Estrategias coinstruccionales: Son aquellas que apoyan los contenidos curriculares durante el proceso de la enseñanza misma, por ejemplo, durante la lectura de textos. Incluye funciones como: detección de las ideas principales, conceptualización de contenidos, precisión de la organización, estructura e interrelaciones entre los contenidos que se imparten, y manejo de la atención y motivación. Las estrategias que pueden incluirse son: ilustraciones, redes semánticas, mapas conceptuales y analogías y otras.
- Estrategias posinstruccionales: Se utilizan luego de haber compartido el contenido que deberá aprenderse, y permiten al alumno crear una visión sintética, integradora e incluso crítica del material, es decir, fomentan la valoración de su aprendizaje. Algunas de estas estrategias son: preguntas intercaladas, resúmenes, redes semánticas o mapas conceptuales.

Capítulo II

La motivación como proceso pedagógico y sus estrategias de aplicación

2.1 Estrategias motivadoras aplicadas en los niños de educación inicial

2.1.1 El juego.

El niño y la niña construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; esta participación implica actuar sobre su entorno, en un proceso de interrelación con los demás, por ende, es necesario fomentar un clima participativo en las aulas de inicial con el fin de que el niño logre su autonomía, ponga en práctica su creatividad, desarrolle iniciativa y busque la solución de diversos problemas de la vida cotidiana.

La participación activa de los niños redimensiona el juego infantil, por tal motivo, este se convierte en una estrategia pedagógica porque permite que los niños y niñas se manifiesten y aprendan diversos conocimientos de manera práctica y dinámica, además, es una manera natural de aprender, genera goce, pone a prueba la imaginación, facilita la creación, y es un puente donde los niños pueden expresar lo que piensan y sienten.

El juego afianza el desarrollo de las nociones y pre-conceptos acerca del mundo, desarrolla sus variadas formas de expresión y su lenguaje, favorece al desarrollo motor, así como el establecimiento de relaciones sociales mediante el planteamiento de roles y la práctica de reglas morales, también, la necesidad de expresión de sentimientos y temores

lo cual sentará las bases de su personalidad. Además, estimula la exploración y la experimentación lo cual influye en el desarrollo cognoscitivo.

Frederich Froebel considera que el juego es una actividad innata de la infancia, la cual permite la libertad de los niños de aprender lo básico para luego incorporarse a la escuela, es decir, las primeras actividades lúdicas realizadas con su entorno familiar prepararán al niño para su incorporación a la escuela posterior.

Froebel plateaba que el desarrollo del intelecto recibía influencia de las percepciones sensoriales a las que era expuesto el menor mientras realizaba actividades lúdicas sin la intervención constante del adulto a cargo.

María Montessori creó una metodología referente al juego-aprendizaje, este método se basaba en resaltar la capacidad de los niños de aprender mediante el juego sin mucho y sin la intervención de un docente, ya que, consideraba a los niños como “mentes absorbentes”.

2.1.1.1 Características del juego.

- Se inicia con un impulso exploratorio. Cuando los menores se encuentran ante algo nuevo, ellos pueden tomar dos caminos: inhibirse o explorar, siendo el último una actitud esperada para que este logre sus aprendizajes, sin embargo, si la manera de exploración representa un riesgo es necesario intervenir. Así mismo, se debe facilitar su autorregulación progresiva.
- Es placentero para quien lo realiza. A pesar de que el menor no muestre una sonrisa constante mientras juega, este se encuentra muy atento en lo que hace, además, experimenta goce al descubrir y al sentir que él es el protagonista de dicha actividad, es por ello, que no se percatan del tiempo y cuando dejan de hacerlo siente que están dejando de hacer algo muy importante para ellos.

- Es espontáneo y voluntario. El menor se siente libre y solo es motivado por sentimientos y emociones muy aparte de sus metas y objetivos, además, se acepta como tal lo cual hace posible su participación en el juego.
- Es motivador. La presentación de la actividad de forma lúdica, supone una "llamada" motivadora.
- Posee un fin en sí mismo. Busca su autorrealización, lo cual es placentero, pues, las recompensas del juego solo son añadiduras. En el juego la acción es más predominante que el objetivo.
- Posee o impone reglas para su realización. Las reglas se imponen en función a la acción, a los objetos y a sus características; también, al espacio y a las posibilidades de cada jugador. Muchas veces los juegos son reglados. Sin embargo, es necesario crear normas de convivencia que favorezcan la participación de todos con respeto, cooperación, solidaridad y con el objetivo de pasarla bien.
- Supone una participación activa. Un mismo juego puede ser vivido y percibido de diferente manera por cada manera, ya que, están condicionados por sus características internas y exteriores.
- El material no es crucial para el juego. Durante el juego, el niño puede requiere de cualquier cosa que tenga a su alcance, tales como un trapo para utilizar como capa, o un lápiz como avión.

2.1.2 La lectura.

En esta etapa el vocabulario del niño aumenta en gran medida y empieza a desarrollar la capacidad de la narración, por ende, no se conforma con que solo le lean historias, sino que empezará a realizar interpretaciones a partir de ellos y emprenderá sus primeras lecturas.

2.1.3 Materiales.

Los materiales pueden facilitar interacciones, establecimiento de objetivos, motivar diferentes actividades y estimular la creatividad. Los materiales comerciales, los obtenidos del medio común como de la casa, tienen un valor implícito y una determinada idea metodológica. Por ejemplo, el usar embaces, cajas o botellas de plástico, cartón, semillas, piedras, hojas, palillos, etc., estimulan la creatividad y se convierten en herramientas didácticas para los docentes (Sugranes y Monserrat, 2012).

2.1.4 Las rondas.

Otra de las herramientas pedagógicas es la ronda, la cual favorece el aprendizaje de una manera dinámica y amena. Es considerada como una manera de expresión ritmo-plástica completa, que promueve la participación activa del niño espontáneamente y favoreciendo su desarrollo integral, social, creativo, imaginativo y toma de decisiones buscar soluciones, también, contribuye a su adaptación, ubicación, respeto, manejo del espacio (Requena y Sainz, 2010).

Esta herramienta permite que el niño desarrolle su coordinación, mejor su lenguaje, exprese lo que siente, que desarrolle hábitos, valores, reglas, fomentando así la participación, la creatividad, la imaginación y el descubrimiento.

2.1.5 La música.

Solana (2006) considera que la música dentro de las artes es un medio de expresión y comunicación en el que influyen el tiempo, el ruido, el ritmo y el movimiento, lo cual forma parte de la vida, por ende, el individuo se convierte en un receptor de todos los estímulos del ambiente que lo rodea, la autora también afirma que la música motiva a los estudiantes y contribuye a su desarrollo cognitivo, afectivo, motor y social, además, genera

diversión durante la enseñanza, lo cual favorece al aprendizaje de la lectura y las matemáticas.

2.1.6 Títeres.

El títere es una herramienta que puede ser manejada por el niño, el cual utiliza sus dedos para hacerlo, así como otros recursos, tales como su tono de voz o su forma de narrar una historia, lo cual le ayuda a vencer su inhibición, utiliza su imaginación, desarrolla su lenguaje y expresa sus sentimientos y emociones (Sugrañes y Monserrat, 2012). Asimismo, los títeres pueden adquirirse en tiendas o los padres pueden ayudar al menor a construir el suyo de manera personalizada.

2.1.7 El canto.

El canto es una herramienta que permite al menor expresar su creatividad, así como sus conocimientos previos, sus sentimientos, emociones de manera armoniosa, lo cual les genera goce y apertura por compartir con las demás personas, quienes pueden brindarle sus críticas o constructivas y valorar dicho arte practicado (Salido y Salido, 2013).

2.2 El juego como estrategia motivadora y su aplicación en niños de inicial

Los niños de educación inicial tienen un tiempo estimado de atención, por ello es necesario tener más de una estrategia motivadora para captar y mantener su atención y durante todo el proceso pedagógico, es importante aplicar el juego para que ellos se sientan atraídos hacia la actividad que van a aprender.

2.2.1 Juegos motivadores para niños de educación inicial.

- Juegos de tipo motor 3 años: Los juegos de carácter motor son los más comunes durante los primeros meses de vida hasta los tres años de edad, dichos juegos consisten en la realización plena de muchos movimientos con el cuerpo o con objetos que se tienen al alcance, lo cual nos permite observar las reacciones que el niño tiene al jugar con ciertos objetos, con sus pares o familiares.

- Ejemplo 1. Área Matemática: Cogiendo pelotas, rojo, amarillo, azul.

Para una clase del área de matemática en la que se trabaja el reconocimiento de los colores se les presenta a los niños muchas pelotas para que las observen y las toquen, a medida que vayan tocándolas se les hará la pregunta ¿de qué color es?, algunos responderán el color, otros no y se les dirá que color es finalmente.

Se dejan las pelotas en la piscina de pelotas y a una distancia se colocan canastillas de colores; rojo, azul y amarillo.

Indicaciones para el juego.

Colocar a un niño por canastilla e indicar que tiene que coger todas las pelotas del color de su canastilla. Y al final ganará el que tenga solo las pelotas indicadas.

Cuando se dé la indicación de alto, se revisarán las canastillas con todo el grupo y se rotarán a los niños para que sigan con el reconocimiento de los colores.

Con la pelota que cogieron buscan dentro del salón más objetos del mismo color y los muestran a la profesora.

Para continuar con la clase los niños reciben sus hojas de aplicación y pintan de acuerdo a los colores de pelotas que cogieron.

- Variante para niños de 4 años: Se deben adicionar más colores; verde, anaranjado, rosado etc.
- Variante para niños de 5 años: Se les pide que consigan en su canastilla dos pelotas de cada color, dos rojos, dos amarillos, dos azules etc.

- Juegos simbólicos 3, 4 y 5 años: Los juegos de simbolización se inician, desde los 2 hasta los 6-7 años, durante el estadio pre operacional, donde el niño juega de una forma más compleja, así mismo, pueden encontrarse dos fases en este estadio: En un primer momento el niño recurre a la imitación y simulan situaciones de la vida cotidiana (comer, beber, dormir, etc.). Luego, viene otra fase, donde el menor proyecta dichas acciones sobre objetos u otras personas, es decir, utiliza objetos de manera simbólica o como recursos para sus juegos, por ejemplo, un palo se convierte en una cuchara, o hace el ruido de un oso haciendo creer o imaginando que es su peluche. Los objetos, no son símbolos exactamente, pues, no tienen un significado claro, si no que son cambiantes de acuerdo al juego, por ende, no todo puede ser todo.

- Ejemplo 2. Área Personal Social: Mi familia/ Socialización.

En el área de personal social buscamos hacer que los niños socialicen y se conozcan entre ellos entonces comentamos sobre la familia, quienes la conforman y que es lo que hacen en casa.

Los niños comentan diferentes actividades que realizan papá o mamá, como lo que hicieron para su cumpleaños o cuando un miembro de la familia se enfermó. De los comentarios de los niños se rescata la actividad más emocionante para ellos; “Mi cumpleaños”, donde las indicaciones serán: Elegir a los miembros de la familia, papá, mamá, hermanos, y demás familiares que nos visitan el día de nuestro cumpleaños; elegir sus materiales, cuál será el pastel, la vela y se colocaran lo necesario para parecerse a mamá o papá; iniciar con la representación y observar cómo se desenvuelven cada uno en su papel; reconocerán las actividades del papá, mamá y demás miembros de la familia, como trabajar, cocinar, ir a la escuela etc.; y en las hojas de aplicación reconocerán a la familia.

- Juegos de construcción 3, 4 y 5 años: El juego de construcción se manifiesta a partir del primer año de vida y se mantiene durante el estadio sensorio-motor en su forma más simple. Luego, se incrementa la complejidad del juego pasándose al estadio preoperacional.

A partir de los 3 años empiezan a colocar piezas, a representar límites con ellas, e identificar diferentes espacios. Estos juegos implican realizar construcciones con piezas geométricas desde las más simples hasta las más complejas como barcos, castillos, granjas, lo que le va a permitir jugar de manera simbólica.

- Juegos reglados 4 y 5 años: Durante el estadio preoperacional, el menor empieza a valorar las reglas de los diferentes juegos en los que participa, pero ya en el estadio de las operaciones concretas (7 -12 años), dichas reglas son consideradas como base para poder desarrollar el juego en armonía, por ello, el desarrollo social influenciará significativamente en el juego simbólico del niño, haciendo posible que el menor acepte las normas del juego, aprendiendo así a compartir y a respetar a sus compañeros de juego.

En el juego reglado los niños deben cumplir las reglas planteadas durante todo el juego, además, debe aceptar y comprender que los acuerdos grupales están por encima de los intereses individuales.

- Ejemplo 3. Juegos de construcción para 5 años: Los juegos de construcción pueden ser con distintos materiales, maderas, bloques de plástico, engranajes, bloques lógicos, el fin que tiene es obtener un producto, sean de representaciones externas o guiadas de acuerdo al material que usemos en este caso será guiada con bloques lógicos.

En la clase de matemática se les brinda los bloques lógicos de diferentes colores y se les arma de ejemplo una casa ¿qué más puedo armar? Las instrucciones son: Primero se les pide que observen las imágenes de la pizarra, dinosaurio, flor, carro, árbol, todas son

con bloques lógicos. Luego de haber armado su dibujo, explicaran cuantas piezas usaron y como lo hicieron.

Es importante estar atentos para asegurarnos que a ningún niño le falten piezas y pueda concluir con su construcción determinada. Se complementa la clase logrando que ellos identifiquen las figuras que usaron, se les brinda la hoja de aplicación en la que se verán figuras escondidas que pueden encontrar y pintar diferenciando sus formas.



Figura 2. Ejemplo juego de construcción, construimos con bloques lógicos. Fuente: Recuperado de http://www.brittaincollege.edu.pe/galeria2014_2.html

2.2.2 La lectura como estrategia motivadora para niños de inicial.

Tenemos diferentes tipos de lecturas para niños de educación inicial, cuentos, poesías, refranes, noticias, etc.

Nos sirven de diversas formas desde llevarlos a la calma después de un momento agitado o en el área de comunicación para oír cómo responden y si comprendieron el fin del cuento y el dilema del personaje. Para lograr ello siempre tenemos que realizarlas preguntas respectivas luego de cada lectura. ¿Quién es el personaje? ¿Qué hizo? ¿Por qué sucedió tal cosa? En el caso de las poesías también puede responder, reconociendo, para quien será la poesía.

Para las distintas edades hay cuentos largos, cortos, repetitivos, etc.

- A los 3 años las lecturas que se incluyen ayudan a asimilar conceptos simples como las formas, los colores, los tamaños, y también ayudan a identificar objetos o nociones como las letras, los números, etc.

Para esta etapa son necesarios los materiales resistentes, sencillos de lavar, estos pueden ser de cartón, plástico, tela etc. Tienen que tener abundantes ilustraciones y a color, imágenes para pegar, despegar o armar, diferentes texturas etc. que ayudaran al niño a estar más motivado hacia la lectura.

- Ejemplo 1. Área Ciencia y Ambiente: Las Estaciones 3 años

Instrucciones:

Sentados todos escuchan la lectura “El Manzano”

El manzano es un árbol pequeño que nos da una rica fruta, tiene un tiempo en el que está muy feliz y un tiempo en el que se va poniendo triste.

En primavera está muy feliz, está lleno de hojas y flores que decoran sus ramas con colores, en verano también está feliz y aunque ya no tiene flores tiene hojas que lo ponen todo verde, cuando llega el otoño, está un poco molesto, porque sus hojas se ponen de color marrón. En invierno si está muy triste, porque se le caen todas sus hojas y le hace mucho frío.

Responden a preguntas ¿Cuándo está muy feliz? ¿Cómo se llama la estación que lo pone feliz? ¿Y la que lo pone molesto? ¿En qué estación está muy triste? Para continuar con la clase los niños reciben sus respectivas hojas y desarrollaran según lo que han escuchado, dibujaran, relacionaran o reconocerán, el verano con sol, el invierno con frío, el otoño con pocas hojas y la primavera con mucho color. Con esta lectura estamos trabajando el área de ciencia y ambiente, comunicación, Personal social y matemática, ya que hacemos estaciones del año, identificamos emociones, contamos estaciones y sobre todo comprensión lectora.

Cabe resaltar que la lectura va acompañada de imágenes del manzano en las distintas estaciones e imágenes de las diferentes emociones (feliz, triste, molesto).

A los 4 años los cuentos suelen ser más complejos y repetitivos, poseen argumentos simples y con un final feliz que transmita un mensaje, lo más curioso es que a esta edad les interesa mucho más como es la acción de la historia que el desenlace, Todo tiene que suceder de una forma cronológica clara y ser corto. Se debe usar un lenguaje sencillo con frases cortas.

Otro tipo de lecturas que se pueden incluir son refranes y poesías con imágenes que les ayudaran a recordar y memorizar.

- Ejemplo 2. Cuento: El pastor y las ovejas – Área Personal Social (valores)

Al momento de enseñar valores, son muy importantes los cuentos en los que se vea de manera marcada la acción que se debe de realizar en contraposición de la que no es correcta, queda en manos de la docente que el niño rescate lo que se debe hacer.

Este cuento en el área de personal social servirá como entrada al tema de los valores y nos ayudará a reconocer y sentir interés por identificar más valores.

Instrucciones:

Sentados escuchan el cuento e intervienen cuando se les hace una pregunta. Este cuento también es conocido como el pastorcito mentiroso que fingía que el lobo se comía sus ovejas y se burlaba de los demás habitantes de su localidad, hasta que un día de verdad se apareció el lobo y nadie le creyó cuando pidió ayuda, pero como estaba muy triste le ayudaron a recuperar sus ovejas y así prometió no volver a mentir.

Para seguir con el resto de la clase se les hace preguntas como ¿Qué estaba haciendo el pastor? ¿Y las mentiras son buenas o malas? ¿Qué paso con sus ovejas? ¿Qué hicieron las demás personas al verlo triste? ¿Qué es ser solidario? ¿Fueron solidarios con el pastor? ¿Qué otro valor conocemos?

Y se realiza la clase de los valores con imágenes alusivas que indiquen los valores que tenemos y debemos de conservar.

Realizan su hoja de aplicación de acuerdo al tema de valores.



Figura 3. Lectura de imágenes. Fuente: Recuperado de http://www.brittaincocollege.edu.pe/galeria2014_2.html

A los 5 años se recurre usar los cuentos de hadas y cuentos con animales que tienen comportamientos similares a los de un niño. En esta etapa les interesa tanto la trama como el final feliz, ya que siempre están pendientes de que termine bien el personaje o los personajes principales.

También se usa la personificación de los elementos de la naturaleza (el árbol que se mueve, las flores que hablan, etc.) Se incluyen en esta etapa, trabalenguas, refranes y poesías, e incluso se les dan cuentos que mantienen palabras entre las imágenes; palabras sencillas que ellos puedan reconocer y “leer solos”.

- Ejemplo 3. Área Comunicación: Dramatización Caperucita Roja. Instrucciones: Sentados todos los niños escuchan el cuento. En este cuento la caperucita tenía una misión, pero se desvió del camino al hablar con un extraño que era el lobo, quien se la comió junto con la

abuelita, pero fueron rescatadas por el leñador. Responden preguntas al momento indicado. Participan dramatizando cuando se les indique. Luego, se organizan para dramatizar los cuentos en los niños de 5 años nos ayudan a socializar más con sus compañeros, a organizarse entre ellos sobre qué harán y como lo harán, ya que durante la lectura del cuento ellos han intervenido de manera activa, repitiendo lo que dice el lobo, la caperucita, el leñador, las flores etc.

Algo importante de las dramatizaciones es que haremos que el niño pierda el miedo a hablar en público, y poco a poco se le va haciendo costumbre hasta que sale de manera natural.

En todas las lecturas y cuentos está siempre presente el Área de Comunicación, ya que haremos distintas preguntas que tienen que ser forzosamente de comprensión, se incluyen las demás áreas cuando en el cuento o lectura están presentes las emociones, las cantidades, las formas, etc.



Figura 4. Lectura para niños: Fuente: Recuperado de <https://www.pinterest.es/>

2.2.3 Los materiales como estrategias motivadoras para niños de inicial.

- Para niños de 3 años. Estos niños están ingresando recién a un ambiente educativo y no conocen materiales como la plastilina, masas moldeables escarcha, palitos de chupetes, papeles, etc. Por ello se debe comenzar con materiales o juguetes de su vida diaria.

Se debe resaltar que los juguetes o materiales que se les brinde a estos niños sean grandes y fáciles de agarrar, tienen que ser materiales, seguros, resistentes y que no afecten la salud.

Se les debe brindar materiales que puedan ser transformados, ya que las muñecas o carros a control remoto prácticamente son juguetes que “juegan solos”.

Entre estos materiales tenemos: canastas, tazones, capitas botellas de plástico, palitos, pañuelos, bolsas de arena, maderas troncos, títeres, panderetas, flautas, todo tipo de instrumentos musicales cochecitos, bloques de madera para construcción, telas de diferentes colores y tamaños, semillas, frutas de plástico, máscaras hechas con ellos mismos y todo tipo de material, para el juego simbólico.

Estos materiales nos sirven para diversas áreas, puede ser para el área de matemática, comunicación o personal social.

- Ejemplo 1. Material los títeres: Área Personal Social (medios de transportes): En el área de personal social los títeres nos sirven para poder socializar, ya que hay niños que al inicio nos les gusta hablar, pero a medida que se les va haciendo preguntas a través del títere van respondiendo y hasta siguiendo órdenes.

Instrucciones: Se inicia la clase con Rudolf el perro quien esta apurado por llegar al colegio y comienza saludando y a pregunta a cómo puede ir hacia su escuela, si debe tomar un carro o un barco o un avión, en que caso se usa cada uno de esos transportes y por donde transitan.

Rudolf entiende que los carros van por la tierra, los barcos por el mar y los aviones por el aire, entonces invita a los niños a reconocer como se llaman esos medios de transportes; terrestres, aéreos, marítimos y se despide.

Se sigue la clase con imágenes de diferentes transportes para que ellos coloquen, reconozcan o ubiquen donde corresponde.

- Para niños de 4 años. El juego de tiras de tela: Cada tira es de diferente dimensión. Fomenta la adquisición de nociones como tamaño y distancia; y la resolución de problemas donde el menor deba agregar, reunir, juntar, medir y comparar.

- Ejemplo 1. Área de matemática largo- corto: Este material nos ayudara bastante en el área de matemática ya que es necesario siempre el material concreto, las tiras de colores son llamativas y captaran su atención para lograr el aprendizaje.

Al inicio se les presenta el material para que lo exploren luego siguen las instrucciones

Instrucciones:

Separarán una tira, luego se les pedirá que separen las más largas y las más cortas que la tira separada.

Junten todas las largas.

Junten todas las cortas.

Cuál de las tiras es más larga ¿La formada de tiras largas? ¿La formada de tiras cortas?

¿Por qué?

Continuamos con la clase al igual que con la tira revisaran sus colores y comparan los largos con los cortos.

Buscan más cosas para comparar dentro del aula y lo muestran y comparan con los de sus compañeros.

Siguen en la hoja de aplicación, realizan la actividad.

- Dados numéricos: Se utilizan cubos de espuma envueltos con tela plastificada, de 30 cm. de lado. Estos permiten realizar juegos numéricos que promuevan el desarrollo de las nociones de cantidad y de número. Además, incentivan el juego y el goce.

- Ejemplo 1. Área matemática: Cuantas cuentas cuento- Reconociendo los números. Al inicio se les presenta el dado y reconocen que cantidades hay en cada lado. Todos los niños tienen un táper pequeño de cuentas vacío y un táper de cuentas grande en el medio de la mesa.

Instrucciones: Lanzar el dado 1 vez. Luego, coger del táper grande la cantidad de cuentas según toco en el dado. Después, pasar el dado al compañero.



Figura 5. Juegos con dados, reconociendo los números. Fuente: Recuperado de <http://www.brittaincollege.edu.pe/>

Cuando se hayan acabado las cuentas del táper grande van a contar la cantidad de cuentas que tienen cada uno y colocaremos el número en una hoja de papel, luego la profesora llamara por números y se irán acercando para colocarse en orden, en fila y los números faltantes serán anotados en la pizarra, además de que se les dejara su respectivo espacio (un hueco) en la fila.

- Tangrama: compuesto por fichas plásticas de diferentes formas geométricas y tarjetas con diseños que favorece el pensamiento, la habilidad manual y aprenderá colores y formas.
- Ejemplo 2. Área Matemática: Reconociendo formas: Se trabaja casi como si fueran los bloques lógicos, ya que pueden armar diferentes dibujos, recalcamos siempre que es importante el material concreto en el área de matemática. Instrucciones: Se les reparte solo las imágenes del tangrama. Luego, se les pide que describan con que fichas se hace cada una de las imágenes (¿Cuántos cuadrados, triángulos, círculos, rombos, etc. hay? Después, anotan en una hoja cuantos necesitan de cada pieza. Escoge cada uno la cantidad de piezas que necesita según su imagen y lo arman.



Figura 6. Área de Matemática, bloques lógicos, Agrupación por tamaño y forma. Fuente: Recuperado de <http://www.brittaincollege.edu.pe/>

- Tablero plantado: es una base de madera con 25 palos de madera de diferentes tamaños. Les permite desarrollar seriación por tamaños y orden de largo- corto.
- Ejemplo 3. Área Matemática: seriación – largo corto. Se les presenta el material para que lo exploren y comparen.

Instrucciones: Desarmen el tablero. Escojan la pieza más pequeña y la más grande

¿Cuál es la más pequeña? ¿Cuál es la más grande? Armen en el primer casillero del más pequeño al más grande. Armen en el segundo casillero del más grande al más pequeño.

En el tercer casillero colocamos todos los largos. En el cuarto todos los más cortos. Para seguir con la clase se comparan finalizar la clase dibujan en su hoja por tamaño del más largo al más corto o viceversa. Y dibujamos frutas del más pequeño al más grande.

- Animales: de diferentes tipos como domésticos, de granja y de la selva le enseñara a diferenciar características de cada animal.

- Juegos de encaje: contiene piezas de diferentes tamaños y colores con este material el niño aprenderá a jugar con sus pares y también a expresar su opinión.

- Para niños de 5 años:

- Títeres de dedos: Estos títeres tienen que ser en una cantidad aproximada de 20 títeres para que el niño pueda crear y usar varios de sus dedos, este material favorece la comunicación entre niños y enriquece su vocabulario. Usados para hacer representaciones en el área de comunicación o en el área de personal social, también podemos usarlos en el área de ciencia y ambiente si tenemos entre animales domésticos y salvajes.

- Ejemplo 1: Área Ciencia y Ambiente: Animales domésticos y salvajes.

Los niños escogen entre uno o dos títeres y se les indica que en el lado derecho del salón esta la casa o granja y en el lado izquierdo la selva.

Por niño se van colocando en el centro del salón y se le pregunta ¿Dónde vives? ¿Qué comes? ¿Vives con personas? Etc. Los demás niños pueden colaborar con sus respuestas. De acuerdo a lo respondido se ubicará en la casa o en la selva.

Luego se continúa con la clase y se hace un listado de los animales domésticos y salvajes para la respectiva tarea.

- Rompecabezas gigante: En este juego se utilizan piezas grandes. Podemos usarla en el área de comunicación ya que desarrolla la expresión oral permitiendo que los niños describan las imágenes, brinden su opinión y den a conocer sus necesidades.

- Ejemplo 1. Área Comunicación: Descripción de imágenes. Se les presenta el cuadro del rompecabezas gigante, pedimos que la observen bien y la desarmamos.

Instrucciones. Cada niño cogerá una pieza y saldrá a colocarlo al frente, pero dirá de qué color es y tratará de reconocer a qué parte del rompecabezas pertenece o parte de que dibujo es, por ejemplo, si la parte que cogió contiene una puerta dirá: “es una puerta color..., es parte de la heladería, o casa, etc.” Luego responderá la pregunta que le haga la profesora de acuerdo como vea conveniente su respuesta ¿Cómo son las puertas en tu casa? O puede ser también una pregunta sin relación, ya que haremos que el niño se exprese y comparta más con sus compañeros. Continuamos con el resto de la clase seguimos describiendo imágenes y saldrán al frente por propia iniciativa a describir la tarea o imagen brindada.

- Kit de instrumentos musicales: Permite que los niños valoren la música, además de que estimula su atención concentración y memoria.

- Ejemplo 1. Área Ciencia y Ambiente: animales de la selva: Una manera particular de usar los instrumentos es haciendo que escuchen una canción como es la anaconda.

Instrucciones: Oirán la canción y cada vez que diga la palabra anaconda tocarán el instrumento con fuerza, sea maraca, tambor, flauta. Sería recomendable contar con un tambor para cada niño ya que es mucho más atractivo. Luego del uso de los instrumentos musicales continuamos con la clase preguntando a los niños, ¿de dónde es la canción?, ¿qué es una anaconda?, ¿dónde vive?, ¿qué otros animales hay en la selva?

- Pizarritas: Son pizarras individuales que les permitirán crear sus primeras grafías. Este material permite producir de manera espontánea garabatos, símbolos y signos sencillos. Es

un apoyo muy importante en el área de comunicación ya que motiva al niño a escribir por iniciativa.

- Ejemplo 1. Área de Comunicación: Producción de textos. Al inicio de la clase se les presenta la pizarra para que hagan diferentes trazos, en diferentes direcciones, luego cuando ya se les presentó la letra “M” se les indica que la dibujen en su pizarra.

Instrucciones: Dibujen la “M” en diferentes tamaños. Dibujes a partir de la “M” otro dibujo (cerros, serruchos, dientes de cocodrilos). Es importante hacer que exploren que más pueden escribir a partir de una letra como en este caso es la M para que consoliden la información y relacionen la M con los cerros o serrucho o dientes.

Luego continuarán con la clase haciendo el repaso de la M en su cuaderno y la reconocerán entre las demás letras.

Se pueden hacer usos de periódicos para que reconozcan y recorten todas las letras M de los distintos tipos.

2.2.4 Rondas como estrategia motivadora para niños de inicial.

- Rondas para niños de 3 años: Las rondas para los niños de 3 años son sencillas, consiste más en tomarse de la mano y girar mientras se canta o se repite una rima, de acuerdo a como vemos el progreso podemos agregar palmadas, pero no olvidemos que lo principal es la participación y socialización. Esta práctica incentiva el compañerismo.

Las vueltas son pausadas para evitar que se mareen y se caigan.

-Estrategia 1. Expresión corporal: Socialización “La vaca lechera”. La vaca lechera es la canción que usamos para nuestra rutina de la fecha, entonces si la incorporamos en una ronda será mucho más fácil de memorizar y posteriormente aprenderla. Hacemos un círculo con los niños y se toman de las manos, van cantando:

“La vaca lechera.

Le dijo al lechero.

Págüeme la cuenta del mes de; enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, setiembre, octubre, noviembre y diciembre” (Mi primer libro de canciones infantiles, 2008. p. 34).

A los 3 años algunos niños no cantan solo siguen la ronda por ser divertida, pero ello de todas maneras les permite aprender ya que, al girar, cruzar, y cambiar de lado están realizando movimientos que demandan equilibrio y coordinación. Con la ronda se están relacionando con su propio cuerpo, se ubican y guardan distancia.

Podemos a medida que los niños ya memorizaron o aprendieron la canción hacer que cada uno repita un mes del año y así el que estén atentos a que mes le toca a cada uno mejorará su atención.

- Ronda para niños de 4 años: Las rondas para niños de 4 años son canciones ya no tan cortas, pero si repetitivas para que puedan aprenderlas. Los niños de 4 años tienen un canto más fluido y mediante la ronda cantan, ríen, juegan y de este modo expresan sus emociones, sentimientos e ideas, a la vez que las relaciona con juegos de su entorno. Por ello a la edad de 4 años ayuda más a la expresión oral.

-Ejemplo 1. Atención y Concentración: Sonidos onomatopéyicos (Juguemos en el campo):

Juguemos en el campo

con los animalitos

elijo al que me gusta

lo imito un poquito

imito a la vaca: mu, mu, mu

Juguemos en el campo

con los animalitos

elijo al que me gusta

lo imito un poquito

imito al gatito: miau, miau, miau

Juguemos en el campo

con los animalitos

elijo al que me gusta

lo imito un poquito

imito al perrito: guau, guau, guau

Juguemos en el campo

con los animalitos

elijo al que me gusta

lo imito un poquito imito al patito: cuac, cuac, cua (Mi primer libro de canciones infantiles, 2008. p.40).

Indicaciones: Se realiza esta ronda todos tomados de las manos y se va girando; cada vez que dice “imito a...” se sueltan de las manos y hacen las mímicas del animal, además de realizar el sonido imitándolo. Y se vuelven a tomar de las manos para continuar con el siguiente animal.

Es cierto que siempre tenemos un área principal para trabajar, pero es inevitable en la mayoría de los casos que no estén relacionados con otras áreas en esta ronda estamos trabajando matemática, personal social y comunicación, ya que están reproduciendo el sonido del animal, están atentos a los movimientos ajenos y los propios y van contando cuantos animales van imitando.



Figura 7. Ronda juguemos en el campo. Fuente: Recuperado de <http://www.brittaincollege.edu.pe/>

- Rondas para niños de 5 años: Las rondas incluyen más complejidad, como dar palmadas, saltar, correr, esconderse, tocar un instrumento musical, etc.
 - La expresión musical: es una de las funciones que nos brinda la ronda, ya que el niño canta y baila y sigue sonidos rítmicos con pausas divertidas. El ritmo es importante ya que permite ejecutar diferentes tipos de danzas, juegos y canciones, en muchos casos se expresa con el cuerpo lo que se ha escrito y para ello es necesario el ritmo. Si le decimos al niño: “Laurita baila feliz” bailemos como Laurita ahí el niño pondrá un ritmo y si decimos “José baila triste” el niño le dará otro ritmo. Aplicando bien las rondas y siguiendo sus ritmos ayudara para que cuando los niños hagan el silabeo o formen palabras lo hagan de manera correcta y reconozca las sílabas tónicas.
 - La ronda y su desarrollo social: Esta ronda ayuda a que el niño se desarrolle en su medio social, ya que mientras es el lobo está practicando normas de relación y convivencia y está esperando su turno, en esta ronda comparte con todos y no discrimina.
- Ejemplo 1. Juguemos en el bosque que es una expresión musical- desarrollo social:

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo qué estás haciendo?

Me estoy bañando.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo qué estás haciendo?

Me estoy poniendo los pantalones.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo qué estás haciendo?

Me estoy poniendo un saco.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo qué estás haciendo?

Me estoy poniendo un sombrero.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo qué estás haciendo?

Me estoy poniendo las medias.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo qué estás haciendo?

Me estoy poniendo los zapatos.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo qué estás haciendo?

¡Aquí voy para fuera a jugar con ustedes no se vayan (Mi primer libro de canciones infantiles, 2008. p. 52).

Se agarran todos los niños de las manos y van cantándola canción mientras van girando, haciéndoles diferentes preguntas al lobo quien será uno de los niños y cuando el lobo dice “ya estoy listo” los niños corren y se esconden y el que es atrapado la hace de lobo.

Se les recalca que tiene que estar atentos, para cuando el lobo diga que ya está listo.

En esta ronda el niño también aprende nociones matemáticas porque sabe cuándo el lobo esta “más lejos” y “más cerca” a medida que escucha la canción, al interpretar que está casi listo y terminó de vestirse para coger a algún otro niño.

Conociendo esto podemos trabajar en la clase nociones de cerca, lejos haciendo preguntas o con dibujos de donde se encuentra el lobo.

- La ronda y su relación lógico matemático: Esta ronda es un ejemplo en el que podemos destacar que el niño aprende los números en manera ascendente y descendente, ya que cantamos desde el 10 al 1.

Así como esta hay más rondas que podemos utilizar para aprender los números; podemos transformar las simples canciones en rondas, ya que el movimiento ayuda a consolidar el aprendizaje y más en niños de 5 años que son mucho más activos y están buscando formas nuevas de movimientos.

- Ejemplo 1. Área matemática: Conteo de números en forma descendente-yo tenía 10 perritos.

Yo tenía diez perritos,
uno se murió en la nieve,
nada más me quedan nueve, nueve, nueve,
De los nueve que quedaban,
uno se fue con Pinocho,
nada más me quedan ocho, ocho, ocho.
De los ocho que quedaban,
uno se subió en un cohete,
nada más me quedan siete, siete, siete..
De los siete que quedaban,
uno se comió un ciempiés,
nada más me quedan seis, seis, seis.
De los seis que me quedaban,
uno se mató de un brinco,
nada más me quedan cinco, cinco, cinco.
De lo cinco que quedaban,
uno se perdió en el teatro
nada más me quedan cuatro, cuatro, cuatro.
De los cuatro que quedaban,
uno se lo llevó Andrés,
nada más me quedan tres, tres, tres.
De los tres supervivientes,
uno se murió de tos,
nada más me quedan dos, dos, dos.

De los dos que me quedaban,
 uno se lo llevó Bruno,
 nada más me queda uno, uno, uno.

Ese uno que quedaba,
 es mi amigo y yo lo quiero.

Aquí se acaba este cuento

de los perros que perdí

y si usted no lo ha entendido

se lo vuelvo a repetir (“Mi primer libro de canciones infantiles”, 2008. p. 60).

Se va cantando dando vueltas en círculos mientras se entona la canción, van aprendiendo los números de manera descendente, se pueden hacer variantes como dar palmadas y cambiar de giro hacia el otro lado, tocar instrumentos, o pegarle un número a cada niño en el pecho y cuando digan su número salir al centro de la ronda a bailar. Luego de que cuenten en forma descendente del 10 al 1 pueden realizar la actividad en el aula, pero esta vez observando los números y colocándose en forma descendente de acuerdo a como tengan los números en el pecho o si se les da fichas de números para ordenarlos y jugar en forma descendente.

Realizaran la hoja de aplicación y se corroborara los aprendizajes aprendidos.

2.2.5 La música como estrategia motivadora para niños de inicial.

- Para niños de 3 años: Los niños necesitan canciones que les ayuden a reconocer su cuerpo, sentimientos, movimientos, lugar en que viven y conocerse a sí mismos. Por medio de las canciones también valoraran todos los elementos que se encuentran a su alrededor.

- Ejemplo 1. Área Ciencia y Ambiente, canción “día y noche”- “Witsi araña”:

Tenemos más de una canción para poder usar en el área de Ciencia y ambiente, en este caso queremos enseñar lo que es el día y la noche para que reconozcan lo que sucede a su alrededor, por ello con Witsi araña escucharan sobre el día y la lluvia, luego nuestra segunda canción ya entra al día y la noche como se muestra a continuación.

Instrucciones: Cantamos la canción.

Witsi Witsi Araña subió a su telaraña,

vino la lluvia y se la llevó.

Salió el sol, la lluvia se secó,

y Witsi Witsi Araña otra vez subió.

Luego vamos a cantar “día y noche”

Cuando todo está oscuro

cuando es hora de dormir

es la luna la que alumbra,

pues la noche ya está aquí...

Y cuando al día siguiente

es el sol el que aparece

todo llena de alegría

porque empieza el nuevo día (“Mi primer libro de canciones infantiles”, 2008. p. 65).

Respondemos a las preguntas: ¿Que nos dice la canción ¿qué pasa cuando es de noche?

¿Quién sale en la noche? ¿Cuándo sale el sol? ¿Por qué estaremos más felices? Se sigue

con el desarrollo de la clase, reconociendo elementos que vemos en el día y elementos

que solo vemos en la noche. Reconocen imágenes del día y la noche. Nuevamente

entonamos la canción para recordar que nos dice y cerramos la clase con las

aplicaciones correspondientes.

- Para niños de 4 años: Con los niños de 4 años se consolidan todos los conocimientos ya adquiridos y se debe trabajar en interacción con el medio exterior para lograr que consoliden sus aprendizajes. Los niños tienen una mayor organización musical, pues identifican sonidos y lo interiorizan de manera positiva y dinámica.

- Ejemplo 1: Área Ciencia y Ambiente: Cuidemos La naturaleza -Sonidos del medio natural. Para esta actividad se requiere una grabadora y un CD con diferentes sonidos, de animales ríos, el viento, los árboles, etc.

Podremos promover a través de esta clase que los niños sean conscientes del medio natural que nos rodea para que propongan ideas de cómo cuidarlo y protegerlo. De esta manera vamos fomentando desde pequeños la conciencia ambiental.

Instrucciones: Primero mantengan silencio, luego, escuchen los diferentes sonidos.

Después, respondan las preguntas: ¿De dónde creen que serán los sonidos? ¿Qué están escuchando? ¿Qué es la naturaleza? ¿Es bonita? ¿Por qué será bonita? ¿Sera necesario protegerla? ¿Para qué? ¿Cómo podremos cuidarla? Para seguir con la clase se les muestra imágenes de la naturaleza en mal y buen estado y ellos identificarán de qué modo llegaron a estar así, por arrojar basura, arrancar las flores etc. Después, colocarán caritas felices o tristes según corresponda. Finalmente, se puede completar la clase con hacer letreros para cuidar las plantas y áreas verdes.

- Para niños de 5 años: Los niños de 5 años pueden diferenciar más fácilmente entre los distintos ritmos, cantan más rápido, más lento de acuerdo a cómo va la música e incluso reconocen. Podemos usar los ritmos de las canciones actuales, ya que es música que constantemente la están escuchando lo importante es transformarla y que de un significado siempre positivo. Empatía y solidaridad autonomía.

2.2.6 El canto como estrategia motivadora para niños de inicial.

- Para niños de 3 años: Es importante que las canciones para los niños de 3 años indiquen partes de su cuerpo, de su cara y reforzadas a diario van a lograr los aprendizajes esperados, a esta edad son perfectos imitadores.

-Ejemplo 1. Área Personal Social- Partes de la cara. Por medio de esta canción los pequeños conseguirán conocer las partes de su cara, podemos usar de la misma forma canciones para las partes del cuerpo.

Instrucciones: Escuchan cantar a la profesora

Cinco ratoncitos de colita gris,

mueven las orejas, mueven la nariz,

abren los ojitos, comen sin cesar,

por si viene el gato, que los comerá,

comen un quesito, y a su casa van,

cerrando la puerta, a dormir se van (“Mi primer libro de canciones infantiles”, 2008. p. 72).

Repiten la canción junto con la profesora y hacen las mímicas y señales que corresponden a las partes de la cara.

Responden a preguntas: ¿El ratón tiene ojos? ¿Para qué sirven? ¿El ratón tiene boca?

¿para qué sirve? ¿El ratón tiene orejas? ¿Para qué sirven? ¿Ustedes tienen ojos, nariz y boca? ¿Qué más tienen en la cara? ¿Funciona igual que, con él ratón?

Para seguir con el tema de la clase se utilizan armables de rostros y cada niño sale colocar, los ojos, nariz, boca, sea de personas o pueden ser usados también los animales así consolidaran que personas y animales tienen partes de la cara, que sirven para la misma función.

Se trabaja en la hoja de aplicación y cada uno reconoce las partes de la cara.

- Para niños de 4 años: Los niños identifican lo que están cantando, y lo notamos cuando como docentes tratamos de confundirlos al decir ojo y agarramos las orejas, o decimos arriba y ponemos las manos abajo.

- Ejemplo 1. Área Matemática: Nociones Arriba- Abajo/ Delante-detrás: Es la más popular de las canciones en cuanto a nociones que ayudara a que los niños aprendan las nociones arriba-abajo/adelante-atrás

“Arriba, arriba, arriba

Abajo, abajo, abajo

Adelante, adelante, adelante

Atrás, atrás, atrás

Arriba, arriba, 1,2,3

Adelante y atrás 4,5,6,

El sol se levanta 1,2,3

Los pajaritos cantan 4, 5,6” (“Mi primer libro de canciones infantiles”, 2008. p. 75).

Para seguir con la clase se les presenta imágenes en distintas posiciones arriba, abajo y se les pide que identifiquen la posición, buscan o señalan en el aula que objetos está arriba y bajando por si se confunden u olvidan vuelven a la canción y hacen un nuevo intento.

- Para niños de 5 años. El canto les permite mejorar su conducta social y su comportamiento frente a la agresividad, ya que al cantar se les reducen las hormonas que desencadenan la agresión, se ponen en el lugar del otro, y socializan más con sus compañeros, los hace competir en cuanto a la retención de información, pensar y organizar ideas.

- Ejemplo 1. Área Matemática. Números en forma descendente -La niña:

Se levanta la niña ala 1 para ver la madrugada,

Se levanta la niña a la 1 a la 0 hay que linda es la mañana

Se levanta la niña ala 2 para ver la madrugada,

Se levanta la niña a las 2 a la 1 a la 0 hay que linda es la mañana

Se levanta la niña ala 3 para ver la madrugada,

Se levanta la niña a las 2 a la 1 a la 0 hay que linda es la mañana

Se levanta la niña ala 4 para ver la madrugada,

Se levanta la niña a las 3 a las 2 a la 1 a la 0 hay que linda es la mañana

Se levanta la niña ala 5 para ver la madrugada,

Se levanta la niña a las 4 a las 3 a las 2 a la 1 a la 0 hay que linda es la mañana (“Mi primer libro de canciones infantiles”, 2008. p. 81).

De esta manera los niños van aprendiendo los números en forma descendente. Se continúa con la clase, cabe aclarar que cuando se repitan los números se tiene que elevar la voz, para sentir que los números van descendiendo. Se continúa con la clase colocando a los niños hojas con números y se les invita a pasar al frente y ordenarse en forma descendente. Se evalúa con la hoja de aplicación.

Aplicación didáctica

Proyecto de aprendizaje

I. Datos informativos:

Ugel : 06
 I.E.P. : Brittain College
 Director : José Arellano
 Profesora : Rosalin Avilés Ochoa
 Sección : 4 años

II. Título del proyecto: “Conozco más sobre el Perú”

Se ha identificado que en los niños un escaso conocimiento sobre la patria, las manifestaciones culturales, y los símbolos patrios. Así mismo, sus padres demuestran poca identidad nacional; por tal motivo, la presente unidad se enfocará en formar la identidad nacional de nuestros niños y niñas de 4 años al celebrar la Fiestas Patrias, reconociendo el mapa del Perú, las costumbres y los símbolos patrios de nuestro país. Dialogan sobre algunos de sus derechos.

III. Duración: Del 09 de julio al 13 de julio del 2018

Las necesidades e intereses son:

- Identificar los símbolos patrios.
- Identificar las regiones del Perú
- Celebrar fiestas patrias.

IV. Situación de contexto

Dentro de la institución educativa, se ve la necesidad de hacer conocer a los niños sobre las costumbres del Perú, y el valor de las fiestas patrias para aumentar de esta

manera el respeto a su patria y hacia los símbolos patrios. Con esta propuesta se espera revalorar lo nuestro conociendo los principales hechos históricos.

V. Producto

- Elaboran sus escarapelas y banderines para ambientar el aula.
- Preparan y decoran su mapa del Perú con sus respectivas regiones.

VI. Pre-planificación del proyecto

¿Qué haré?	¿Cómo lo haré?	¿Qué necesitare?
- Conocer los símbolos patrios - Conocer las regiones del Perú - Conocer los hechos históricos	- Dialogando e intercambiando información sobre las actividades a realizar en fiestas patrias - Participando en las actividades patrióticas - Conociendo más sobre la historia del Perú	- Papelográfos, goma, tijera, papeles de colores, papel crepe mapa del Perú, grabadora, música de las regiones, - cuento la anaconda - imagen del niño peruano

VII. Intensión del proyecto

- Que los niños reconozcan sus símbolos patrios.
- Valorar las costumbres de nuestro Perú.
- Conocer las diferentes regiones del Perú.
- Celebrar las fiestas patrias.

VIII. Aprendizajes esperados

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños
------	--------------	-------------	------------

Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con los demás reconociendo que todas personas con derechos y deberes. Mantiene su identidad al relacionarse de manera intercultural, enriqueciéndose mutuamente. Propone y gestiona iniciativas para lograr el bienestar común y la promoción de los Derechos Humanos. Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero	• Identifica las actividades que realiza su profesor(a). Valora la labor que realizar su profesor (a) en su formación integral. • Identifica las regiones del Perú representadas de manera gráfica. • Identifica las comidas según la región a la que pertenecen. Agrupa las comidas por regiones. • Identifica cómo se celebran las Fiestas Patrias en la localidad a la que pertenece. • Identifica a la Bandera Nacional como símbolo patrio. • Identifica al Escudo Nacional como símbolo patrio. • Identifica al Himno Nacional como símbolo patrio. Interpreta el Himno Nacional. • Reconoce su derecho a no ser maltratado(a). Propone acciones para prevenir el maltrato entre sus compañeros(as). • Reconoce su derecho a la igualdad. Propone acciones para prevenir la discriminación entre sus compañeros (as).
------------------------	---	--	---

	Construye su identidad, como persona humana, guiada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión y dispuesto al diálogo con personas cercanas.	Participa activamente y con agrado en prácticas propias de la confesión religiosa.	Se identifica con Jesús cuando era niño. Representa algunas de sus características y cualidades similares a las de Jesús.
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	• Comunica lo que comprende acerca de los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Establece relaciones entre los objetos de su entorno basándose en sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algo determinado, y dejar algunos elementos sueltos. • Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. • Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. • Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso – “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas.

Comunicación	Lee diversos tipos de texto escritos en lengua materna	• Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	• Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presentan en variados soportes. • Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). • Comparte las emociones que experimentó al leer o al escuchar un texto a partir de sus intereses y experiencias.
Ciencia y ambiente	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	• Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información.	• Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora, además, instaura relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos, modelados).

Cuadro de actividades

Lunes 09 de agosto	Martes 10 de agosto	Miércoles 11 de agosto	Jueves 12 de agosto	Viernes 13 de agosto
Mi Perú es grande	El mar peruano	Conociendo las regiones del Perú	Conozco mi bandera y mi escudo nacional	Proclamamos la independencia del Perú

Sesión de aprendizaje

I. Datos generales: Docente Rosalin Avilés Ochoa

Área: Comunicación	Grado: 4 años	Duración: 40'
Tema: "Conociendo las Regiones del Perú y el mar peruano"	Fecha: 11 de agosto	

Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Capacidades de área: Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común.
	Desempeños (evidencias-indicadores) Identifica las regiones del Perú representadas de manera gráfica. Pregunta sobre lo que le llamó la atención.
Enfoque transversal	Orientación al bien común Valor: Equidad y desempeño

II. Secuencia didáctica:

Etapas	Procesos cognitivos	Estrategias actividades	Tiempo	Recursos	Método y técnicas
	Actividad de juego libre en los sectores	*Planificación los niños deciden en cuál de los sectores quieren jugar. Se les reparte collares y		Collares	Observación

		ellos se dirigen a los sectores. *Organización: Organizan su juego en grupos de 4 o 5, como decidan. *Ejecución o desarrollo: los niños juegan libremente de acuerdo con lo que eligieron. *Orden: Mediante una canción se logra que guarden los materiales usados. *Socialización Verbalizar: los niños cuentan al grupo sobre lo que jugaron. *Rutinas: Se inicia realizando el saludo a los niños entonando una canción “como están niños, como están”, asistencia, ¿Qué día es hoy? Entonamos la canción “Doña semana”.		Sectores	Registro de Asistencia
	Motivación			Grabadora	Entrevista/ Preguntas
	Recuperación de saberes previos		10	Grabadora	Entrevista/ preguntas
	Problematización			USB	
	Propósito				
	Gestión de acompañamiento			Grabadora USB	
				Imágenes grabadora, USB	
				Imágenes Preguntas	
Proceso					

	Procesamiento de la nueva información	Tiempo: “Ventanita” Encendemos la grabadora y escuchamos los diferentes sonidos. 1ro de carros, estamos en lima, 2do el viento y cascadas. 3ro aves, animales y una danza ¿De dónde son esos sonidos? ¿Aquí tenemos esos animales? ¿Cómo se llamarán esos lugares? ¿De dónde serán? ¿Qué aprenderemos hoy? Las regiones del Perú, la costa la sierra y la selva. Reproducimos música de la selva, Música de la costa y música de la sierra. Se les presenta el mapa del Perú con sus delimitaciones; costa, sierra y selva	20	Hoja de aplicación Caja sorpresa Imágenes preguntas	Observación Entrevista/ Preguntas Hoja de evaluación Entrevista/ Preguntas Hoja de evaluación
--	---------------------------------------	--	----	---	---

Cierre	Aplicación de lo aprendido. Transferencia a nuevas situaciones (evaluación)	(Se les coloca música de la selva) Se les invita a moverse al ritmo de la música. ¿De dónde puede ser esa música?	10		
		Se indica que la selva es la parte más grande del Perú y está llena de árboles de frutas, casi todas las frutas vienen de la selva, si la selva tiene muchos árboles ¿con que color podría marcarla? ¿Cómo se llama la parte más grande del Perú? (Se enciende música de la Sierra) ¿Quién sabe cómo se baila esta música? ¿De dónde será? ¿También es de la selva? La sierra está llena de cerros y la observamos en el medio del mapa,			

		¿Cuál será? los animales que tenemos en la sierra tienen lana que los abriga del frío y si la sierra tiene muchos cerros ¿Qué color le podemos poner? (Se enciende la música de la costa) De donde será esa música ¿Qué región nos falta por conocer? ¿En dónde puedo ubicar la costa?, La costa es la región más delgada del mapa y en ella hace mucho calor, tenemos sol radiante ¿De qué color podremos pintar la costa ya que el sol nos ilumina siempre? ¿Sabén en qué región nos encontramos? ¿Estaremos en la selva con muchos árboles de frutas y			
--	--	--	--	--	--

		animales? ¿O en la sierra donde hace frio y a veces cae nieve? ¿O tal vez en la costa, que está cerca al mar y tenemos sol muy radiante? ¿Sabe que el mar también es una región? Se ubica muy cerca a la costa por eso todos nosotros podemos ir a ver el mar con más facilidad que las personas que viven en l sierra y en la selva. ¿Qué animales conocen que viven en el mar? Volvemos a escuchar la música de la costa. Muy bien entonces pintemos nuestro mapa con sus regiones. Se les repartirá imágenes de distintos animales,			
--	--	--	--	--	--

		frutas, sol, nieve, que ellos deberán ubicar en el mapa del Perú de acuerdo a lo escuchado en clase. Bailaremos la canción que más les gusto ¿Que aprendimos?, ¿cómo lo aprendimos?			
--	--	--	--	--	--

Síntesis

La motivación que genera un docente dentro del aula implica estimular al alumno a realizar una acción que satisfaga una necesidad. La motivación se refiere al proceso de fomentar y sostener conductas orientadas a metas. También es considerada como una fuerza que empuja al individuo para llevar a cabo una actividad.

La importancia de la motivación no solo recae en el tipo de actividad que se realice, sino en la motivación del docente o persona a cargo del grupo a motivar. Para motivar en el ambiente educativo se necesitan materiales de apoyo, que atraigan el interés de los niños.

Los procesos pedagógicos son actividades que tienen al docente como responsable para afianzar de manera intencional el aprendizaje de los alumnos a partir de un determinado tema. La importancia de crear procesos pedagógicos y metodológicos es generar herramientas didácticas para que los nuevos conocimientos sean asimilados de manera rápida y concreta durante la formación de los alumnos.

Las estrategias son el cómo logramos realizar la actividad. La estrategia es el proceso donde una organización plantea objetivos que deben lograrse en un determinado momento. La estrategia es un plan que dirige a una entidad u organización a avanzar para cumplir con la misión planteada. Las estrategias son programas generales de acción que incluyen compromisos y requerimientos para llevar a la práctica una misión básica.

El juego es un medio de expresión del niño por el cual vamos a notar sus sentimientos.

Apreciación crítica y sugerencias

El presente trabajo es importante ya que la motivación como proceso pedagógica nos indica que todo el proceso pedagógico tiene que ser motivado o tener más de una técnica para motivar, podemos comenzar la clase con una actividad para llamar su atención y a partir de ello realizar la clase, la cual no tenemos que dejar que sea una clase pasiva, sino activa, en la cual los niños interactúen tanto entre ellos, con la docente y con el medio, esta interacción se da a través del juego, preguntas, cuentos, uso de materiales.

Para motivar se necesitan usar distintas estrategias tales como, el canto, la música, las lecturas, los juegos, etc. en el presente trabajo, solo hay una mínima cantidad, pues las estrategias son infinitas y se transforman o modifican a través del tiempo, los juegos de hoy, no son los mismos que los juegos de antaño y nuestros juegos ahora no será iguales que los juegos futuros, siempre habrá variantes solo se espera que haya una mejora y seguir aprendiendo cada día más.

Para las futuras generaciones se recomienda tomar el presente trabajo solo como punto de partida para iniciar una investigación mayor, ya que la motivación no acaba con unos conceptos nada más, ni con un par de estrategias.

Se sugiere también el realizar los ejemplos de motivación de acuerdo al área a trabajar y agregar variantes según se realice la actividad y se vea cómo avanza cada niño, pues sabemos que algunos tienen mejor manejo de su cuerpo y realizan la actividad relativamente rápido o fácil, por ellos, si se le da una actividad demasiado sencilla se pierde todo el interés de querer jugar.

Referencias

- Avilés, R. (2008). *Mi primer libro de canciones infantiles*. Lima, Perú: s.e.
- Barriga, F., y Hernández, G. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana.
- Benítez, M. (2007). “El proceso de enseñanza-aprendizaje: el acto didáctico. NTIC, Interacción y aprendizaje en la universidad”. *Medios y Educación*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/368/36802904.pdf>
- Campos, Y. (2003). “Estrategias de enseñanza-aprendizaje apoyadas en tecnología”. *Somece*. Recuperado de www.camposc.net/0repositorio/ensayos/00estrategiasenseaprendizaje.pdf.
- Díaz, A. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista*. Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana.
- Ferreiro, R. (2007). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*. Ciudad de México, México: Trillas.
- Gibson, J., Ivancevich, J., y Donnelly, J. (2001). *Las organizaciones: comportamiento, estructura, procesos*. Santiago de Chile, Chile: McGraw-Hill Interamericana.
- Gutiérrez, M., Sandoval, M., Pereira, C., y Caycedo, C. (1994). *La teoría de Premack y el análisis motivacional*. La Paz, Bolivia: Fundación Universitaria Konrad Lorenz.
- Hatten, K. (1987). *Strategic management analysis y and action*. New Jersey, Estados Unidos: Prentice hall.
- Hellriegel, D. y Slocum, J. (10ª ed). (2004). *Comportamiento organizacional*. Ciudad de México, México: Thomson Learning Editores.
- Koontz, H. (1990). *Estrategia administración y control*. Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S. A.

- Maslow, A. (1991). *Motivación y personalidad*. Madrid, España: Ediciones Díaz de Santos.
- Mattos, L. (2008). *Motivación del Aprendizaje*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.
- Morán, J. (2012). *Estrategias motivadoras de aprendizaje*. Huancayo, Perú: Soluciones Gráficas SAC.
- Morrissey, G. (1993). *El pensamiento estratégico. Construya los cimientos de su planeación*. Madrid, España: Prentice Hall Hispanoamericana.
- Muchinsky, P. (2000). *Psicología aplicada al trabajo*. Madrid, España: Editores/Paraninfo Thomas Learning.
- Pérez, L., y Beltrán, J. (2014). *Estrategias de aprendizaje*. Madrid, España: Ediciones complutense.
- Reeve, J. (3ª ed). (2003). *Motivación y emoción*. Ciudad de México, México: McGraw Hill Interamericana Editores, S. A.
- Requena, D., y Sainz, P. (2010). *Didáctica de la educación infantil*. Monterrey, México: Editex.
- Rivera, G. (2014). *La motivación del alumno y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes de Bachillerato Técnico en Salud Comunitaria del Instituto República Federal de México de Comayagüela, MDC, durante el año lectivo 2013* (tesis de posgrado). Recuperado de <file:///C:/Users/AMD/Downloads/la-motivacion-del-alumno-y-su-relacion-con-el-rendimiento-academico-en-los-estudiantes-de-bachillerato-tecnico-en-salud-comunitaria-del-instituto-republica-federal-de-mexico-de-comayaguela-mdc-durante-el-ano-lectivo-.pdf>
- Riverón, O., Martín, J., Gómez, A. y Gómez, C. (2007). *Motivación (concepto, teorías y Aplicación escolar)*. La Habana, Cuba: Vigía.
- Robbins, S. (10ª ed). (2004). *Comportamiento Organizacional*. Guadalajara, México: Pearson Educación.

- Salido, E., y Salido, M. (2013). *Materiales didácticos para educación infantil: cómo construirlos y cómo trabajar con ellos en el aula*. Madrid, España: Narcea.
- Sexton, W. (1977). *Teorías de la organización*. Ciudad de México, México: Trillas.
- Solana, F. (2006). *Educación: visiones y revisiones*. Ciudad de México, México: Siglo XXI.
- Sugrañes, E, M., Neus, A., Casal, S., Castrillo, C., Medina, N., y Yuste, M. (2012). *Observar para interpretar: Actividades de vida cotidiana para la educación*. Barcelona, España: Graos.