

Universidad Central Marta Abreu de Las Villas



Facultad de Educación Infantil

Licenciatura en Educación, Instructor de Arte

Trabajo de Diploma

Título: Actividades musicales para el desarrollo de juegos tradicionales infantiles en alumnos de 3^{er} grado de la escuela primaria Eladio Rodríguez Méndez.

Autor: Danelis China Ruiz.

Tutor: MSc. Violeta Acosta Llano.

Junio 15 de 2017. Año 59 de la Revolución

Pensamiento:

"Lo que queremos es que los niños sean felices."

José Martí.

Agradecimientos.

A mi familia por el cariño y amor que siempre me han brindado en todo momento.

A mi tutora Violeta Acosta Llano por su apoyo y dedicación incondicional.

A mi profesora Marta Montoto Torres por su ayuda y orientación.

A todas las personas que de una forma u otra han contribuido a la realización de este trabajo.

Dedicatoria:

A mi familia, por haberme apoyado en mi decisión de inclinarme al arte y por hacer cuanto ha estado a su alcance para que pueda llegar a ser licenciada.

A mi tutora Violeta Acosta Llano, por haberme ayudado y apoyado en el desarrollo de este trabajo.

A la Revolución por darme la oportunidad de formarme y ejercer esta carrera y en especial a nuestro querido Fidel Castro.

A mi colectivo de trabajo por apoyarme en todo.

Resumen

La investigación Los juegos tradicionales una vía para el fortalecimiento de la música infantil en los alumnos de 3^{er} grado de la escuela primaria Eladio Rodríguez Méndez de la autora Dianelis China Ruiz, tutorada por Violeta Acosta Llano aborda una problemática de interés educativo en la escuela cubana actual, dada la necesidad de revertir la situación detectada con los juegos infantiles tradicionales con la aplicación de diferentes métodos del nivel teórico como el analítico_ sintético, el inductivo_ deductivo y del nivel empírico, la encuesta, observación, entrevista y el análisis de documentos y del nivel matemático: el análisis porcentual, detectándose que los alumnos de la escuela no ejecutan juegos infantiles y mucho menos los tradicionales, juegan de forma violenta, y en ocasiones se provocan situaciones de indisciplina en el horario de receso fundamentalmente, a partir de esta situación se elaboró una propuesta de actividades musicales para aplicar en horario extracurricular empleándose las potencialidades de la música para estimular los juegos infantiles tradicionales en los alumnos, juegos que se adecuaron a la edad de estos y se seleccionó la música adecuada en cada juego. Después de aplicada la propuesta de actividades fue constatada su efectividad, pues los alumnos se sintieron motivados y atraídos por los juegos infantiles tradicionales, evidenciándose una mayor disposición a su práctica cotidiana, principalmente en el horario de receso docente, los maestros mostraron su agradecimiento y disposición a seguirlos potenciando al evidenciarse una mayor disciplina del grupo después de aplicada la investigación, donde se ha notado un excelente cambio.

Índice

Pág.

Introducción

1. Fundamentación teórica

1.1 Importancia del juego para el desarrollo educativo en los
escolares primarios.....

1.2 Los juegos tradicionales en la enseñanza primaria.....

1.3 La música infantil, una vía para el desarrollo de los juegos tradicionales....

2. Propuesta de actividades musicales para estimular la práctica
de juegos infantiles tradicionales.

2.1. Diagnóstico de necesidades y potencialidades.....

2.2. Fundamentación de la propuesta.....

2.3. Análisis de los resultados después de la aplicación de las actividades.....

2.4. Evaluación de la efectividad de la aplicación de la propuesta.....

Conclusiones.....

Bibliografía.....

Anexos

Introducción

Desde el mundo antiguo hasta nuestros días, han sido varias las definiciones que se han dado al juego, desde el pensamiento de Montaigne hasta el gran Jacobo Rousseau, enriquecido seguidamente con los trabajos de innumerables pediatras psicólogos, sociólogos y pedagogos desde Preyes hasta Claparede, y desde este último hasta el ruso Makarenko, se han venido expresando ideas en relación con el origen, el concepto, la importancia, la extensión y variedad de los juegos. Algunos se han centrado en la edad infantil y el factor biológico, es decir, en los factores esenciales de la naturaleza del niño en edades tempranas. Estos autores se apoyan en la tesis de que los primeros años son los más importantes en el desarrollo de la personalidad y señalan que el hombre será infinitamente mejor, en la medida que viva a plenitud su vida de niño.

El juego es una actividad principal que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre en sus intereses y estados anímicos, y que se manifiesta de una manera espontánea o consiente en la búsqueda de satisfacciones internas.

Por todos sus valores educativos, el juego está considerado uno de los medios de trabajo fundamentales del profesor, especialmente en lo que concierne al trabajo con los niños y su correcta utilización. Es importante ante todo por el hecho de que es capaz de organizar la vida del niño, en esto radica su fuerza vital más importante que debe ser utilizada. Es fundamental transformarlo, de fenómeno espontáneo, en fenómeno organizado.

Si el juego es una actividad característica de los niños a través de la cuál sus imágenes cobran vida, si a través de los juegos los niños estimulan su propio desarrollo, el juego, como medio de trabajo, merece estudiarse amplia y profundamente a fin de que la actividad alcance los propósitos formativos y educativos que se persiguen.

Si el niño vive cuando juega y aprende a vivir jugando, es necesario respetar su derecho a vivir y su necesidad de aprender y es necesario, por tanto, que además de conocer y de explicarse claramente lo que constituye un niño tengamos una interpretación correcta del comportamiento, de las particularidades, de los problemas de los niños, a fin de cuentas, el niño, no porque escasee de la experiencia de la vida,

sino que es fundamentalmente niño para obtener esa experiencia y fundamentalmente pequeño para volverse grande.

El niño juega porque es niño, no puede pretenderse, que deje de jugar para que se vuelva adulto, sino por el contrario es preciso que juegue para que sea un mejor hombre en el mañana.

El juego se convertirá en un poderoso factor educativo si en el proceso pedagógico, este se utiliza para la organización de la vida de los niños y sus actividades. Ello significa que las manifestaciones esenciales de la vida de los niños serán organizadas mediante juegos y en forma de juegos.

Una vía para el desarrollo de los juegos son las artes y dentro de estas se encuentra la música porque desarrolla el colectivismo, mejora las relaciones interpersonales, desarrolla la voluntad, la actitud y trasmite valores.

La música tiene un importante papel en la vida del hombre y especialmente en la de los cubanos, por nuestra idiosincrasia así como por la posibilidad que brinda la formación de valores morales e ideológico-políticos.

La experiencia adquirida por la autora en la escuela primaria Eladio Rodríguez Méndez como Instructora de Arte en la especialidad de Música, ha permitido detectar una problemática relacionada con los juegos tradicionales, constatándose que los alumnos de la escuela no ejecutan juegos infantiles y mucho menos los tradicionales, juegan de forma violenta, y en ocasiones se provocan situaciones de indisciplina en el horario de receso fundamentalmente.

Por lo antes expuesto se plantea el siguiente:

Problema científico: ¿Cómo contribuir al desarrollo de los juegos tradicionales infantiles en alumnos de 3^{er} grado de la escuela primaria Eladio Rodríguez Méndez?

Objeto: Los juegos tradicionales en la enseñanza primaria

Objetivo General: Proponer actividades musicales para contribuir al desarrollo de los juegos tradicionales infantiles en alumnos de 3^{er} grado de la escuela primaria Eladio Rodríguez Méndez.

Para darle cumplimiento a este objetivo y dirigir el desarrollo de la investigación se plantean las siguientes **interrogantes científicas:**

1. ¿Qué fundamentos teóricos y metodológicos sustentan la importancia de los juegos tradicionales infantiles en los alumnos de la enseñanza primaria?
2. ¿Cuál es el estado actual que presentan los alumnos de 3er grado de la Escuela primaria Eladio Rodríguez Méndez en la práctica de juegos tradicionales infantiles?
3. ¿Cómo elaborar actividades musicales que contribuyan a la realización de juegos tradicionales infantiles en alumnos de 3^{er} grado de la escuela primaria Eladio Rodríguez Méndez?
- 4 ¿Qué efectividad tendrá la aplicación práctica de la propuesta de actividades?

Tareas científicas:

1. Determinación de los fundamentos teórico – metodológicos que sustentan la importancia de los juegos tradicionales infantiles en la enseñanza primaria.
2. Determinación del estado actual que presentan los alumnos de 3er grado de la escuela primaria Eladio Rodríguez Méndez en la práctica de juegos tradicionales infantiles.
3. Elaboración de actividades musicales que contribuyan a la importancia de los juegos tradicionales infantiles en los alumnos de 3^{er} grado de la escuela primaria.Eladio Rodríguez Méndez.
4. Evaluación de la efectividad de la aplicación de la propuesta de actividades.

Población y muestra.

De una población de 76 alumnos del primer ciclo de la escuela primaria Eladio Rodríguez Méndez se utilizaron los 15 alumnos de 3er grado, de ellos 5 hembras y 10 varones, sus edades oscilan entre los 8 y 9 años. Es un grupo que se ha mantenido estable en cuanto a la matrícula, cumplen con las tareas que se le asignan, muestran interés por el estudio, son cariñosos, participan en las actividades pioneriles y culturales, sin embargo, en el recreo no siempre realizan juegos tradicionales, pues se dedican a correr, saltar y agredirse.

Para la solución de esta problemática, a partir del método dialéctico-materialista la Tesis asume el carácter de investigación multimodal.

Para dar cumplimiento al objetivo del trabajo y la fundamentación del mismo se utilizaron los siguientes **métodos de investigación:**

Del nivel teórico:

Analítico – sintético: Utilizado en todo momento de la investigación, aplicado en la revisión de documentos para conocer diferentes puntos de vista de los autores sobre el tema y al aplicar los instrumentos que permitieron conocer la realidad de la situación investigativa.

Inductivo – Deductivo: Utilizado en las reflexiones realizadas durante la revisión teórico-metodológica, así como en la elaboración de las actividades, el alcance de los resultados prácticos y el arribo a conclusiones.

Histórico-Lógico: Permite el análisis de los fenómenos estudiados a través de su acontecer histórico, y con la lógica apropiada.

Del nivel empírico:

La observación para obtener información sobre las diferentes actividades que realizan los alumnos de 3^{er} grado en horarios de receso.

Análisis de documentos para verificar como reflejan el desarrollo de los juegos tradicionales infantiles, los Programas y Orientaciones Metodológicas de 3^{er} grado, el Programa para Taller de Creación y Apreciación

Entrevista: Al maestro del grado y a la asistente educativa para constatar que actividades prefieren los alumnos en horarios de receso.

Encuesta: a los alumnos de 3^{er} grado para determinar conocimiento y disposición para la realización de juegos tradicionales infantiles

Del nivel Matemático:

Análisis porcentual: Para tabular y analizar resultados de los métodos empíricos y expresarlos en por ciento.

Actualidad e importancia del tema.

Este trabajo tiene una gran actualidad y pertinencia porque pretende con su aplicación rescatar los juegos tradicionales infantiles teniendo en cuenta la importancia que tiene el juego para la vida de los niños/as. Se emplean las potencialidades de la música, a partir de acciones variadas y dinámicas, aportándose 10 actividades en las que se utiliza la guitarra, tesoros escondidos y disfraces para desarrollar los juegos de forma creativa y divertida, estimulando la satisfacción y elevación del estado emocional de los alumnos, así como, el desarrollo de hábitos que le permitan compartir, aprender y ser mejores cada día.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

1.1 Importancia del juego para el desarrollo integral de los escolares primarios.

Ofrecer una definición de juego de manera concreta es muy difícil. Psicológicamente considerando, el fenómeno del juego se caracteriza por una conciencia de actividad libre con un fin propio, unida a un fuerte anhelo de placer.

Cualquier finalidad exterior le anularía. De manera más general se acepta, que el juego Es una tendencia de carácter espontáneo familiarizada con los impulsos, resultando así una actividad tan antigua como el hombre. (Diccionario Enciclopédico pág. 60)

Juego: Acción de jugar. Cualquier actividad competitiva o no, que se realiza con fines recreativos exclusivamente. El juego será al azar o habilidad según sea o no de pura suerte, puede usar instrumentos, muchos juegos infantiles están basados en persecuciones, ocultaciones etc. (Diccionario Grijalbo pág. 564)

El juego tiene a su lado el dominio de lo verdadero que es el de la actividad útil, la cual prepara al alumno más directamente para la vida, pues las finalidades de la acción que le presenta son las del mundo real.

En realidad el juego es un estímulo maravilloso por medio del cual el alumno se hace hábil, perspicaz, ligero, diestro, rápido y fuerte alcanzando todo ello alegremente. Aprende a crear, pero a crear lo que él quiere, lo que está de acuerdo con sus gustos y sus deseos.

Por su valor educativo, intelectual, estético y físico contribuye a la formación multilateral del educando, cuando está bien dirigido, combinando creatividad y espontaneidad con la orientación pedagógica. Los juegos son aplicables en los diferentes estadios de la vida del hombre, desde la etapa preescolar hasta la adultez, teniendo en cuenta las peculiaridades de cada una.

Los alumnos en sus primeros años de vida prefieren el juego, a la actividad útil, pero llegan poco a poco a alcanzar gusto por el trabajo serio, dentro del cual la dificultad a vencer, el obstáculo a salvar, son los estímulos que hacen del éxito fuente de placer. Para notables educadores del medio las características del juego, en oposición al trabajo son las siguientes.

1-En el juego se hacen las cosas sin que preocupe mucho la realidad, pero considerando lo ilusorio como si fuera algo real y positivo.

2-El juego es libre e independiente del mundo exterior. Tan pronto como el jugador se siente cohibido por una voluntad ajena el juego se disipa.

3-En los juegos infantiles tradicionales, la imaginación transforma la realidad creando un mundo nuevo que el alumno somete al imperio de su voluntad. Sin embargo, no es el juego extraño a toda su disciplina. Cuando la actividad lúdica es de carácter social, se somete a la regla del juego que los alumnos consideran esencial y que respetan voluntariamente, por lo que se hace necesaria y obligatoria la promoción de los juegos Infantiles tradicionales para contribuir a formar en los alumnos la vocación por practicarlos.

Los juegos de ronda presentan una estructura circular, asentada histórica y culturalmente en la sociedad humana y que permite una comunicación horizontal en todos los sentidos. En ocasiones, enfrenta dos filas paralelas, en el que el papel protagónico del juego se comparte y se alterna hasta abarcar, de forma general, a todos los niños participantes. Durante casi todo el juego, es necesario darse las manos, gesto que por su carácter afectivo y cultural propicia la relación entre las personas.

Los juegos de ronda van acompañados de cancioncillas de las que tanto su letra como su música son previamente conocidas por los niños, pues al lado de las verdaderas nanas, son ampliamente utilizadas para dormirlos. Esta es, quizás, la única función que perdura para las canciones de las rondas: servir de nanas. Las melodías son sencillas, permiten la comunicación inmediata; en el caso que un niño no conociera una de ellas, podría repetirla casi al unísono con los que ya la tienen aprendida, por eso, no es imprescindible este conocimiento previo.

Las letras de estas cancioncillas, en las que es manifiesto que la razón cede el paso al dinamismo vital, y el ritmo borra las significaciones, constituyen fórmulas ortofónicas que permiten la corrección colectiva, social, del habla infantil. Estos textos presentan la característica de ser desideologizados, factor importante en el proceso de socialización de la niñez. Introducen al niño en una estética en la que el ritmo, la armonía, la organización del espacio físico, una poética simple, pero llena de delirios, tienen una expresión privilegiada.

Son juegos de cooperación en los que se propicia el aprendizaje de normas de conducta colectiva, de una disciplina. Pueden ser jugados por niños de diferentes edades y sexos, todos en plena compenetración.

No hay en estos juegos ni ganador ni perdedor, pues a las edades en que son practicados, no existe un pensamiento táctico-estratégico que permita crear acciones para ganar.

En la etapa siguiente del desarrollo infantil, hay en el cuerpo de juegos tradicionales, un abundante conjunto de juegos en los que el ganar es su móvil fundamental, aunque no la victoria despiadada basada en un solo tipo de capacidad, sino en una hábil combinación de capacidades físicas y mentales como la inteligencia.

La importancia del juego para el desarrollo es una necesidad física y espiritual, porque desarrolla capacidades corporales, y permanece en el recuerdo una vez realizado, como creación o tesoro espiritual y es transmitido por tradición pudiendo repetirse cuantas veces el jugador quiera y tener cambios.

El juego es una fuente de desarrollo inagotable que produce cambio en las actitudes y en la conciencia, contribuye al desarrollo integral del niño y estos al crear sus juegos, formulan las reglas, las cambian, las modifican y respetan al resto de los jugadores, puesto que comprenden el por qué es preciso cumplir las reglas y velar que todos las cumplan.

El juego, como base del desarrollo de las actividades logra que la educación musical en esta etapa sea totalmente diferente y novedosa, se debe potenciar el goce y el divertimento en la realización de las actividades musicales.

1.2 Los juegos tradicionales en la enseñanza primaria.

El Diccionario de la Lengua Española y de Nombres Propios /s.a. / p. 743 recoge la Palabra tradición como "Comunicación o trasmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres hechas de padres a hijos al decursar de los tiempos y sucederse las generaciones."

Al respecto nuestro Héroe Nacional expresó: "Es muy curioso; los niños de ahora juegan lo mismo que los niños de antes; la gente de los pueblos que no se han visto nunca juegan las mismas cosas." (Martí Pérez, J., 1994 p. 39)

Con esta idea expresada en La Edad de Oro, Martí reconoce la universalidad de los

Juegos. Los pueblos han ido incorporando sus costumbres y juegos a las generaciones futuras con lo cual contribuyen a ampliar el acervo cultural de las nuevas generaciones. En Cuba perduran muchos juegos entre los más destacados se encuentran: El conejo está en la cueva, El patio de mi casa, Alánimo, Alánimo, La señorita, Matandile, La rueda, rueda y otros.

Durante estos años en nuestro país se han ido aislando los juegos tradicionales, esto lógicamente responde en gran medida a los cambios económicos sociales ocurridos a raíz del triunfo de la Revolución. No obstante, por la importancia, que dichos juegos comprueben y la necesidad de mantener las más ricas tradiciones, por la frescura y alegría que proporcionan a los niños, se considera que tanto en la escuela como en el hogar deben recibir una esmerada atención y mucho más en estos momentos en que el desarrollo científico técnico pone al alcance de todos los más avanzados medios de difusión masiva. (Rey Traba, E., 1986, p. 12-15)

La autora acepta estos criterios acerca de mantener los juegos tradicionales porque ellos ayudan a transmitir conocimientos sobre los antepasados, además con su práctica los alumnos despejan sus mentes y se sienten alegres por lo que tanto los padres en sus casas, como los maestros en la escuela deben enseñarlos. También considera que las tradiciones son la incorporación de juegos, costumbres de una generación a otra pero que estas al pasar el tiempo no se mantienen estáticas sino que cada generación le va a ir incorporando datos nuevos porque la vida evoluciona y es dialéctica. Tejeda del Prado, L., 2002, p., 26, expresa que el juego es la actividad básica en la infancia, por lo que el enfoque principal del proceso educativo ha de estar contenido en su diseño, ejecución y evaluación.

A criterio de este autor jugar moviliza todo el ser. Ante todo despierta la motivación, el goce, la acción intencionada, el lenguaje, la percepción y la representación diferenciadas, el pensamiento legal y creativo, la imaginación y la fantasía, las habilidades psicomotoras y, en conjunto, las expresiones más auténticas de cada ser. Por esta razón basta con observar y valorar la conducta lúdica individual o colectiva para interpretar la situación del desarrollo personal o grupal en un momento y lugar específico y concretar, sin riesgo, las propuestas oportunas que originen el desarrollo general de la personalidad.

Los juegos, desde el principio, son mediadores de las relaciones entre los adultos y los pequeños y, luego, entre sí. Sus manifestaciones pueden incluir todas las necesidades de aprendizaje para favorecer el desarrollo armónico de las esferas afectiva, intelectual y volitiva. Cubela, Rosa M., 2006, P. 77 hace referencia en su artículo a que se ha demostrado que con el juego los niños aprenden a ser consecuentes con el papel que escenifican y a resolver los conflictos que surgen. Jugando llegan a imaginar adelantadamente una secuencia de actividades, a planificarla y a desarrollarla, muestran seguridad y capacidad para participar a la vez que se estimulan sus habilidades manejables.

A través del juego adquieren el hábito del orden y la limpieza. Aprenden a organizar su tiempo, espacio y actividades de cada momento. Aumentan su vocabulario y el diálogo. Se entrenan en especificar sentimientos, conflictos emocionales y en resolver los que surgen.

Los profesores de educación artística deben utilizar en su labor los diferentes juegos tradicionales para que los alumnos se sientan motivados y las actividades sean de su agrado, de esta manera ellos pueden apreciar las artes y desenvolverse con más iniciativa para participar.

Por su parte Esteva Boronat, M., 1992 resalta que en el perfeccionamiento de la educación primaria se expresa la necesidad de lograr una articulación adecuada con la etapa preescolar y se valora la gran importancia del juego en los primeros grados, por esta razón, se orienta a los maestros que dediquen un tiempo determinado para que los niños jueguen en la escuela, además de que utilicen procedimientos lúdicos en las clases, como recurso metodológico de gran efectividad. De manera general, se entiende que el juego debe estar presente también en todos los momentos del receso docente.

También explica que en el juego los niños pueden satisfacer las necesidades físicas y espirituales, desarrollar sus fuerzas y su pensamiento e imaginación, enriquecer sus emociones y sentimientos, adquirir hábitos de disciplina y conducta social. Además el juego es una actividad que siempre aceptan con alegría y que representa un momento de equilibrio para la carga docente a que están sometidos.

La utilización del juego en sus disímiles manifestaciones permite al instructor de arte la

Creación de diferentes circunstancias educativas que favorecen el desarrollo físico, intelectual, moral y estético de sus alumnos e influye positivamente en la formación de su personalidad.

La mayoría de los educadores ha tenido experiencias que confirman el valor educativo del juego, múltiples podrían ser los ejemplos que cada uno aporte, pero hay algo más que debe señalarse: el juego ofrece una oportunidad muy especial para la comunicación afectiva y para que el maestro conozca a cada uno de sus alumnos de manera individual y al grupo como un todo, con las relaciones diversas que surgen dentro de este.

El análisis realizado sobre el tema lleva a pensar el juego como algo muy serio cuya riqueza favorece a la formación de la personalidad de los alumnos.

Juegos infantiles tradicionales [Alfredo Torres. R Sistema de juegos tradicionales del barrio Versailles de Cárdenas Ecured material digitalizado 2007 pág. 61]

-El baile de la silla

Consiste en un grupo de niños que se colocan alrededor de varias sillas, una menos que el número del total de jugadores.

Comienzan bailando alrededor de las sillas al son de una canción. Cuando se apaga la música, los niños deberán sentarse, el que se quede sin silla será eliminado, así sigue hasta que solo quede uno que será el ganador.

-El baile de la escoba

Los niños deben colocarse en círculo, al compás de una canción se van pasando una escoba, el que se quede con esta cuando se detenga la música, será eliminado hasta que solo quede uno que es el ganador.

-Carrera en saco

Para jugarlo se necesita un amplio espacio llano y despejado.

El juego consiste en una carrera en que los participantes corren introducidos en un saco, de yute o de nylon, que les cubre las piernas y que sujetan con las manos a la altura de la cintura o del pecho. Gana quien alcanza primero la meta sin salir del saco, que dificulta el libre movimiento de las piernas al concursante que intenta avanzar.

-La gallinita ciega

Un jugador en el centro del terreno de juego, y con los ojos vendados, será la gallina ciega.

Pregunta, respuesta y órdenes se intercambian entre la gallina y el resto de los jugadores, que se hallan dispersos y a su alrededor.

Son los propios jugadores los que, agarrando a la gallina, le obliga a dar las tres vueltas al revés. A partir de ellas, la gallina emprende la persecución. Los jugadores pueden tocarla, pero aquél a quien ella toque será el niño que la sustituya.

-Ponle la cola al burro

Consiste en dibujar un burro y con los ojos vendados intentar colocarle al animal la cola en su sitio, con ayuda de los compañeros, que le indicarán. Se inicia el juego eligiendo a suertes un participante que, con los ojos vendados, debe colocar la cola al burro tras haberle dado varias vueltas sobre sí mismo para desorientarle. Los participantes estarán divididos en dos grupos o equipos, y, mientras uno coloca la cola, el resto del equipo le orienta indicando: arriba, a la izquierda, a la derecha. Gana el equipo que menos tiempo tarda en colocar correctamente la cola al burro.

-Juego de trompos

Está realizado con una pieza de madera dura en forma cónica con una punta de metal (pico, púa o rejón) sobre el que se lo hace girar. Para lograr que el trompo gire, se enrolla un piolín o cordel desde la púa hacia la espiga, y luego se lanza el trompo al suelo con un movimiento brusco, sosteniendo el piolín desde el cabo que quedó sobre la espiga. Así se desenrosca al llegar al suelo, y comienza un movimiento giratorio sobre la púa, con un ritmo y duración que varían según el tipo de trompo, el impulso que se le haya dado, y la superficie sobre la que está bailando. Luego comienza a inclinarse hacia los costados, hasta que pierde su movimiento, y se expresa que el trompo está muerto.

1.3 La música infantil, una vía para el desarrollo de juegos tradicionales.

“Nada de lo que se enseña en la escuela contribuye más inmediatamente o más directamente que la música, ayuda a mejorar las condiciones que originan el crecimiento individual y la calidad de vida.” (Paúl R. Lehman)

La música, según la teoría, es el arte del bien combinar los sonidos y el tiempo, pero valorar bien o no es otro asunto, pues los justos son en extremo variados y los estados de ánimo del ser humano cambian con su medio. Podemos decir que la música ha sido desde que el ser humano comenzó a razonar, un poco el medio de rendir homenaje y expresar el pensamiento de una forma artística que llegó a alcanzar el más completo perfeccionamiento debido a las necesidades del régimen de vida.

La música tiene como finalidad contribuir a la formación de una cultura general integral, por ello resulta necesario buscar formas que, de manera efectiva permitan educar musicalmente a los niños. Indicaciones metodológicas para programas de música (2010 pág. 1)

La música infantil como parte importante de la educación musical en los alumnos, es el alimento más importante y la más directa experiencia musical. La música infantil tiene un papel significativo en la vida escolar de cada alumno, el trabajo que se realiza con esta puede incluir juegos, estos ayudan al rendimiento intelectual del alumno, al desarrollo de su lenguaje y de su imaginación. Puede decirse que la música es infantil cuando responde a las necesidades espirituales más auténticas.

En la educación musical los juegos de creación, las actividades de creación improvisación y los juegos con reglas, así como todos los juegos musicales restantes se ajustan al cumplimiento de determinados pasos para realizar el juego. (P. Sánchez y D. Guerra, 1982: 132.).

El contenido de los juegos musicales es fuente de trasmisión de conocimiento y de enriquecimiento constante sobre la historia, las costumbres, los cantos tradicionales y folclóricos de los pueblos.

A través de las canciones se establecen contactos directos con los elementos básicos de la música como son el ritmo y la melodía. Por ese motivo, no será excesivo el cuidado que se ponga al seleccionar el material de enseñanza fundamental: o sea el repertorio de música infantil que en el 3er grado, sienta sus bases de acuerdo con la

edad e intereses de los niños, se ajusta al programa y en ocasiones a las tele clases y cumple con los componentes de la asignatura..

El repertorio de música infantil de 3^{er} grado está compuesto por:

- Campanero
- Picaflor
- Por la mañana temprano
- La rosa blanca
- Rosal de mayo
- Mi gallina
- Canción de la muñeca negra
- Rima rimando
- Las mañanitas
- Niñito cubano
- El burro enfermo

Banco de juegos infantiles tradicionales.

- ¿Cuántos panes hay en el horno?
- El perrito goloso.
- Chivito sal de mi puerta.
- Gallinita ciega.
- Los escondidos.
- El chucho escondido.
- La candelita.
- Zum- zum de la carabela.
- La señorita.
- Alánimo.
- A la rueda rueda
- Amambrocható
- Arroz con leche
- El patio de mi casa
- El conejo está en la cueva
- La pájara pinta

- El líder
- Las frutas

2. Propuesta de actividades musicales para estimular la práctica de juegos tradicionales.

En este capítulo se realiza un análisis de los resultados obtenidos, se aplican los métodos e instrumentos que se utilizan en el desarrollo de la investigación. Estos resultados son los que sustentan la necesidad de la elaboración de las actividades musicales extracurriculares, además de la efectividad de estas al ser realizadas en la práctica educativa.

2.1 Diagnóstico y/o determinación de necesidades.

Caracterización del grupo muestra.

Como muestra se utilizaron 15 alumnos de la escuela primaria Eladio Rodríguez Méndez. De ellos 5 hembras y 10 varones, sus edades oscilan entre los 8 y 9 años. Es un grupo que se ha mantenido una matrícula estable desde el primer grado, por lo que sus integrantes son muy unidos para la realización de las tareas que se le asignan, muestran interés por el estudio, son cariñosos, participan en las actividades pioneriles y culturales, sin embargo, en el recreo no realizan juegos tradicionales infantiles pues se dedican a correr, saltar y empujarse.

En el desarrollo de esta investigación se tienen en cuenta los criterios de los alumnos, del maestro de 3^{er} grado, la asistente educativa, así como la revisión de documentos y se tuvo en cuenta el Banco de Problemas. De manera general se aprecia que existe la necesidad urgente de mezclarse en esta problemática por la insuficiente motivación que presentan los alumnos por los juegos tradicionales infantiles. De la misma forma se aprecia que existe desconocimiento de los juegos tradicionales lo que trae consigo que los alumnos no sientan motivación por ellos y no los jueguen.

Las reflexiones anteriores permiten la elaboración de instrumentos que corroboran las necesidades relacionadas con el desarrollo de los juegos tradicionales en alumnos de 3^{er} grado de la escuela Eladio Rodríguez Méndez.

Análisis de los resultados de la etapa de constatación inicial

Para realizar esta investigación fue necesario el estudio de la información obtenida a través de diferentes métodos, tales como:

Guía de observación. (ANEXO 1).

Para realizar esta investigación fue necesario estudiar la información obtenida a través de diferentes métodos utilizados, uno de ellos fue la observación, se realizó con el objetivo de obtener información sobre las diferentes actividades que realizan los alumnos de 3^{er} grado en horarios de receso.

Resultado de la encuesta a los alumnos.

Se le aplicó una encuesta a los 15 alumnos de la muestra con el objetivo de determinar conocimientos que poseen estos por los juegos tradicionales, así como su práctica, frecuencia en que lo hacen y la satisfacción al jugarlo.

- En la primera pregunta dirigida a conocer si los alumnos conocen los juegos tradicionales 3 alumnos para un 20% conocen 4 juegos como mínimo, 12 alumnos para un 80% no conocen los juegos tradicionales.
- En la segunda pregunta referida a los juegos que practican en sus ratos libres 5 alumnos para un 33% manifiestan que los practican siempre, 3 alumnos para un 20% lo practican pero a veces y 7 alumnos para un 47% no los practican nunca.
- En la tercera pregunta dirigida a constatar si a los alumnos les gusta practicar estos juegos de 15 alumnos solo 5 de ellos para un 33% marcaron que sí.
- En la cuarta pregunta referida a la frecuencia con que practican los juegos tradicionales de 15 alumnos encuestados, 5 alumnos para un 33% marcaron que juegan siempre, 3 alumnos para un 20% los juegan a veces y 7 alumnos para un 47 % refieren jugarlo con ninguna frecuencia.
- En la quinta pregunta referida al gusto por aprender otros juegos infantiles tradicionales todos para un 100% respondieron que sí.

Al realizar el análisis de los resultados se constata que los alumnos no les llama la atención practicar este tipo de juegos y en ocasiones los practican pero no son tradicionales por lo que muestran desconocimientos en el tema.

Entrevista aplicada al maestro de 3^{er} grado y la asistente educativa

Se aplicó una entrevista a dos maestros, dicho instrumento tiene como objetivo constatar la preparación que tienen acerca de los juegos tradicionales y la aplicación que ellos le dan con sus alumnos.

Para demostrar las transformaciones que se evidencian en estos alumnos, se aplicó la encuesta, los resultados se muestran a continuación.

- En la primera pregunta referida a que entienden por juegos tradicionales responden de forma correcta todos para un 100%.
- En la segunda pregunta los maestros mencionan algún juego, aquellos que antiguamente se jugaban y que han pasado de generación en generación, todos coinciden con La gallinita ciega, La señorita y Alánimo para un 67%.
- En la tercera pregunta referida al conocimiento de la metodología y su aplicación, éstos responden que si la conocen pero que no la aplican.

El análisis de estos resultados se constata que los maestros conocen los juegos tradicionales, su metodología pero no lo practican.

Análisis de documentos.

Se constata que la educación musical debe incorporar en todos los temas los juegos tradicionales, que en su mayoría forman parte del cancionero popular tradicional infantil.

(Orientaciones Metodológicas 3^{er} grado)

El propósito del juego según las Orientaciones Metodológicas de 3^{er} grado consiste en impregnarle dinamismo y creatividad a las clases, donde imperen estados positivos, lo que contribuirá al rendimiento intelectual de los alumnos en otras materias.

El programa de talleres de apreciación y creación es el documento que poseen los instructores de arte y deben usar sistemáticamente. En cada unidad aparecen los indicadores para el tratamiento de los contenidos. Su objetivo general es propiciar que los alumnos analicen, recuerden y reproduzcan el repertorio de música infantil. También contienen juegos musicales y una propuesta de canciones tradicionales que puede utilizar el Instructor de Arte. En él se menciona que los juegos tradicionales son emotivos, alegres y espontáneos en los que los alumnos tienen un gran margen para la improvisación y el disfrute. Se recomienda que este pueda incrementar el repertorio con obras que estén acordes con las complejidades del grado escolar.

-Según el análisis hecho por la realización de la investigación los contenidos se dirigen hacia la realización de los juegos tradicionales.

-Si existen indicadores para el tratamiento de los juegos tradicionales.

Durante la aplicación del diagnóstico se detectaron las siguientes regularidades.

Potencialidades.

- Disposición de los alumnos para la realización de juegos infantiles tradicionales.
- Posibilidades que brinda el horario de receso para la práctica de juegos tradicionales.

Limitaciones

- Deficiente estimulación en los alumnos hacia la práctica de los juegos tradicionales
- Los alumnos no realizan juegos tradicionales en horarios de receso. .
- Desconocimiento de los alumnos por los juegos tradicionales lo que lleva a la desmotivación por su práctica.
- Los alumnos en ocasiones hacen rechazo a las canciones infantiles y presentan interés por otros géneros.
- Insuficiente disposición del personal docente para la práctica de los juegos tradicionales.

Los resultados obtenidos de la aplicación del diagnóstico corroboran la necesidad de la elaboración y aplicación de una propuesta de actividades musicales para el fortalecimiento de los juegos tradicionales en los alumnos del 3er grado de la Escuela Primaria Eladio Rodríguez Méndez, utilizando la música infantil.

2.2 Fundamentación de la propuesta

“ La enseñanza por medio de impresiones en los sentidos es más fácil, menos trabajosa y más agradable para los niños, a quienes debe hacerse llegar los conocimientos para un sistema que a la vez concibe la variedad, para que no se fatigue su atención y la amenidad, para hacer que se aficionen a sus tareas...” (Martí Pérez, José., 1976.)

El juego tiene gran valor social porque mediante este se van implementando las normas sociales, pero en la particularidad de que no tiene las exigencias reales de la sociedad, sino que se ensayan o experimentan los cánones sociales.

Su valor psicológico está dado en la estimulación de las posibilidades individuales por lo que favorece la autoestima, promueve la unidad de lo afectivo y cognitivo, desarrolla procesos evolutivos como la perseverancia en el logro de los objetivos, favorece la capacidad de observación, es un espacio de relajación para fomentar la autorregulación, la concentración y distribución de la atención y contribuye al anti-estrés en un ambiente agradable.

Una actividad desarrolladora, contribuye a la vocación colectiva de las nuevas generaciones y al desarrollo de cualidades como la valentía y la firmeza. A partir del diagnóstico realizado se hace necesario elaborar actividades con elementos prácticos que permitan relacionarlos con la música infantil.

Por actividad se entiende el proceso de interacción sujeto- objeto, dirigido a la satisfacción de las necesidades del sujeto, como resultado del cual se produce una transformación del objeto y el sujeto (Pérez Martín, L.M., 2006, P. 173)

Al aplicar esta definición a las actividades de juego, se entiende por objeto al juego y sus accesorios para jugar, los alumnos interactúan con ellos y le van a dar un valor de acuerdo a la significación que estos tengan para ellos, por lo que ambos, sujeto- objeto se van a transformar en la conciencia del sujeto aunque se debe agregar que también hay interacción sujeto-sujeto cuando juegan entre sí.

Las actividades propuestas están compuestas por la siguiente estructura:

- Tema
- Objetivo
- Medios
- Tiempo de duración
- Introducción
- Desarrollo
- Conclusiones

En el desarrollo de las actividades se tendrán en cuenta las siguientes etapas:

-Motivación y orientación: la motivación permite la disposición positiva en el alumno para la actividad a realizar. La orientación garantiza la comprensión de lo que va hacer antes de su ejecución.

-Ejecución: tiene lugar la aplicación por el alumno de los procedimientos y estrategias previstas en la orientación.

-Control: permite comprobar la efectividad de los procedimientos empleados y de los productos obtenidos para de acuerdo con ellos realizarlos ajustes y correcciones requeridas.

Se elabora la propuesta, ajustándose a los requerimientos de la enseñanza primaria en lo que se refiere a la incidencia del instructor de arte en el logro de una niñez preparada integralmente, objetivo estratégico en que está inmerso nuestro pueblo. Se realizan en horario extracurricular con una duración de 30 minutos. Se realiza en este espacio porque el recreo se caracteriza por un cambio de actividad y descanso en el régimen del día que permite contribuir al bienestar tanto físico como psíquico de los escolares. La propuesta permite que los alumnos condicionen su desarrollo integral y que practiquen los juegos tradicionales infantiles en dicho horario y también en la comunidad durante sus tiempos libres.

Indicadores

1- Conocimiento que poseen los alumnos sobre los juegos tradicionales
(Se refiere al nombre y los pasos de los juegos.)

2- Motivación por practicar los juegos tradicionales.

Para evaluar los indicadores se utilizan los siguientes criterios: Evaluación

Indicador 1

Bien: Si conocen como mínimo 4 juegos tradicionales.

Regular: Si conocen de 1 a 3 juegos tradicionales.

Mal: Si no conocen los juegos tradicionales.

Indicador 2

Bien: Si les satisface practicarlos.

Regular: Si están medianamente satisfechos al practicarlos.

Mal: Si no sienten satisfacción al practicarlos.

Evaluación a cada alumno

Bien: Si los 2 indicadores fueron evaluados de Bien o 1 Bien y 1 Regular.

Regular: Si los 2 indicadores son evaluados de Regular.

Mal: Si 1 de los 2 indicadores son evaluados de Mal

Evaluación general

Bien: Cuando entre el 80% y el 100% de los alumnos están en esta categoría en los 2 indicadores y no hay afectación en el indicador 2.

Regular: Cuando entre el 60% y el 79% de los alumnos están en esta categoría en los 2 indicadores y no hay afectación en el indicador 2.

Mal: Si el % correspondiente a esta categoría es superior al 60% y hay afectación en el indicador 2.

Propuesta de actividades musicales que contribuyan al desarrollo de los juegos tradicionales infantiles en los alumnos de 3er grado. (Anexo 2).

Actividad # 1. Mi amigo el conejo.

Actividad # 2 ¿Quién bailará?

Actividad # 3. Pantaleón el carbonero

Actividad # 4. La cocina encantada

Actividad # 5. Las vocales y la mar.

Actividad # 6. La historia de amor de limón y naranja dulce.

Actividad # 7. Mi amiga María Moñitos.

Actividad # 8. A jugar en la lluvia.

Actividad # 9. ¡Qué viene la carabela.¡

Actividad # 10. La bella pájara pinta.

2.3 Análisis de los resultados durante la aplicación de las actividades

Resultados de la actividad #1

En la actividad #1 titulada: Mi amigo el conejo, los resultados evaluativos fueron:

B: 10 67% R: 5 33% M:

Durante su desarrollo se observó que los 15 alumnos estuvieron conformes al jugar (indicadores 1 y 2), de ellos 10 jugaron con motivación y satisfacción (indicadores 1 y 2), los demás se observaron un poco distantes en ocasiones. Al preguntarles si les gustó el juego los 10 expresaron que deseaban seguir jugando (indicador2). Los alumnos evaluados de regular no contestaron ninguna pregunta. (Indicadores 1y2)

Resultados de la actividad #2

En la actividad #2 titulada: Quién bailará, los resultados evaluativos fueron:

B: 11 73% R: 4 27% M:-

Durante su desarrollo se observó que 11 alumnos participaron activamente en el juego (indicador 2) los 4 restantes se comportaron aislados, temerosos, pero también jugaron.

Resultados de la actividad #3

En la actividad #3 titulada: Pantaleón el carbonero, los resultados evaluativos fueron:

B: 12 80% R: 3 20% M:

Durante su desarrollo se observó que 12 alumnos se sintieron motivados e interesados en la actividad (indicador 1 y 2) mientras que 3 alumnos no se sintieron cómodos con el juego porque les costó trabajo aprenderlo correctamente (indicador 2).

Resultados de la actividad #4

En la actividad #4 titulada: La cocina encantada, los resultados evaluativos fueron:

B: 15 100% R: M:

Durante su desarrollo se observó que los 13 alumnos cooperaron y se mostraron interesados en el transcurso de la actividad, los motivó el juego El tesoro escondido, les gustó la canción y su tema y sobre todo participaron en el juego con motivación (indicadores 1 y 2).

Resultados de la actividad #5

En la actividad #5 titulada: Las vocales y la mar, los resultados evaluativos fueron:

B: 13 87% R: 2 13% M:

Durante su desarrollo se observó que 13 alumnos cooperaron y se mostraron interesados en el transcurso de la actividad, los motivó el juego. Les gustó la canción y su tema y sobre todo participaron en el juego con motivación (indicador 2).

Resultados de la actividad #6

En la actividad #6 titulada: La historia de amor de limón y naranja dulce, los resultados evaluativos fueron:

B: 15 100% R: M:

Durante su desarrollo se observó que los 15 alumnos cooperaron y se mostraron interesados en el transcurso de la actividad, los motivó el juego. Les gustó la canción y su tema y sobre todo participaron en el juego con motivación (indicadores1y2).

Resultados de la actividad #7

En la actividad #7 titulada: Mi amiga María Moñitos, los resultados evaluativos fueron:

B: 15 100% R: M:

Durante su desarrollo se observó que los 15 alumnos cooperaron y se mostraron interesados en el transcurso de la actividad, los motivó el juego. Les gustó la canción y su tema y sobre todo participaron en el juego con motivación (indicadores1 y 2).

Resultados de la actividad #8

En la actividad #8 titulada: A jugar en la lluvia, los resultados evaluativos fueron:

B: 14 93% R: 1 7% M:

Durante su desarrollo se observó que 14 alumnos cooperaron y se mostraron interesados en el transcurso de la actividad, los motivó el juego. Les gustó la canción y su tema y sobre todo participaron en el juego con motivación (indicadores 1 y 2).

Resultados de la actividad #9

En la actividad #9 titulada: ¡Qué viene la carabela! los resultados evaluativos fueron:

B: 14 93% R: 1 7% M:

Durante su desarrollo se observó que 14 alumnos cooperaron y se mostraron interesados en el transcurso de la actividad, los motivó el juego. Les gustó la canción y su tema y sobre todo participaron en el juego con motivación (indicador 2).

Resultados de la actividad #10

En la actividad #10 titulada: La bella pájara pinta, los resultados evaluativos fueron:

B: 13 87% R: 2 13% M:

Durante su desarrollo se observó que los 15 alumnos para 100% estuvieron conformes al jugar, de ellos 13 para un 87%, jugaron con motivación y satisfacción (indicadores 1 y 2), dos de ellos para un 13% se observaron un poco distantes. Al preguntarles si les gustó el juego los 13 expresaron que deseaban seguir jugando, (indicador 2). Los alumnos evaluados de regular no contestaron ninguna pregunta (indicadores1y 2).

2.4 Evaluación de la efectividad de la aplicación de la propuesta.

Resultados de la observación final.

Durante su desarrollo se observó que los 15 alumnos se mostraron muy interesados en el transcurso de la actividad, les causó gran alegría la técnica de motivación el tesoro escondido, les gustó mucho el juego “Mi amigo el conejo” y participaron activamente en él.

Después de aplicada la propuesta se pudo constatar la efectividad que tuvo en los alumnos la aplicación de las actividades, pues la música empleada ayudó a activar la participación de los alumnos en los juegos propuestos, el horario de receso tanto en la mañana como en la tarde, espacio por excelencia donde se aplicó la propuesta se vio beneficiado por estos juegos. Los alumnos ya no practican juegos violentos en este horario y solicitan a la Instructora de Arte continuar con nuevos juegos.

Se constata la satisfacción del personal pedagógico del centro por el resultado logrado por la Instructora de música en este horario, ya que los estudiantes han mejorado su disciplina, se muestran alegres y con deseos de continuar aprendiendo nuevos juegos infantiles tradicionales, aspecto este al que no se le había prestado atención en la escuela. Los 15 alumnos para un 100% expresan que les gustaría seguir aprendiendo otros juegos infantiles tradicionales, pues se sintieron motivados durante su práctica.

Conclusiones

1. Los fundamentos teórico- metodológicos relacionados con el tema de investigación permitieron progresar en aspectos de gran importancia relacionados con la necesidad de la estimulación de la práctica de los juegos tradicionales infantiles en la enseñanza primaria y las potencialidades que tiene la música para apoyar a ello, aspecto este de gran significado en la educación de los alumnos de este nivel de enseñanza.

2. El diagnóstico inicial aplicado permitió comprobar la presencia de insuficiencias en la práctica de juegos tradicionales infantiles en los alumnos de 3^{er} grado de la escuela primaria Eladio Rodríguez Méndez, ya que estos se sienten desmotivados para practicarlos, tienen poco conocimiento de los mismos, la escuela no estimula su práctica por lo que demuestran poco interés por estos juegos.

3. Las actividades propuestas se elaboraron teniendo en cuenta no solo la edad de los alumnos de 3^{er} grado de la escuela primaria Eladio Rodríguez Méndez y el banco de juegos establecido para esta edad, sino que fortalecieran su práctica empleando las potencialidades de la música como vía para su estimulación.

4- La propuesta de actividades fue muy efectiva pues los alumnos se sintieron muy motivados por los juegos tradicionales infantiles acompañados por la música, la gran mayoría ya los dominan y los practican en los ratos libres, lo que demuestra el creciente interés demostrado por los mismos y el deseo transmitido a la instructora de arte de conocer otros nuevos.

Bibliografía

1. ALFARO TORRES, ROLANDO. Juegos cubanos. Casa Editorial Abril 2003.Ciudad habana.
2. COLECTIVO DE AUTORES. Manual de juegos, 1964.
3. _____ .El Modelo de la escuela primaria cubana: una propuesta desarrolladora de educación, enseñanza y aprendizaje/ Pilar Rico Montero.../et al. La Habana: Ed. Pueblo y educación, 2008.
4. CUBELA, ROSA M. El significado educativo del juego.-p.77.-En Bohemia-Año 98, no. 23.-La Habana, 10 nov. 2006.
5. CHERKOV. A. V. El desarrollo en los alumnos de las relaciones consistentes en el juego. Notas educativas del Instituto Pedagógico de Rostov del Don, 1958.
6. Diccionario de Lengua Española y de Nombres Propios.-Barcelona: Ed. Océano,/s.a./.
7. Diccionario Grijalbo Barcelona- edición Océano s.a
8. ESTEVA BORONAT, MERCEDES. Vamos a jugar.69-73.-En educación.-Año23, no.81.-La Habana, 1992.
9. FUENTES PEREZ, HILDA. Trabajo de diploma. Los juegos infantiles tradicionales y cuentos, una posibilidad para la formación de acciones de orientación valorativa 1998.
10. FUENTES TURIÑO, DAYNERIS. Actividades para potenciar el interés por los juegos tradicionales en alumnos de 4to grado de la escuela José Ramón Zulueta. Trabajo de diploma.-Licenciada en Instructor de Arte.-Universidad de Ciencias Pedagógicas, Manicaragua, 2011.
11. GATORNO ÁGUILA, TANIA. Talleres para la atención educativa a los adolescentes afectados por violencia familiar.-43P.-Licenciatura en Ciencias Humanísticas.-Universidad de Ciencias Pedagógicas, 2008.

12. GONZÁLEZ VEITÍA, YOLANDA. La influencia de los juegos en el tiempo del recreo como forma de rescatar tradiciones en la escuela.-30p.- Trabajo de diploma.- Universidad de Ciencias Pedagógicas, Manicaragua, 2001.
13. MARGOLLES CARMEN. Juegos infantiles tradicionales/, La Habana Ed. Pueblo y Educación.
14. MARTÍ PÉREZ, JOSÉ. La Edad de Oro.-La Habana. Ed. Pueblo y Educación, 1994.
15. _____. Obras Completas. Tomo II. La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1976.
16. NOCEDO DE LEÓN, IRMA. Metodología de la investigación Educacional 2da Parte . – La Habana. Editorial Pueblo y Educación, 2001.
17. Orientaciones Metodológicas: 3er grado.- La Habana: Ed. Pueblo y educación, 2001.
18. PÉREZ MARTÍN, LORENZO M. La Personalidad: su diagnóstico y su desarrollo., La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2004.
19. PÉREZ RODRÍGUEZ, GASTÓN. Metodología de la investigación Educacional 1era Parte/ Gastón Pérez Rodríguez, Gilberto García Batista, Irma Nocedo de León, Miriam Lucy García Inza. – La Habana. Editorial Pueblo y Educación, 1996.
20. Programa de talleres de apreciación- creación, apreciación y creación para Instructores de Arte en la Enseñanza Primaria y Secundaria Básica.- La Habana.-Consejo Nacional de Casas de Cultura, 2010.
21. Programa 3^{er} .grado.- La Habana.- Editorial Pueblo y Educación, 1990.
22. PUPO PESTANA, NERYS. Vamos a jugar.-La Habana.- Editorial de la mujer, 2008.
23. REY TRABA EDUARDA. Los juegos tradicionales en la actividad independiente.- P.12-15.-En Simiente, no.2.-La Habana, 1986.
24. GÓMEZ SÁNCHEZ, YAILI. Actividades para contribuir a la promoción de los Juegos infantiles tradicionales en los alumnos de 4to grado de la escuela Carlos Caraballo Barnet -Trabajo de diploma.- Licenciatura en Instructor de Arte. Universidad de Ciencias Pedagógicas, Santa clara, 2015.
25. SÁNCHEZ ORTEGA PAULA, Educación musical y expresión corporal, Editorial Pueblo y educación. 2002
26. TEJEDA DEL PRADO, LECSY. Jugar, aprender y crecer.-p.26-30.-En educación,

no.66.-La Habana, mayo.-ago. ,2002.

27. WWW.GOOGLE.COM. Consideraciones Teóricas sobre el juego. S/f.
28. WWW.GOOGLE.COM. Didáctica de la música. La expresión musical en la educación infantil. La música en el aula. S/f.
29. WWW.GOOGLE.COM. Juegos tradicionales infantiles. S/f.
30. WWW.GOOGLE.COM. La música en la educación infantil. S/f.
31. WWW.GOOGLE.COM. La música en la educación infantil. Enrique Encabo Fernández. S/f.
32. WWW.GOOGLE.COM. La música en la educación infantil. Estrategias cognitivo-musicales. S/f.
33. WWW.GOOGLE.COM. La música en educación infantil. Margarita Molina Podadera. S/f.
34. WWW.GOOGLE.COM. Los juegos infantiles tradicionales: algunas causas de su pérdida; algunas razones para su rescate. S/f.

Anexo 1

Guía de observación

Objetivo: Obtener información sobre las diferentes actividades que realizan los alumnos de 3^{er} grado en horarios de receso.

Lugar: _____ Escuela: _____

Municipio: _____ Provincia: _____

Aspectos:

Realización de actividades en horarios de receso

Anexo 2

Actividades musicales.

Actividad # 1.

Tema Mi amigo el conejo.

Objetivo Jugar el juego tradicional " El conejo está en la cueva " a través de actividades lúdicas para incorporarlo a su repertorio de juegos.

Medios: guitarra, rompecabezas, tesoro escondido

Tiempo de duración 30 minutos

Introducción

El instructor comenzará cantando la canción " El conejo está en la cueva " acompañado de la guitarra. Realiza preguntas.

¿Les gustó la canción?

¿Qué les sugiere?

¿Les gustaría aprender el juego tradicional?

Desarrollo

Se orienta el tema y objetivo de la actividad, luego la instructora los invitará a buscar un tesoro escondido, este consiste en encontrar partes de un rompecabezas que al armarlo es la imagen de un conejo.

Conclusiones

El instructor les repartirá material para dibujar y los invitara a pintar un conejo

El juego consiste en formar una ronda y cantar la canción El conejo está en la cueva, los alumnos Irán dando vueltas en forma de círculo mientras que al compás de la canción la instructora canta y toca la guitarra.

El conejo está en la cueva

Y es la hora de salir

Ahí está el lindo conejo

Y besará a la que le guste más

O la mano le dará

Evaluación: Se evalúa en el desarrollo con el juego.

Actividad #2

Título: ¿Quién bailará?

Objetivo: Jugar el juego tradicional “La señorita” a través de actividades lúdicas para que los alumnos lo practiquen en sus ratos libres.

Medios: Guitarra.

Tiempo de duración: 30 minutos

Introducción

Comenzará la actividad con la instructora de arte cantando la canción del juego “La señorita” acompañada de la guitarra.

¿Les gustó la canción?

¿Les gustaría aprender su letra?

Desarrollo

Se orienta el tema de la actividad.

Se les explicará que esta canción es la de un juego y que tendrán que memorizarla.

¿Qué ejercicios conocen ustedes para memorizar una canción?.

Relajación: (tengo arañitas en las manos, sacudir la copa llena de agua.)

Respiración:(oler el pastel y soplar la velita, se toma el aire en 5 tiempos, se retiene en 3 tiempos y se expulsa en 10 tiempos pronunciando la consonante s.)

Vocalización:(Ro-o-o-o-sa) insistir en una adecuada colocación y emisión de la voz.

Se realiza el lenguaje rítmico de la obra y se aclaran palabras de difícil comprensión.

La instructora de arte comenzará a enseñar la canción por versos y luego por estrofas repitiendo varias veces hasta que los alumnos se lo aprendan y después la melodía de la misma forma.

Se invita a los alumnos a hacer dos hileras que se enfrentan dejando entre si un espacio prudencial.

Los alumnos comienzan a dar palmadas a la par una alumna seleccionada comienza a bailar en el centro de la hilera y a recorrerla, una y otra vez al ritmo de las palmadas y la canción que todos ejecutan.

La señorita irá realizando todo lo que en el canto se va diciendo.

La canción se repite cada vez que sale a bailar una nueva alumna.

Conclusiones

¿Les gustó el cuento?

Se les propone practicar el juego en el horario de recreo y en sus ratos libres.

Evaluación: Se evalúa en el desarrollo con el juego.

Actividad #3

Título: Pantaleón el carbonero.

Objetivo: Jugar el juego tradicional “Pantaleón el carbonero” a través de actividades lúdicas para que los alumnos lo practiquen en sus ratos libres.

Medios: Guitarra.

Tiempo de duración: 30 minutos

Introducción

La instructora de arte cantará la canción “Pantaleón el carbonero” acompañada de la guitarra.

¿Conocen esta canción?

¿Quieren aprendérsela?

Desarrollo

Se orienta el tema

¿Qué ejercicios conocen ustedes para montar una canción?

Se realizan los ejercicios para cantar (relajación respiración y vocalización)

Se hace el lenguaje rítmico para dar paso al aprendizaje de la canción primero por estrofas y luego por versos varias veces hasta que los alumnos se la aprendan. De la misma forma se hace con la melodía.

Luego se hace un juego llamado “La secuencia melódica”, este consiste en que se le pide a un alumno que empiece a cantar la primera frase de la canción, el alumno que tiene al lado debe entonar la siguiente frase musical y así sucesivamente hasta llegar al final de la canción.

Don Pantaleón

Qué cuántas son

Que veintiuna

Y el carbón

La herradura para la mula,

El coche de oro
Para el rey moro
La cinta de plata para la gata
Cucurucú que te vires tú.

Para comenzar el juego “Don Pantaleón” se invita a un alumno a colocarse en el medio de la ronda con los ojos tapados y los demás cantaran la canción el del centro ira girando y cuando se acabe la canción apuntara a un alumno y este pasara al centro y así sucesivamente.

Conclusiones

¿Les gustó el juego? ¿Por qué?

Se les invita a jugarlo en los tiempos libres y horarios de recreo.

Evaluación: Se evalúa en el desarrollo con el juego

Actividad #4

Título La cocina encantada

Objetivo: Jugar el juego tradicional Arroz con leche a través de actividades lúdicas para que los alumnos lo practiquen en sus ratos libres y horarios de recreo.

Medios: Guitarra, tarjeta.

Tiempo de duración: 30 minutos

Introducción

Comenzará la actividad con el juego “El tesoro escondido” el cual consiste en buscar el tesoro que en este caso es una rica receta. El que gane será premiado.

¿Les gustó el juego?

¿Les gustaría saber la receta de la cocina encantada?

Desarrollo

Se orienta el tema.

Para que la cocina encantada quede satisfecha jugar la ronda infantil “Arroz con leche” y aprender su canción.

¿Qué ejercicios conocen ustedes para aprenderse una canción?

Se realizan los ejercicios de relajación, respiración, vocalización, el lenguaje rítmico de la canción y se analizan palabras de difícil comprensión. Se invita a jugar “La

secuencia melódica” para precisar la letra de la canción y su melodía, todo esto acompañada de la guitarra.

Para comenzar a jugar se invita a los alumnos a hacer una ronda y a cantar junto a la instructora de arte la canción, en el centro estará una alumna que hace el papel de viudita con los ojos tapados y comienzan a cantar.

Arroz con leche

Se quiere casar

Con una viudita

De la capital

Rin, ran (al cantar esta parte de la canción se tendrán que agachar)

Que sepa cocer

Que sepa bordar

Que ponga la aguja

En su canevá

Rin, ran

Aurora de mayo

Que al campo salía

En busca de flores

De mayo y de abril

Rin, ran

Yo soy la viudita

Que manda en la ley

Me quiero casar

y no encuentro con quién

Tan linda que eres

No encuentras con quién

Elige a tu gusto

Que aquí tienes quién

Rin, ran

(La alumna del centro dice ablando con ritmo)

-M e gusta la leche

Me gusta el café

Pero más me gustan

Los ojos de usted

Al pronunciarse la última frase el que esté en el centro señalará a otro y así sucesivamente

Conclusiones

¿Les gustó el juego?

Se les recomienda jugarlo en el recreo y sus ratos libres.

Actividad# 5

Tema. Las vocales y la mar

Objetivo Ejercitar el juego tradicional musicalizado “Las vocales y la mar” a través de actividades lúdicas para incorporarlo a su repertorio de juegos.

Medios: guitarra, el cofre del pirata

Tiempo de duración 30 minutos

INTRODUCCIÓN

Comenzará la actividad con la instructora de arte interpretando la canción La mar estaba serena acompañada de a guitarra, Realiza preguntas.

¿Les gusto la canción?

¿Qué les sugiere?

¿Les gustaría aprender el juego tradicional?

DESARROLLO

Se orienta el tema y el objetivo de la actividad luego se les mostrará el cofre del pirata y la instructora de arte elegirá un niño le tapaná los ojos para que saque la sorpresa escondida dentro de este.

LAS VOCALES

Cierto día la vocal A sintió un gran deseo de ir a la mar a contemplarla, la vio tan serena y tan azul, que prefirió compartirla con sus hermanas E, I, O y U. La A al comunicarles su deseo a las hermanas, éstas se mostraron motivadas y todas se montaron en un barco a navegar. Emocionadas, quisieron cantar a la misma vez, nada se entendía. La A que era la más juiciosa ideó que todas cantaran por separado la misma melodía para poder ser escuchadas, estuvieron todas de acuerdo y se dieron

cuenta que el cantar o hablar disciplinadamente era mucho mejor, así surge esta bella canción que mantuvo a estas hermanas vocales juntas por siempre.

CONCLUSIONES

El instructor realizará preguntas.

¿Les gustó la historia?

¿De qué trata?

¿Qué aprendieron de ella?

¿Les gustaría aprender este juego tradicional?

El juego consiste en formar una ronda y cantar la canción “La mar estaba serena”, los alumnos irán dando vueltas en forma de círculo mientras que al compás de la canción la instructora canta y toca la guitarra.

La mar estaba serena

Serena estaba la mar

La mar estaba serena

Serena estaba la mar

Con la e

La mer estaba serene

Serene estaba la mer

La mer estaba serene serene estaba la mer

Y SUCESIVAMENTE CON LAS OTRAS VOCALES

Evaluación: Se evalúa en el desarrollo con el juego

Actividad # 6

Título: La historia de amor de limón y naranja dulce

Objetivo: Jugar el juego tradicional “Naranja dulce” a través de actividades lúdicas incorporándolo en su repertorio de juegos.

Medios: Guitarra, el buzón del amor

Tiempo de duración: 30 minutos

Introducción

Comenzará la actividad con la instructora de arte interpretando la canción “Naranja dulce” acompañada de la guitarra.

¿Les gustó la canción?

¿Qué les sugiere la canción?

¿Les gustaría aprender el juego tradicional Naranja dulce?

Desarrollo

Se orienta el tema y objetivo de la actividad

Luego se les mostrará el buzón del amor la instructora de arte escogerá un niño para que saque la sorpresa del buzón

La historia de amor de limón y naranja dulce

Un día un limón partido estaba muy triste en una cocina muy grande y decidió salir en busca de un poco de amor, al caminar cerca de la ventana vio una bella naranja dulce partida a la mitad escondiendo su desafecto detrás de un planta

¿Les gustó el cuento?

¿De qué trata?

¿Les gustaría aprenderse el juego tradicional naranja dulce?

El juego consiste en formar una ronda y cantar la canción:

Naranja dulce limón partido

Dame un abrazo que yo te pido

Si fuera falso mi juramento

Por algún tiempo yo te veré.

Toca la marcha mi pecho llora

Adiós señora que ya me voy.

Los alumnos irán dando vueltas en forma de círculo mientras que al compás de la canción, la instructora canta y toca la guitarra.

Conclusiones

¿Les gustó el juego?

¿Les gustaría aprender más juegos tradicionales para que los practiquen en sus ratos libres y horarios de recreos?

Evaluación: Se evalúa en el desarrollo con el juego

Actividad# 7

Tema Mi amiga María Moñitos

Objetivo Jugar el juego tradicional “ María Moñitos ” a través de actividades lúdicas para incorporarlo a su repertorio de juegos.

Medios: guitarra, tesoro escondido

Tiempo de duración 30 minutos

Introducción

El instructor comenzará cantando la canción María Moñitos acompañado de la guitarra. Realiza preguntas

¿Les gustó la canción?

¿Qué les sugiere?

¿Les gustaría aprender el juego tradicional?

Desarrollo

Se orienta el tema y objetivo de la actividad, luego la instructora los invitará a buscar un tesoro escondido, este consiste en encontrar partes de un rompecabezas que al armarlo es la imagen de moñito

Conclusiones

El instructor les repartirá material para dibujar y los invitara a pintar un moñito

El juego consiste en formar una ronda y cantar la canción María Moñitos, los alumnos Irán dando vueltas en forma de círculo mientras que al compás de la canción la instructora canta y toca la guitarra

María Moñitos se fue a pasear

Dejo los moños en el platanal

Vino un chivito y se los comió

María Moñitos se disgustó

Evaluación: Se evalúa en el desarrollo con el juego

Actividad # 8

Tema A jugar en la lluvia

Objetivo Ejercitar el juego tradicional “Que llueva” a través de actividades lúdicas para incorporarlo a su repertorio de juegos.

Medios guitarra, tesoro escondido

Tiempo de duración 30 minutos

Introducción

El instructor comenzará cantando la canción “Que llueva” acompañado de la guitarra.
Realiza preguntas.

¿Les gustó la canción?

¿Qué les sugiere?

¿Les gustaría aprender el juego tradicional?

Desarrollo

Se orienta el tema y objetivo de la actividad, luego la instructora los invitará a buscar un tesoro escondido, este consiste en encontrar partes de un rompecabezas que al armarlo es la imagen de un bello paisaje lluvioso

Conclusiones

El instructor les repartirá material para dibujar y los invitara a pintar un paisaje donde este lloviendo

El juego consiste en formar una ronda y cantar la canción Que llueva , los alumnos Irán dando vueltas en forma de círculo mientras que al compás de la canción la instructora canta y toca la guitarra

¡Que llueva, que llueva

La virgen de la cueva

Los pajaritos cantan,

Las nubes se levantan Que sí, que no Que caiga el chaparrón

Evaluación: Se evalúa en el desarrollo con el juego

Actividad # 9

Título: ¡Qué viene la carabela!

Objetivo

: Jugar el juego “Zum-zum de la carabela” a través de actividades lúdicas motivando a los alumnos que lo practiquen en sus ratos libres e incorporándolo a su repertorio.

Medios: Guitarra, chucho.

Tiempo de duración: 30 minutos

.Introducción

La Instructora de arte comenzará cantando la canción “Zum-zum de la carabela” y realizará preguntas.

¿Les gustó la canción?

¿Les gustaría aprendérsela?

Desarrollo Se orienta el tema y objetivo. Para comenzar el juego se hace un círculo en posición de sentado, la cara se oculta entre las piernas. Un alumno seleccionado caminará con un objeto en la mano alrededor del círculo mientras va diciendo:

- El zum-zum de la carabela.

Al que se duerma le doy una pela.

Este deja caer detrás de un jugador el objeto que lleva. Al advertirlo, se cambia la dirección con igual propósito; si no lo logra y llega primero al lugar, se sienta. Entonces, el jugador que lo perseguía continuaría el juego como El Zum-zum de la carabela.

Conclusiones

¿Les gustó el juego? ¿Por qué?

Se les invita a jugarlo en los tiempos libres y horarios de receso al igual que los anteriores.

Evaluación: Se evalúa en el desarrollo con el juego

Actividad # 10

Título: La bella pájara pinta

Objetivo: Jugar el juego “La pájara pinta” a través de actividades lúdicas motivando a los alumnos que lo practiquen en sus ratos libres e incorporándolo a su repertorio.

Medios: Guitarra, tesoro escondido.

Tiempo de duración: 30 minutos

.Introducción

La Instructora de arte comenzará cantando la canción la pájara pinta y realizará preguntas

Les gustó la canción

Les gustaría aprendérsela

Desarrollo

Se orienta el tema y objetivo

Para comenzar la instructora los invita a buscar un tesoro escondido este consiste en encontrar partes de un rompecabezas que al armarlo es la imagen de una pájara
Luego les repartirá material de dibujo y los invitara a dibujar la parte del juego que más les gustó.

Estaba la pájara pinta

Sentada en su verde limón

Con el pico recoge la rama

Con la pata recoge la flor

Hay dios cuando veré mi amor

Me arrodillo a los pies de mi amante

Me levanto fiel y constante

Dame esta mano, dame esta otra

Ame un besito que sea de tu boca

Conclusiones

¿Les gustó el juego?

¿Por qué?

Se les invita a jugarlo en los tiempos libres y horarios de receso al igual que los anteriores.

Evaluación: Se evalúa en el desarrollo con el juego.

ANEXO 3

Encuesta

Objetivo: Constatar el estado actual de los juegos tradicionales infantiles en alumnos de 3er grado de la escuela primaria Eladio Rodríguez Méndez.

-Nos encontramos realizando una encuesta para conocer el nivel de motivación hacia los juegos tradicionales infantiles en alumnos de 3er grado. Con tu aporte contribuirás a estimular su práctica y la realización de este trabajo, por lo que necesitamos que sean lo más sinceros posibles en la respuesta (no temas ser sincero, pues tus opiniones y declaraciones no serán divulgadas y comunicadas a nadie).

1. ¿Te gusta jugar?

Si_____ No_____ Algunas veces_____

2. ¿Cuáles son los juegos que practicas en tus ratos libres?

3. ¿Con quién te gusta jugar?

Mamá_____ Papá_____ Hermano/a_____ Amigos/as_____ Otros_____

4. ¿Conoces algún juego infantil tradicional?

Sí_____ No_____

a) De contestar si ¿Cuáles conoces?

b) ¿Has practicado estos juegos alguna vez?

Si_____ A veces_____ Nunca_____

5. ¿Te gustaría aprender otros juegos infantiles tradicionales?

Si_____ no_____

ANEXO 4

Entrevista a la maestra de 3er grado y a la asistente educativa.

Objetivo: Conocer el trabajo que se realiza con los juegos tradicionales infantiles.

Cuestionario:

1. ¿Qué tiempo lleva ejerciendo su profesión?
2. ¿Le gusta trabajar con la práctica de juegos infantiles tradicionales? ¿Cuáles prefiere?
3. ¿Tiene conocimiento de que existe un banco de juegos infantiles tradicionales?
4. ¿Cuál juego utiliza para motivar sus clases?
5. ¿Observa en los alumnos interés por los juegos infantiles tradicionales?
6. ¿Desea agregar algún otro criterio?