



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**PROYECTO EDUCATIVO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCADORES DE  
PÁRVULOS**

**LA RECREACIÓN COMO HERRAMIENTA EN EL ENTORNO  
ESCOLAR EDUCATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE  
CINCO AÑOS. IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS  
RECREATIVOS CON MATERIAL  
DEL MEDIO**

**AUTORA: RACHEL NATALI ZAMORA VERA**

**CONSULTORA: LCDA. ALEXANDRA VARAS CONTRERAS MSc.**

**GUAYAQUIL, MAYO DEL 2015**



MSc.  
Silvia Moy-Sang Castro  
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA,  
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
Ciudad.-

De mi consideración:

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la señorita ZAMORA VERA RACHEL NATALI, con cédula de identidad No. 0927628750, diseño y ejecutó el Proyecto Educativo con el tema: LA RECREACIÓN COMO HERRAMIENTA EN EL ENTORNO ESCOLAR EDUCATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS. IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS CON MATERIAL DEL MEDIO.

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por la suscrita.

La participante satisfactoriamente ha ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **Aprobación** del Proyecto; y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Observaciones:

Atentamente,

.....  
**LCDA. ALEXANDRA VARAS CONTRERAS MSc.**

**CONSULTORA**

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

## **ADVERTENCIA**

Se advierte que las opiniones, ideas o afirmaciones vertidas en el presente proyecto, son de exclusiva responsabilidad de la autora del mismo y no está incluida la responsabilidad de la Universidad de Guayaquil.

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMI-PRESENCIAL**

EL JURADO CALIFICADOR OTORGA AL PRESENTE  
PROYECTO EDUCATIVO

La calificación de: \_\_\_\_\_

Equivalente a: \_\_\_\_\_

## **JURADO**

PRESIDENTE \_\_\_\_\_

PRIMER VOCAL \_\_\_\_\_

SEGUNDO VOCAL \_\_\_\_\_

## **DEDICATORIA**

A Dios quien sustenta mi vida y me da la sabiduría necesaria para salir adelante.

A mi familia quien ha estado siempre presente en todo lo que he necesitado.

A mi amada madre quien me enseñó a perseverar en todo lo que me proponga.

# **AGRADECIMIENTO**

Agradezco infinitamente a Dios quien me llena de fuerzas para luchar.

A mi familia quien siempre estuvo a mi lado en todas mis dificultades.

A los docentes que me guiaron y me fortalecieron a través de esta ardua preparación y en especial a mi consultora Alexandra Varas Contreras quien ha sido un apoyo en la culminación de esta tesis.

## ÍNDICE GENERAL

Portada	Pág.
Página de Directivos	II
Informe del proyecto Pedagógico	III
Derecho del Autor	IV
Certificado de Revisión	V
Jurado calificador	VII
Dedicatoria	VIII
Agradecimiento	IX
Índice General	X
Índice de Gráficos	XI
Índice de Cuadros	XII
Resumen	XIV
Introducción	1
<b>CAPÍTULO I</b>	<b>2</b>
<b>EL PROBLEMA</b>	<b>2</b>
Contexto de la investigación	2
Situación- Conflicto	3
Causas de la situación conflicto	3
Formulación del problema	4
Tema de la investigación	4
Interrogantes de la investigación	4
Objetivos	5
Objetivo General	5
Objetivos Específicos	5
Justificación	6
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>11</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>11</b>
Antecedentes de estudio	11
Bases Teóricas	12
La recreación Infantil	12
Identidad, autonomía personal y desarrollo social:	19
Condiciones favorables	20
Tipos de aprendizaje	29
Base Filosófica	30
Base Pedagógica	30
Base Psicológica	31

Base Sociológica	32
Base Legal	33
Conceptualización y operacionalización de las variables	36
Variable Independiente	36
Variable Dependiente	36
Operacionalización de las variables	37
CAPÍTULO III	38
METODOLOGÍA	38
Diseño de la investigación	38
Tipos de investigación	39
Universo y muestra	40
Instrumentos de investigación	41
Resultados: cuadros, gráficos	43
CAPÍTULO IV	66
La propuesta	66
Titulo	66
Objetivos	67
Descripción de la propuesta	68
Conclusiones	102
Recomendaciones	103
DEFINICIONES CONCEPTUALES	104
Bibliografía	107

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>CUADRO No. 1</b> ¿Cree Ud. que la falta de recreación docente incide en el rendimiento de los estudiantes?	<b>43</b>
<b>CUADRO No.2</b> ¿Está usted de acuerdo en que los niños y niñas necesitan ser motivados mediante juegos y dinámicas en las clases?	<b>44</b>
<b>CUADRO No.3</b> ¿Por medio de técnicas activas se puede superar las dificultades educativas?	<b>45</b>
<b>CUADRO No.4</b> ¿Cree usted que debe capacitarse en actividades de recreación docente?	<b>46</b>
<b>CUADRO No.5</b> ¿Considera usted que el padre de familia debe ayudar en la educación de los niños y niñas?	<b>47</b>
<b>CUADRO No.6</b> ¿Cree usted que la falta de motivación en el aula baja la autoestima del niño y la niña?	<b>48</b>
<b>CUADRO No.7</b> ¿Está usted de acuerdo en recibir cursos de capacitación para brindar un mejor aprendizaje a los estudiantes?	<b>49</b>
<b>CUADRO No.8</b> ¿Considera usted que por medio de actividades recreativas se pueden elevar las bajas calificaciones de los estudiantes?	<b>50</b>
<b>CUADRO No.9</b> ¿Considera usted que por medio de un manual se logrará orientar a los docentes en la aplicación de la recreación docente en el aula?	<b>51</b>
<b>CUADRO No.10</b> ¿Cree usted necesario que en la institución se implemente un manual de recreación docente?	<b>52</b>
<b>CUADRO No.11</b> Cree usted que debe colaborar en la motivación y enseñanza de los niños y niñas?	<b>53</b>
<b>CUADRO No.12</b> Cree usted que se necesitan materiales didácticos para la recreación infantil?	<b>54</b>

<b>CUADRO No.13</b> ¿Cree usted que se deben utilizar técnicas y estrategias metodológicas para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas?	<b>55</b>
<b>CUADRO No.14</b> ¿Está usted de acuerdo en que los niños y niñas necesitan motivación para elevar su autoestima?	<b>56</b>
<b>CUADRO No.15</b> ¿Está usted de acuerdo en que con su colaboración favorecerá el aprendizaje de los niños y niñas?	<b>57</b>
<b>CUADRO No.16</b> ¿Cree usted que los niños y niñas necesitan fortalecer el aprendizaje en casa?	<b>58</b>
<b>CUADRO No.17</b> ¿Está usted de acuerdo que el aprendizaje de los niños y niñas depende de su autoestima?	<b>59</b>
<b>CUADRO No.18</b> ¿Cree usted que los maestros y maestras deben actualizarse en actividades de recreación?	<b>60</b>
<b>CUADRO No.19</b> ¿Cree usted que los integrantes de la comunidad educativa deben ayudar a fortalecer los conocimientos en los niños y niñas?	<b>61</b>
<b>CUADRO No.20</b> ¿Cree usted que los integrantes de la comunidad educativa deben ayudar a fortalecer los conocimientos en los niños y niñas?	<b>62</b>

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>GRÁFICO No. 1</b> ¿Cree Ud. que la falta de recreación docente incide en el rendimiento de los estudiantes?	<b>43</b>
<b>GRÁFICO No.2</b> ¿Está usted de acuerdo en que los niños y niñas necesitan ser motivados mediante juegos y dinámicas en las clases?	<b>44</b>
<b>GRÁFICO No.3</b> ¿Por medio de técnicas activas se puede superar las dificultades educativas?	<b>45</b>
<b>GRÁFICO No.4</b> ¿Cree usted que debe capacitarse en actividades de recreación docente?	<b>46</b>
<b>GRÁFICO No.5</b> ¿Considera usted que el padre de familia debe ayudar en la educación de los niños y niñas?	<b>47</b>
<b>GRÁFICO No.6</b> ¿Cree usted que la falta de motivación en el aula baja la autoestima del niño y la niña?	<b>48</b>
<b>GRÁFICO No.7</b> ¿Está usted de acuerdo en recibir cursos de capacitación para brindar un mejor aprendizaje a los estudiantes?	<b>49</b>
<b>GRÁFICO No.8</b> ¿Considera usted que por medio de actividades recreativas se pueden elevar las bajas calificaciones de los estudiantes?	<b>50</b>
<b>GRÁFICO No.9</b> ¿Considera usted que por medio de un manual se logrará orientar a los docentes en la aplicación de la recreación docente en el aula?	<b>51</b>
<b>GRÁFICO No.10</b> ¿Cree usted necesario que en la institución se implemente un manual de recreación docente?	<b>52</b>
<b>GRÁFICO No.11</b> Cree usted que debe colaborar en la motivación y enseñanza de los niños y niñas?	<b>53</b>
<b>GRÁFICO No.12</b> Cree usted que se necesitan materiales didácticos para la recreación infantil?	<b>54</b>

<b>GRÁFICO No.13</b> ¿Cree usted que se deben utilizar técnicas y estrategias metodológicas para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas?	<b>55</b>
<b>GRÁFICO No.14</b> ¿Está usted de acuerdo en que los niños y niñas necesitan motivación para elevar su autoestima?	<b>56</b>
<b>GRÁFICO No.15</b> ¿Está usted de acuerdo en que con su colaboración favorecerá el aprendizaje de los niños y niñas?	<b>57</b>
<b>GRÁFICO No.16</b> ¿Cree usted que los niños y niñas necesitan fortalecer el aprendizaje en casa?	<b>58</b>
<b>GRÁFICO No.17</b> ¿Está usted de acuerdo que el aprendizaje de los niños y niñas depende de su autoestima?	<b>59</b>
<b>GRÁFICO No.18</b> ¿Cree usted que los maestros y maestras deben actualizarse en actividades de recreación?	<b>60</b>
<b>GRÁFICO No.19</b> ¿Cree usted que los integrantes de la comunidad educativa deben ayudar a fortalecer los conocimientos en los niños y niñas?	<b>61</b>
<b>GRÁFICO No.20</b> ¿Cree usted que los integrantes de la comunidad educativa deben ayudar a fortalecer los conocimientos en los niños y niñas?	<b>62</b>

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**LA RECREACIÓN COMO HERRAMIENTA EN EL ENTORNO  
ESCOLAR EDUCATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE  
CINCO AÑOS. IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS  
RECREATIVOS CON MATERIAL  
DEL MEDIO**

**AUTORA:** RACHEL NATALI ZAMORA VERA

**CONSULTORA:** LCDA. ALEXANDRA VARAS CONTRERAS MSc.

**RESUMEN**

El presente trabajo define los lineamientos estratégicos para contribuir a lograr una recreación más integral en dicha Comunidad dentro del fenómeno sociocultural, y elevar la calidad de vida de la población infantil. Se pretende un acercamiento al papel protagónico de los actores sociales que interactúan continuamente con las unidades educativas de forma cultural, económica y social del territorio en función del desarrollo conjunto de los estudiantes. El diagnóstico, la identificación de preferencias, la asignación de objetivos estratégicos, la elaboración del plan de acción y la recomendación de actividades específicas, permitirán alcanzar los objetivos y trabajar con las potencialidades con que cuenta dicha comunidad, donde se requiere la implementación de juegos como herramienta en el entorno escolar educativo de los niños y niñas de 5 a 6 años donde se propone la implementación de juegos recreativos con material del medio. El mismo constituye una valiosa herramienta teórica y práctica para lograr una recreación de calidad y el desarrollo local en la solución de sus propias necesidades. La metodología aplicada en el presente proyecto está basada en el paradigma cualitativo donde se utilizó la investigación de campo al contar con todo el apoyo de la comunidad educativa de la Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado", Se utilizaron como medio de recolección de información la entrevista aplicada a la directora y las encuestas a los docentes y padres de familia, lo que ha permitido que se desarrolle la propuesta conforme fue planteada.

**Descriptor:** Recreación, Herramienta pedagógica, Implementación de juegos.

## **Introducción**

El fruto de esta investigación dará lugar a plantear algunos elementos de análisis para estimular la participación cotidiana de los/as niños/as en los programas de recreación. Esquemas, estereotipos e imaginarios de niñez atraviesan todo lo que se hace, es necesario ser conscientes de hasta qué punto se tiene claridad al respecto y hasta donde se reitera el afán adulto de “formar” niños/as de acuerdo con sus propios esquemas y valores.

La construcción de espacios recreativos que realmente respondan a un interés superior del/la niño/a /a, reta a docentes y padres de familia a un cambio de paradigmas y formas de vincularse con ellos para acercarse a relaciones nuevas y más equitativas. En este proceso el ocio y la recreación tienen un alto potencial para contribuir a la creación de espacios de participación real, como metodología y medio para aportar a la formación de todas las generaciones y particularmente de los/as niños/as en los conocimientos, habilidades y actitudes que favorezcan su protagonismo real.

La recreación está en la vida cotidiana de los/as niños/as, y permite utilizar su tiempo a través del día, lo divierte y lo forma; desde ahí es donde podemos intervenir para la construcción de ambientes y relaciones más democráticas, de tal manera que se haga de los espacios recreativos unos espacios contruidos por y para los/as niños/as.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **Contexto de la investigación**

El presente proyecto se realizó en la Escuela Fiscal Mixta “José Salcedo Delgado”, ubicada en la lotización Cordillera de Cóndor, Parroquia Tarqui, Sector Norte del Cantón Guayaquil, institución que cuenta con un buen personal docente, pero al realizar una visita a la misma, se observó que los docentes no aplican técnicas de trabajo para favorecer la recreación infantil porque no existen implementos, que son necesarios para favorecer su espacio recreativo.

La recreación, como el lugar donde se desarrolla y se integra la mayoría de los valores referentes a la actividad del juego o diversión, tiende a aprovechar todas las oportunidades que mejor beneficien el de su propia existencia.

En Ecuador al igual que los demás países de Latinoamérica, la recreación es una manera de olvidar lo que se requiere, por las condiciones de origen político, social y económico y enfrentar dificultades de crecimiento familiar y social que trae consecuencias políticas y educativas con tendencia a satisfacer demandas de origen.

La integración es un excelente medio para el aprendizaje de los estudiantes, a través de proyectos donde se motive a que se realice recreaciones infantiles en base a actividades de reflexión y comparación de perspectivas esenciales para determinar las necesidades educativas que benefician a cada uno de los estudiantes que cursan el primer año de Educación Básica.

Similarmente a estas demandas el Estado ecuatoriano se ve obligado a implementar estrategias y actividades, con la finalidad de dar la

debida consideración a la recreación y de la cual se benefician todos los/as niños/as sin distinción alguna.

En consecuencia a lo antes expuesto, por falta de recreación y otros motivos complejos se invierte el tiempo libre en actividades negativas, vicios que representan la causa, de miserias que tienen las comunidades; debido a que nunca se ha enseñado a utilizar el tiempo libre en actividades recreativas que produzcan verdaderamente los fines propuestos que orienten la vida del/la niño/a, que colaboren en el desarrollo del carácter, promuevan la salud y estrechen los lazos de amistad y solidaridad entre los miembros de una comunidad educativa.

### **Situación- Conflicto**

Al realizar la visita a la Escuela Fiscal Mixta “José Salcedo Delgado”, se evidenció la necesidad de ayudar a transmitir un aprendizaje significativo a través de experiencias enriquecedoras que sólo se conseguirán con implementos en un espacio recreativo que favorezca el movimiento y la manipulación de los objetos

La ayuda que los niños necesitan depende de las personas que lo rodean, entre ellas se cuenta con los docentes y padres de familia principalmente, es claro que cada uno de ellos debe tener el deseo de que los/as niños/as reciban una enseñanza de calidad.

### **Causas de la situación conflicto**

Dentro del ámbito social se ha demostrado que la finalidad de la recreación es fomentar la sociabilización en los pequeños. Se pretende que los niños y niñas disfruten de la inocencia de las actividades lúdicas, y que disfruten de programas educativos tanto como un video, cine y televisión.

Actualmente se experimenta la ausencia de valores en todos los ámbitos de la vida humana. En Ecuador, se vive una crisis sin precedentes, ya que la sociedad está convulsionada por la corrupción, violencias e indiferencias, por lo cual es necesario que se encamine de manera adecuada a jóvenes, niños y niñas.

El docente no se debe quedar en ese espacio limitado que utiliza en el tiempo de horas de clases, sino tratar que el juego se integre al aprendizaje.

El problema que se plantea, puede tener entre otras las siguientes causas:

- Niños que no trabajan por falta de material recreativo
- Falta de motivación
- No colaboran con los padres de familia.
- No se da la debida importancia a la recreación infantil en el proceso de aprendizaje.

### **Formulación del problema**

¿Cómo afecta la falta de juegos recreativos como herramienta en el entorno escolar en los niños y niñas de 5 años de la escuela Fiscal Mixta “José Salcedo Delgado”, de la ciudad de Guayaquil año lectivo 2014-2015?

### **Tema de la investigación**

La recreación como herramienta en el entorno escolar educativo en los niños y niñas de cinco años. Implementación de juegos recreativos con material del medio

### **Interrogantes de la investigación**

¿Qué se conoce referente a recreación?

¿De qué manera afecta la falta de recreación en el aprendizaje de los niños y niñas?

¿La recreación en los niños ayuda a fortalecer y reconstruir valores en los estudiantes?

¿La recreación como actividad se puede desarrollar en espacios abiertos y cerrados?

¿La recreación se constituye en una herramienta para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes?

¿Son necesarios los espacios recreativos para el aprendizaje del estudiante?

¿Considera necesarios los materiales didácticos en el proceso de clase?

¿Es necesaria la implementación de juegos creativos con material didáctico?

¿Es importante capacitar a los padres de familia en cuanto a recreación infantil se refiere?

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Diagnosticar el aprendizaje de niños de Primer año de Educación Básica para desarrollar nuevos conocimientos mediante la implementación de un espacio recreativo.

### **Objetivos Específicos**

Crear herramientas de trabajo para la recreación infantil.

Fortalecer el aprendizaje de niños de primer año básico

Brindar fuentes de información a padres de familia sobre la enseñanza de sus hijos.

Diagnosticar si el docente utiliza estrategias de aprendizaje que renueven el uso de la recreación para la enseñanza.

Determinar de qué manera influyen las estrategias de aprendizaje en la recreación.

Elaborar una serie de estrategias de aprendizaje que optimice el uso de la recreación por parte del docente

### **Justificación**

El presente trabajo, se justifica en la finalidad que tiene de favorecer al aprendizaje mediante la recreación infantil en niños/as de primer año de Educación Básica, por medio de un programa de actividades que será aplicado a través de técnicas y procedimientos al implementar un espacio recreativo, para así obtener información más clara por medio de la observación a niños/as de dicho nivel.

Es por ello que, con esta investigación se pretende desde el punto de vista metodológico: diagnosticar, determinar y diseñar una serie de estrategias de aprendizaje que optimicen la recreación, de manera que sirvan para el docente como herramientas motivacionales para una mejor educación a través de actividades donde los alumnos aprenderán al recrearse y al mismo tiempo identificarse y construir sus propios intereses en la reflexión y análisis de su naturaleza.

Por otra parte desde el punto de vista social, se hace necesario implementar políticas a través de diversos programas donde se tome

conciencia del verdadero valor de la recreación y se eduque en la adquisición de una cultura recreativa inexistente en la sociedad ecuatoriana, y por medio de diferentes actividades el ser humano eleve su calidad de vida.

En el orden práctico y teórico se puede establecer que dicha investigación permitirá que el docente considere teóricamente y ponga en práctica una serie de estrategias creativas que de una u otra manera despertará en los alumnos el interés en aprender y al igual esto servirá como instrumento motivacional en diferentes áreas de enseñanza.

Cabe considerar por otra parte que, a través de la recreación se pretende encaminar las pautas iniciales para compartir las destrezas recreativas, y afianzar el compañerismo tanto individual como grupal, insertar valores de respeto mutuo para apreciarse y quererse tanto fuera como dentro de la institución de la cual forma parte y al igual el currículo básico nacional que respalda el objeto de una mejor educación.

La recreación como medio educativo contribuye al desarrollo integral del educando como también al logro del placer de crear, dar oportunidades para nuevas experiencias, garantizar el bienestar mental, físico y moral del mismo responde a la necesidad que tiene cada individuo de realizar actividades de vida natural, libertad, alegría, acción espontánea y creadora; como ser social capaz de integrarse a grupos y disfrutar libre y sanamente.

En vista de la gran importancia que tiene la recreación en el desarrollo integral del/la niño/a /a y, como herramienta clave del docente para motivar un mejor aprendizaje, así mismo una mejor educación, se hace necesario realizar un estudio donde el diagnóstico, determinación y diseño permita precisar una serie de estrategias de aprendizaje que

mejore el uso de las actividades recreativas que sirvan como herramientas motivacionales en la educación, al desarrollar objetivos que se fundamenten en propiciar ambientes que proporcionen a los alumnos la satisfacción de sus necesidades de correr, saltar, jugar, compartir, socializar y al mismo tiempo aprender.

Es muy importante este trabajo, ya que mediante el mismo, se realizarán programas de actividades donde se brindará capacitación adecuada acerca de la recreación infantil, tanto al docente, como al padre de familia.

### **1. Convivencia**

La recreación se asume como el medio a partir del cual se crean las condiciones para que personas, grupos o colectivos alcancen experiencias óptimas de ocio, a través de alternativas estructuradas o no, basadas en decisiones autónomas que les permiten separarse de las actividades de la vida cotidiana y comprometerse psicológicamente con la vivencia.

### **2. Relevancia social**

A partir de allí se pondrá en marcha la estrategia de acción adecuada de manera social; no existe una receta única, cada comunidad recorrerá su camino para arribar a una solución. Al realizar acciones e intervenciones que se pueden realizar desde la escuela en la que se realiza la investigación, se contó con la ayuda de los directivos y los más beneficiados son los estudiantes.

### **3. Implicaciones prácticas**

Las alteraciones sociales provocan problemas que tanto las normas como las instituciones no tienen previsto, tornándolas así en

ineficaces para el tratamiento de las nuevas problemáticas. Ante ello, la escuela como institución social debe “reorganizarse” y dotar de idoneidad a sus recursos didácticos, tales como canciones juegos, cuentos fábulas.

#### **4. Valor teórico**

Es importante señalar que los actos de violencia no son privativos de una clase social determinada, aunque comúnmente la vemos asociada a sectores marginales de la sociedad. Pueden ocurrir en cualquier clase social, en ambos sexos, en todos los niveles educacionales y en cualquier etapa del desarrollo familiar.

Se considera que la familia es el lugar donde el ser humano se desarrolla biológica y psíquicamente, construye su identidad; es ámbito de contención afectiva, de aprendizaje de conductas, de transmisión de valores. La violencia es una desviación social familiar.

#### **5. Utilidad metodológica**

La metodología constituye la vía más rápida para comprender un problema de investigación y resolver un problema de estudio, sobretodo permite conocer con claridad la realidad, sea ésta para describirla o transformarla.

Ampuero J. (2002) Metodología investigativa Edición Leivas

**La metodología se ocupa de la parte operatoria del proceso del conocimiento, a ella corresponden métodos, técnicas, estrategias de la investigación. Se conoce esto como un proceso planificado sistematizado y técnico, como un conjunto de mecanismos y procedimientos que se regirá para dar respuestas al problema. (pag.87)**

Con relación a esto se puede analizar las diversas definiciones que proporcionan algunos autores quienes definen a la investigación como un proceso que mediante la aplicación de métodos científicos, procura obtener información relevante y fidedigna, para extender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento.

El diseño de esta investigación constituye el plan general del investigador para obtener respuestas a sus interrogantes o comprobar la hipótesis de investigación. El diseño de investigación desglosa las estrategias básicas que el investigador adopta para generar información exacta e interpretable.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes del estudio**

Revisados los archivos correspondientes y los centros de documentación de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera Educadores de Párvulos, no se encontraron estudios relacionados con el tema: La recreación como herramienta en el entorno escolar educativo en los niños y niñas de cinco años. Implementación de juegos recreativos con material del medio

La palabra pragmatismo (pragmatismo) proviene del vocablo griego pragma que significa acción. Para los pragmatistas la verdad y la bondad deben ser medidas de acuerdo con el éxito que tengan en la práctica. En otras palabras, el pragmatismo se basa en la utilidad, y es la utilidad la base de todo significado. El materialismo dialéctico, como sistema filosófico, es una concepción e interpretación del mundo, opuesta al idealismo filosófico representado por la concepción mágica de la religión y su primacía del espíritu (Dios) por sobre la materia. Como tal, el materialismo dialéctico se apoya en los datos, resultados y avances de las ciencias y su espíritu se mantiene en correspondencia y vigencia con la tradicional orientación progresista del pensamiento racional científico.

Asimismo está opuesto a la corriente filosófica del agnosticismo al declarar la cognoscibilidad del mundo en virtud de su materialidad y de su existencia objetiva en el tiempo y en el espacio. Engels lo manifestó de esta manera: “Las formas fundamentales de todo ser son el espacio y el tiempo, y un ser concebido fuera del tiempo es tan absurdo como lo sería un ser concebido fuera del espacio”. La Praxeología es la ciencia que estudia la estructura lógica de la acción humana, centra su atención en

el individuo, en el impulso de quien efectiva e indudablemente actúa, al sacar de este estudio unos axiomas o principios elementales, sólidos e inmutables, con los cuales entender y analizar el proceso del accionar humano. Su análisis parte de las apreciaciones y aspiraciones del consumidor, quien opera al basarse en su propia y siempre mudable, escala de valores, las cuales combinadas y entrelazadas generan el total de la oferta y la demanda.

## **Bases Teóricas**

### **La recreación Infantil**

La recreación por sí sola garantiza el derecho a la participación, si no tiene un alto potencial para la formación de capacidades humanas indispensables para que el/la niño/a /a sea protagonista de su propio desarrollo.

La capacidad de reflexión sobre sí mismo y su realidad, o la toma de conciencia, la capacidad de decisión y la calidad de la acción, son aspectos que se pueden potenciar desde los espacios que ofrece la recreación , al tener su presencia en la vida cotidiana de los/as niños/as. El juego es una actividad voluntaria dentro de un tiempo y espacio determinados, con reglas que los/as niños/as establecen libremente, pero con una intencionalidad. A través de la actividad lúdica, los niños desarrollan habilidades, realizan nuevas experiencias, hacen descubrimientos, enriquecen su lenguaje, desarrollan su imaginación y creatividad.

El juego también favorece el desarrollo social, pues, propicia la integración a un grupo donde participa cooperativamente en una actividad, al compartir materiales y llegar a acuerdos al aprender a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría.

Está comprobado que los/as niños/as juegan por el placer de hacerlo, por el disfrute emocional que ello implica, pero también para expresar sus sentimientos, controlar su ansiedad y sus temores. El juego, según los psicólogos, tiene un efecto catártico vale decir de descarga, de liberación de sus tensiones, de sus sentimientos de cólera y de agresión. Por este motivo, los psicoanalistas se interesaron por el juego como recurso terapéutico y lo consideraron un instrumento de ayuda al niño tanto en la integración de la personalidad como para defenderse de la ansiedad

Pero así como la recreación puede ser un espacio por excelencia para garantizar el derecho a la participación, se puede constituir en el principal medio para su manipulación por la naturaleza de los eventos que se realizan o las intencionalidades con las que son solicitados.

**Al respecto, Pagola, N. (2010) afirma que:**

**“La actividad recreativa, tiene como objetivo el crecimiento de la capacidad autónoma del/la niño/a, tomar en cuenta que el ambiente social que la recreación proporcione, debe ser el de la participación y nunca el de la obediencia. Esta por lo tanto debe proveer instrumentos útiles a su inserción social, colaborar en la formación social del mismo, tener en cuenta el desarrollo equilibrado de los valores individuales y colectivos” (pág. 73)**

Una buena maestra parvularia, y aun las que trabajan con niños mayores, saben que el juego para el/la niño/a /a es como el trabajo para un adulto. Es la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros.

Es lamentable ver a muchas maestras que se jactan de “buenas educadoras” porque atiborran a sus alumnos con conocimientos intelectuales desde temprana edad, porque les apresuran a leer, a sumar y restar desde los cinco años. Es sumamente preocupante ver a los orgullosos padres que consideran a sus hijos más inteligentes porque recitan de memoria los números, las letras, sin embargo, no se dan cuenta de que la intelectualización forzada desde tan temprana edad provoca el mismo efecto que madurar una fruta a la fuerza.

Es verdad que un niño puede aprender todo lo que le enseñen desde muy pequeño, pero no hay que olvidar que cada cosa tiene su tiempo, y que un niño de edad preescolar debe jugar y cantar, actividades suficientes para aprender lo que necesita a esta edad.

En el preescolar el/la niño/a /a debe aprender a relacionarse, desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, cosas básicas para toda su vida.

La maestra que juega con sus alumnos fortalece la relación con ellos, los conoce de mejor manera, y tiene a su favor la confianza y el amor de sus alumnos que aceptarán gustosos, después de jugar, trabajar en el interior del aula. Las rondas y los juegos infantiles, no sólo dan alegría, lo cual de por sí es ya suficiente justificativo para que una maestra no deje de realizarlos como parte fundamental en su trabajo cotidiano, sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros siete años de vida.

La palabra didáctica significa arte de enseñar. No debe confundirse con la metodología, que es una parte especial de ella. Las herramientas

didácticas define la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes, y su naturaleza es, esencialmente, comunicativa.

Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, desarrollan los estudiantes. El objetivo de docentes y alumnos siempre es el logro de determinados aprendizajes, y la clave del éxito está en que los estudiantes puedan y quieran llevar a cabo las operaciones cognitivas convenientes para ello interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance.

El empleo de los medios didácticos que entregan información y ofrecen interacciones facilitadoras de aprendizajes a los estudiantes suele venir prescrito y orientado por los profesores, tanto en los entornos de aprendizaje **presencial** como en los entornos **virtuales** de enseñanza. La selección de los medios más adecuados a cada situación de aprendizaje y el diseño de buenas intervenciones educativas que consideren todos los elementos contextuales (contenidos por tratar, características de los estudiantes, circunstancias ambientales, etc.) resultan siempre factores clave para la comunicación de los objetivos que se pretenden.

En las herramientas didácticas hay cinco elementos básicos: profesor, estudiantes, objetivos educativos, contexto y estrategia didáctica:

**El profesor** planifica actividades para los estudiantes en el marco de una estrategia didáctica que pretende la obtención de determinados objetivos educativos. Al final del proceso evaluará a los estudiantes

para estimar en qué medida se han conseguido estos y poder mejorar el proceso de aprendizaje si fuera necesario.

**Los estudiantes** buscan alcanzar determinados aprendizajes a partir de las indicaciones del profesor mediante la interacción con los recursos formativos que tienen a su alcance.

**Los objetivos educativos** son las metas que se han propuesto el profesor y los estudiantes.

Pueden ser de tres tipos:

- Herramientas esenciales para el aprendizaje: Lectura, escritura, expresión oral, operaciones básicas de cálculo, resolución de problemas, acceso a la información y búsqueda inteligente, meta cognición y técnicas de aprendizaje, técnicas de trabajo individual y en grupo, entre otras.
- Contenidos básicos de aprendizaje: Conocimientos teóricos y prácticos, exponentes de la cultura contemporánea. Todo lo anterior con la finalidad de desarrollar plenamente las propias capacidades, vivir y trabajar con dignidad, participar en la sociedad y mejorar la calidad de vida.
- Valores y actitudes: Disposición a escuchar y dialogar, atención continua y esfuerzo, reflexión y toma de decisiones responsable, participación y actuación social, colaboración y solidaridad, autocrítica y autoestima, capacidad creativa ante la incertidumbre, adaptación al cambio y disposición al aprendizaje continuo.

**El contexto en el que se realizan las herramientas didácticas:**

Según el contexto, se puede disponer de más o menos medios, (tiempo, espacio, entre otros). El escenario tiene una gran influencia en el aprendizaje y en la transferencia de conocimientos.

Los recursos didácticos contribuyen a proporcionar a los estudiantes información, técnicas y motivación para sus procesos de aprendizaje. No obstante, su eficacia dependerá en gran medida de la manera en la que el profesor oriente su uso en el marco de la estrategia didáctica que utiliza.

**La estrategia didáctica:** Con ella, el profesor busca facilitar los aprendizajes de los estudiantes mediante una serie de actividades que contemplan la interacción de los alumnos con determinados contenidos y habilidades.

La estrategia didáctica debe proporcionar a los estudiantes **motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes**, y debe tener en cuenta algunos principios:

- Estudiar las características de los estudiantes: estilos cognitivos y de aprendizaje.
- Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes.
- Organizar en el aula el espacio, los materiales didácticos, el tiempo, etc.
- Proporcionar la información necesaria cuando sea preciso.
- Utilizar metodologías activas en las que se aprenda haciendo.
- Estimar un adecuado tratamiento de los errores que sea punto de partida de nuevos aprendizajes.
- Promover que los estudiantes puedan controlar sus aprendizajes.
- Considerar actividades de aprendizaje colaborativo, y tener presente que el aprendizaje es individual.
- Realizar una evaluación final de los aprendizajes.

La didáctica es de gran importancia para los docentes en la dirección del proceso pedagógico, pues sistematiza regularidades

generales del proceso enseñanza-aprendizaje. Lo expuesto en este documento es uno de los elementos fundamentales para alcanzar los objetivos de aprendizaje propios de cada nivel y asignatura de forma significativa en los estudiantes.

### **Expresión Corporal:**

Las rondas permiten que los/as niños/as conozcan su **esquema corporal**, lo interioricen. Cuando los/as niños/as giran, cruzan, caminan de lado, dan una media vuelta y una vuelta entera, cuando realizan movimientos que exigen **equilibrio, coordinación psicomotriz**, al formar una ronda aprenden a relacionar su cuerpo con el espacio físico, a ubicarse, guardar distancia.

### **Expresión Oral:**

Al cantar, reír y jugar en las rondas el/la niño/a /a **expresa** de modo espontáneo **emociones, vivencias, sentimientos e ideas**, a la vez que se familiariza con los juegos y rondas tradicionales de su entorno.

### **Expresión musical:**

Otra de las funciones básicas que el/la niño/a desarrolla al cantar y mover su cuerpo al seguir sonidos y ritmos, con pausas y contrastes, es su **aptitud rítmica**.

El ritmo es tan importante en el/la niño/a /a porque le permite ejecutar danzas, juegos, canciones, e incluso expresarse rítmicamente en el lenguaje oral, que luego será escrito.

El ritmo estará presente en el aprendizaje de la lecto-escritura, cuando separe sílabas, forme palabras, reconozca las sílabas tónicas.

### **Relaciones lógico matemáticas:**

Por ejemplo, cuando el/la niño/a juega a la ronda del “Lobo feroz”, trabaja las relaciones lógico matemáticas cuando le pregunta al lobo (que está lejos) ¿qué hace el lobito?, cuando el lobo sale a comer el/la niño/a sabe que el lobo está más cerca, en la loca carrera por huir del lobo el/la niño/a toma conciencia de nociones espaciales básicas: cerca-lejos, arriba-abajo, delante-detrás.

Cuando camina de lado hace la ronda del “Felipito Felipón”, al cruzar la pierna derecha por encima de la izquierda, al girar hacia la derecha, al girar a la izquierda, refuerza su noción de lateralidad en relación con su propio cuerpo y con el de los compañeros.

### **Identidad, autonomía personal y desarrollo social:**

En las rondas y juegos tradicionales, al jugar a “Las ollitas”, al “Matantiru Tirulán”, cuando “salva” a sus compañeros de ser llevados por el “diablo con los diez mil cachos”, cuando espera su turno para ser el lobo, el/la niño/a /a practica normas de relación y convivencia, aprende a esperar su turno, a compartir sus juegos con todos, a no discriminar, a ser paciente con los más pequeños, con los que no corren tan rápido. Aprende a amar a los demás, porque con ellos ha jugado y reído.

En las rondas y juegos el/la niño/a /a adquiere confianza y seguridad en sí mismo, se conoce, acepta sus propios fracasos, aprende a perder, aprende a vivir. En cuanto a los espacios para la participación, el énfasis se coloca más que en los escenarios (escuela, familia,

comunidad) en las condiciones que deberían cumplir tales espacios, para que a la vez que se constituyan en escenarios de participación social infantil, se conviertan en experiencias formativas de participación.

Estas condiciones han de permitir actuar sobre el entorno próximo y la vida cotidiana porque son conocidos y se pueden transformar perceptiblemente: si las experiencias en las que se implican los/as niños/as y giran en torno a asuntos que les son conocidos, ello garantiza “clima de seguridad para participar” porque los temas sobre los que trabajan son abordables y tienen una dimensión y complejidad a su medida.

Han de explicar las intenciones y el proceso de participación: es necesario que los/as niños/as se involucren en el proceso desde su origen, o como mínimo que se impliquen en la definición del mismo. En la medida en que puedan tomar parte en ese proceso, conocerán las condiciones y los límites de su participación, así como los comportamientos o acciones que deben poner en marcha. Han de ser espacios genuinos y reales de participación infantil: es decir adaptados a las condiciones sociales y psicológicas de la infancia.

No se trata de mimetizar, sin más, determinadas estructuras políticas existentes (parlamentos de niños, alcaldes infantiles, etc.) sino de buscar aquellas formas institucionales en las que los niños puedan sentirse cómodos sin necesidad de adoptar determinados papeles que no corresponden a su idiosincrasia.

### **Condiciones favorables**

Por otra parte la recreación se asume como el medio a partir del cual se crean las condiciones para que personas, grupos o colectivos alcancen

experiencias óptimas de ocio, a través de alternativas estructuradas o no, basadas en decisiones autónomas que le permiten a las personas separarse de las actividades de la vida cotidiana y comprometerse psicológicamente con la vivencia.

**Según MSc. Rodrigo Mora (2010) dice: “La recreación está en la vida cotidiana de los/as niños/as y las niñas; permea su tiempo a través del día, lo divierte y lo forma; desde ahí es donde podemos intervenir para la construcción de ambientes y relaciones más democráticas, de tal manera que hagamos de los espacios recreativos unos espacios construidos por y para los/as niños/as”. (pag.225)**

Para crear condiciones de posibilidad favorables para el desarrollo humano, se apuesta por un proceso de educación para el ocio, la recreación y el tiempo libre, donde las personas desarrollan la capacidad para tomar decisiones autónomas y responsables acerca de cómo usar su tiempo y el cómo articularlo a un proyecto de vida orientado por el desarrollo humano. Al jugar, los/as niños/as alcanzan a la par que un amplio disfrute, una extensa gama de elementos que contribuyen a su desarrollo integral, manifiesto en su evolución física y en el perfeccionamiento de diferentes procesos tales como atención, memoria, pensamiento e imaginación creadora.

Los juegos y la recreación por otra parte propician iniciativa e independencia entre los pequeños/as y fortalecen sentimientos de solidaridad y colectivismo. Los menores al dejar de realizar estas formas lúdicas rompen nexos importantes con elementos culturales que actúan en su formación integral y en la evolución de carácter físico y psíquico que deben experimentar para llegar a ser mejores hombres en el mañana.

Sin embargo y muy a pesar de tan sensibles atributos la sociedad actual no dispone de mecanismos o estrategias capaces de garantizar

que estas formas lúdicas de tipo popular tradicional sean restauradas convenientemente, al existir sólo casos aislados donde se muestre esa voluntad de conservación y fomento. Sobre el particular se refiere los menguados esfuerzos por salvar tales manifestaciones, al señalar que los mismos aparecen de forma intermitente, más sujetos a la moda que a serias aspiraciones humanas, al encontrar un lugar más encumbrado en eventos y publicaciones.

El presente estudio es un proceso lógico de programación recreativa y que considera sus reconocidas etapas (diagnóstico, objetivos, metas, diseño aplicación y control evaluación), aspira precisamente a partir de la experiencia inicial, dotar a la sociedad de una estrategia para la conservación y fomento de los juegos y la recreación infantil, capaz de aportar claridad en el estado deseado que se pretende lograr (la conservación y fomento de las formas lúdicas populares tradicionales) y representado a su vez por propósitos a largo, mediano y corto plazo, así como una planificación y dirección de las diferentes acciones, todo ello con dependencia de una optimización de tiempo y materiales, capaz de implicar diversos recursos humanos que propicien una constante toma de decisiones, de elaboración y reelaboración, a la par que obtener un sistema de conocimientos que posibilite determinadas formas de actuar y transformar los objetos y situaciones estudiados.

Se conoce que los/as niños/as que vinculan sus representaciones sociales de la recreación con calidad de vida, salud física, acercamiento intercultural, educación ambiental, el juego, el juguete, el parque, los amigos y la participación sólo por mencionar algunos de los referentes que ellos asumen en el momento de definir o expresarse acerca del derecho a la recreación. En el análisis de contenidos de los textos y gráficas de niños/as de todo el país se encuentran como más allá de la

diversión y el juego, la recreación es asumida por los/as niños/as como parte integral de sus vidas.

La construcción de espacios recreativos que realmente respondan a un interés superior del/la niño/a, reta a los docentes a un cambio de paradigmas y formas de vincularse con ellos para acercarse a relaciones nuevas y más equitativas. En este proceso el ocio y la recreación tienen un alto potencial para contribuir a la creación de espacios de participación real, como metodología y medio para aportar a la formación de todas las generaciones y particularmente de los/as niños/as en los conocimientos, habilidades y actitudes que favorezcan su protagonismo real.

Dadas las condiciones del país en sí, las potencialidades de la recreación como mediadora de procesos de desarrollo educativo y social, se debe asegurar a través de los espacios que se facilitan a los/as niños/as contribuir a transformar la sociedad.

Actualmente, cada vez se encuentran más cercanos en la opinión que la recreación y como sector debe asumir una posición ética y social frente a los problemas del país y sus necesidades de desarrollo.

Es bajo este supuesto que se considera que se debe aportar a la construcción de una sociedad más democrática, y que contribuir a la apertura de espacios para la participación infantil y la construcción de una pedagogía que la promueva y estimule desde la primera infancia, es una responsabilidad que compete a los docentes del país.

El contribuir a procesos de recreación en la infancia pueden en el mediano y largo plazo conducir a un cambio social real. La hipótesis es que la recreación está en capacidad de crear escenarios para el desarrollo humano, donde prime el interés superior del/la niño/a, y que

considere las influencias sobre el individuo, de éste en el juego es una actividad natural para los/as niños/as.

Niños/as en todas las regiones y de todas las culturas del mundo se dedican al juego, y esto siempre ha sido así. Los juguetes más tempranos se formaron utilizando piedras, palos y arcilla. Se han descubierto juguetes de la civilización que prosperaba en el valle del Indo (3000-1500 a. de C.). Los/as niños/as de esa civilización jugaban con pequeñas carretillas, silbatos en la forma de pájaros, y monos que se deslizaban por un hilo.

Los padres saben que el juego es una actividad positiva para los/as niños/as. Cuando están jugando, los/as niños/as se mantienen ocupados y también se entretienen. Asimismo, ver a su hijo sonreír y divertirse provoca en usted alegría y satisfacción. Lo que usted posiblemente no sepa o que no siempre recuerde es precisamente cómo el juego contribuye al desarrollo de su hijo.

El juego es esencial para el crecimiento y desarrollo de un niño. Forma la base de las destrezas que su hijo desarrollará y aplicará posteriormente en la vida. El juego es la forma en que los niños aprenden: llegan a conocer y comprender el mundo que les rodea y la forma en que ellos interactúan con él.

Los/as niños/as aprenden al mover, tocar, saborear, ver, oler y oír. Los bebés no necesariamente “juegan” — de la manera en que nosotros conceptualizamos el juego — sino hasta que pueden caminar y moverse libremente. No obstante, sí aprenden mediante las interacciones que tienen con sus padres y otras personas.

Los bebés aprenden el lenguaje al escucharlo cuando se les habla. Cuando los responsables de su cuidado hablan a los bebés y responden

a ellos, los bebés comienzan a comprender cómo pueden actuar para obtener lo que desean.

Casi todo lo que hacen los bebés les devuelve información útil. Saben que si lloran, se les dará de comer o se les cambiará el pañal. Si tiran al suelo un objeto, alguien lo recogerá. Si mueven un sonajero, oirán un sonido. Los bebés aprenden que efectivamente tienen “poder”. Pueden hacer que sucedan cosas.

Tan pronto como los niños pueden gatear y caminar, comienzan a explorar su ambiente y “jugar”.

El juego de los/as niños/as en edad preescolar se transforma en una forma de imitar las experiencias de la vida real y de practicar sus destrezas sociales a medida que comienzan a jugar con otros niños/as. De la edad escolar en adelante, el juego asume la forma de actividades más formales (juegos con reglas y juegos competitivos), y puede ser una forma importante de conocer gente y hacer amistades.

Ahora que usted sabe que jugar es la forma en que los niños desarrollan cimientos para la vida, debe dejarlos aprender y explorar. Asegúrese de que los niños dispongan de una amplia variedad de materiales. Ni los materiales ni los juegos tienen que ser caros.

Tenga a mano libros, crayones, lápices, marcadores, papel, bloques u otros juguetes para construir, así como también música y la oportunidad de jugar al aire libre y con otros niños. El juego y las actividades físicas — correr, saltar, andar en bicicleta, patinar, jugar al correr que te pillo — todas son actividades recreativas que son divertidas para los niños y que contribuyen a su desarrollo.

Es así como alternativas de uso del tiempo no ocupado de las personas en tareas laborales como el voluntariado u organizaciones de

base (deportivas, culturales, recreativas), llegan a tener una amplia incidencia sobre los procesos de fortalecimiento y cohesión de las comunidades.

## **Aprendizaje**

El **aprendizaje** es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la Neuropsicología, la Psicología educativa y la Pedagogía.

El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que ha sido «enseñada», es decir, al aprender se adapta a las exigencias que los contextos demandan.

El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta.

El aprendizaje no es una capacidad exclusivamente humana. La especie humana comparte esta facultad con otros seres vivos que han

sufrido un desarrollo evolutivo similar; en contraposición a la condición mayoritaria en el conjunto de las especies, que se basa en la formación de la conducta frente al ambiente mediante patrones genéticos.

En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado.

De modo que, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades.

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional. Para aprender se necesita cuatro factores fundamentales, conocimientos previos, experiencia y motivación.

A pesar de que todos los factores son importantes, se debe señalar que sin motivación cualquier acción que se realice no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de

aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

La experiencia es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar), repetitivas (recitar, copiar) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos. Por último, queda la inteligencia y los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, se dice que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

También intervienen otros factores, que están relacionados con los anteriores, como la maduración psicológica, la dificultad material, la actitud activa y la distribución del tiempo para aprender. La enseñanza es una de las formas de lograr adquirir conocimientos necesarios en el proceso de aprendizaje. Existen varios procesos que se llevan a cabo cuando cualquier persona se dispone a aprender. Los estudiantes al hacer sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente. Dichas operaciones son, entre otras:

Una recepción de datos, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, íconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales. Los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.

La comprensión de la información recibida por parte del estudiante que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos. Una retención a largo plazo de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado. La transferencia del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen.

### **Tipos de aprendizaje**

Los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de la **Pedagogía son:**

**Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

**Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

**Aprendizaje repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

**Aprendizaje significativo:** es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos para dotarlos de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

## **Base Filosófica**

Este proyecto intenta fundamentar, en el nivel de la praxis, la dificultad filosófica de la ética del discurso, desde la perspectiva de la falta de participación física y deportiva.

Esta división surge de las nociones elementales del término pragmatismo y su utilización, por medio de la práctica se establecerá un significado a las cosas a través de las consecuencias, basada en juicios a posterioridad que evita todo prejuicio.

Que se considere práctico o no depende del considerar la relación entre utilidad y practicidad, en este caso la recreación infantil llevará a un aprendizaje significativo a través de su práctica.

Marlon Tena (2005) dice:

**El pragmatismo se opone a la visión de que los conceptos humanos y el intelecto representan la realidad, y por lo tanto se contraponen a las escuelas filosóficas del formalismo y el racionalismo. En cambio, el pragmatismo sostiene que sólo en la lucha de los organismos inteligentes con el ambiente que los rodea es que las teorías y datos adquieren relevancia” (pag.28)**

En el pragmatismo no existe el conocer por conocer. Si algo no tiene un fin o uso determinado no hay razón para que tal cosa exista.

## **Base Pedagógica**

En cuanto a lo que se refiere a la función pedagógica, brota una corriente psicopedagógica, que emana de Vygotsky, Bloom, Denis, Lewis y Montessori, entre otros, interesados en valorar los efectos que producen en el desarrollo infantil los estímulos provenientes de la circunstancia ambiental (el entorno físico y social).

A la vez, ciertas teorías actuales referentes al aprendizaje temprano indican que el espacio y los materiales, por sí mismos, tienen la

facultad de provocar la motivación de los/as niños/as, tanto los objetos móviles como los objetos «estáticos», los cuales, destacados de manera evidente, se convierten en estímulos significativos capaces de excitar y dirigir específicamente el comportamiento infantil.

En relación a los espacios y materiales, se intenta aprovechar un ámbito (aula, gimnasio, patio, etc.) que esté disponible en el centro y dotarlo de materiales necesarios hasta convertirlo en una cálida y acogedora aula donde se puedan realizar ejercicios de motricidad selectiva; pero de igual forma, es posible acondicionar algún recinto del entorno próximo y del mismo patio de recreo, en el cual, pues, es deseable construir áreas de juego.

Es importante tener en cuenta que el espacio libre debe ser suficiente para el tipo de movimientos que se tiene programado realizar, además tener preparado un aparato reproductor de sonidos material variado, atractivo, abundante y seguro, que la iluminación y la ventilación sean adecuadas y que el suelo, las columnas y las paredes ofrezcan suficiente seguridad, para así crear un aprendizaje significativo en base a la recreación que se les brinde a los educandos.

### **Base Psicológica**

Por su parte, Piaget sostiene que mediante la actividad corporal el/la niño/a piensa, aprende, crea y afronta sus problemas, lo que lleva a Arnaiz (2000) a decir que esta etapa es un período de globalidad irrepetible y que debe ser aprovechada por planteamientos educativos de tipo psicomotor, debe ser este:

La educación infantil comprende el período que abarca desde el nacimiento hasta que comienza la enseñanza obligatoria, es decir, entre los 0 a los 6 años, es aquí donde el educador debe plantearse metas y

objetivos para que el/la niño/a se desarrolle psicológicamente acorde a su necesidad y a los parámetros de su edad.

Se fijan muchos objetivos planteados a lo largo del tiempo para la educación infantil, y el más importante es estimular el desarrollo de todas las capacidades, físicas, afectivas, intelectuales, sociales y morales del niño/a a través del cual se le asegura una vida feliz, se ha comprobado que lo que se enseña y cómo se enseña a través de la recreación infantil, de manera sistematizada en la clase contribuye a lograr el aprendizaje significativo sin forzar al estudiante, sino más bien al jugar con él.

### **Base Sociológica**

En cuanto al aspecto sociológico diversos autores han estudiado formas de organizar los espacios y los materiales para potenciar la recreación infantil como medio de aprendizaje, como el acondicionamiento de los patios de recreo para que exista un desarrollo del mismo en los/as niños/as. Estos trabajos denotan la importancia de cuidar la selección que se haga tanto de los espacios y de los materiales, como de la planificación de la acción educativa en este sentido.

Pues el diseño de cualquier ambiente que se quiera proponer a los/as niños/as debe obedecer a una intención educativa concreta. Y en todos los casos la actividad motriz en el/la niño/a se presentará en su cuerpo global, ya que si el objetivo es el desarrollo total y armónico de la personalidad se debe poner a su alcance los medios necesarios para atender esa globalidad.

La sociedad avanza a medida que los individuos que la integran se superan de forma permanente y mejoran sus condiciones de vida en los diversos aspectos mediante una firme convicción de progresar en el medio donde habita.

Las instituciones son formas sociales que responden a fines determinados, tienen estructura jerárquica definida y rituales regulados o establecidos en estatutos escritos. Tienden a imprimir orden y estabilidad a la vida social del individuo, define el papel social del mismo, impone status y deja en él la idea de proximidad y distancia social lo que permite elaborar el concepto de clase social.

Un ambiente o entorno de aprendizaje cambiante y abierto a diferentes posibilidades, permitirá grados de autonomía adaptados a las diferentes capacidades y ritmos de cada niño en el aprendizaje que favorezcan su desenvolvimiento social y cultural, ya que a través del juego, la posibilidad de aprender con los otros, de utilizar las propias estrategias de resolución de puntos de vista diferentes, al encontrar soluciones comunes, convertirá a los conocimientos en un desafío que favorezca la confianza y la alegría porque abre nuevas interrogantes que favorecen el desarrollo de otras capacidades.

## **Base Legal**

### **La Constitución del Ecuador 2008**

**Art. 24.-** Derecho a la recreación y al esparcimiento. Todos los seres humanos somos autónomos de escoger las actividades que queremos realizar sin intervención del estado, a distribuir nuestro tiempo de la mejor manera a tener un sano esparcimiento es decir a poder vivir donde nosotros queramos a realizar deportes donde podamos resaltar nuestras mejores capacidades, a viajar donde más optemos, estudiar en cualquier provincia región de nuestro país, a escoger nuestra carrera siempre y cuando no afectemos de ninguna manera al país y a los seres humanos que nos rodean. Consideremos las necesidades de cada ser humano para una vida en armonía.

**Art. 81.-** De la Educación Física.- La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, considerándola como una área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo

## **Código de la niñez ecuatoriana**

### **Capítulo III**

#### **Derechos relacionados con el desarrollo**

**Art. 37.-** Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco

años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,  
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

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

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;
- c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia;
- d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;
- e) Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsable y la conservación de la salud;
- f) Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;

- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;
- h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos; e,
- i) El respeto al medio ambiente.

**Art. 39.-** Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación.- Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:

1. Matricularlos en los planteles educativos;
2. Seleccionar para sus hijos una educación acorde a sus principios y creencias;
3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;
4. Controlar la asistencia de sus hijos, hijas o representados a los planteles educativos;
5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación;
6. Asegurar el máximo aprovechamiento de los medios educativos que les proporciona el Estado y la sociedad;
7. Vigilar el respeto de los derechos de sus hijos, hijas o representados en los planteles educacionales; y,
8. Denunciar las violaciones a esos derechos, de que tengan conocimiento.

### **Conceptualización y operacionalización de las variables**

#### **Variable Independiente:**

La recreación como herramienta en el entorno escolar educativo en niños y niñas de 5 años .

#### **Variable Dependiente:**

Implementación de juegos recreativos con material del medio.

## Operacionalización de las variables

<b>Variab</b> les	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<p><b>Variable Independiente</b></p> <p>LA RECREACIÓN COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS</p>	<p><b>Recreación</b></p> <p><b>Herramienta educativa</b></p>	<p><b>La recreación</b></p> <p><b>Concepto</b></p> <p><b>Señales e la recreación</b></p> <p><b>Importancia de la recreación</b></p> <p><b>El rol de la recreación en el proceso educativo</b></p> <p><b>Inserción de la recreación en el proceso</b></p>
<p><b>Variable Dependiente</b></p> <p>IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS CREATIVOS CON MATERIAL DIDÁCTICO.</p>	<p><b>Juegos creativos</b></p> <p><b>Material didáctico</b></p>	<p><b>Concepto</b></p> <p><b>Dificultades en el proceso de juegos</b></p> <p><b>Tipos de educación</b></p> <p><b>Niveles educacionales</b></p> <p><b>Materiales</b></p> <p><b>Recursos</b></p>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

## **CAPÍTULO III METODOLOGÍA**

### **Diseño de la investigación**

Toda investigación implica un conjunto de pasos y etapas. No existe un único esquema de pasos a seguir, hay autores que proponen más o menos pasos, la cuestión es el contenido y la relevancia de cada uno de ellos. Lo que sí existe en todo proceso y proyecto investigativo es un orden lógico pues no se pueden analizar, por ejemplo, los datos que aún no se han recogido. Así se entiende que corresponderá determinar:

El problema de la investigación, esto es, que se quiere analizar, sus objetivos, sus razones, su justificación, crear ideas y ubicarlas para su desarrollo actual y posterior. La metodología es la revisión de métodos, técnicas, y procedimientos utilizados en la investigación. La metodología es la vía más rápida para comprender un hecho o fenómeno y resolver un problema de estudio, sobre todo permite conocer con claridad la necesidad sea para describirlo o transformarlo. El método es la manera, la forma como el sujeto conoce al objeto, es el factor de intermediación entre quien investiga y lo que es investigado.

La metodología se ocupa de la parte operatoria del proceso del conocimiento, es la herramienta de una investigación por lo que se conoce a este proceso planificado, sistematizado y técnico como el conjunto de mecanismos y procedimientos que se sigue para dar respuesta al problema que se presenta en la entidad educativa ocasionada por la falta de recreación docente en el proceso de enseñanza aprendizaje. La modalidad del proyecto es factible basado en la investigación de campo.

### **Proyecto factible:**

Yépez, 2002, expresa:

**“Consiste en la elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable, para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas tecnología, métodos y procesos. Para su formulación y ejecución debe apoyarse en investigaciones de tipo documental; de campo o un diseño que incluya ambas modalidades. (P.34)**

Este proyecto es factible porque para su ejecución cuenta con todos los recursos necesarios los mismos que se complementan con las facilidades que brindaron los directivos del plantel.

### **Investigación de campo:**

Rivera, 2001, afirma:

**Es de campo porque para detallar las cualidades de la población y del problema fue necesario visitar en diferentes momentos de la investigación el plantel y de esta forma recopilar datos técnicos que permite establecer las soluciones pertinentes a la problemática en estudio. (P.45)**

### **Tipos de investigación**

Este proyecto está dentro del paradigma cualitativo y los tipos de investigación descriptivos, explicativos y bibliográficos.

## **Paradigma cualitativo**

Analiza las cualidades del grupo en estudio sintetizando fortalezas y debilidades con la finalidad de buscar en ellas el origen del problema y sus posibles soluciones.

## **Investigación descriptiva**

Rodríguez, Mauro, 2001, manifiesta;

**Se refiere a la etapa preparatoria del trabajo científico que permite al investigador ordenar y describir el resultado de las observaciones de las conductas, las características, los factores, los procedimientos y otras variables de fenómenos y hechos que se encuentran en estudio para determinar sus posibles soluciones.(P. 19)**

Este tipo de investigación se empleó para describir lo observado en la investigación de campo.

## **Investigación explicativa**

Expone las características de la población en estudio determinando su grado de complejidad, y características relevantes de cada uno.

## **Investigación bibliográfica**

Como subtipos de esta investigación encontramos la investigación bibliográfica, la hemerográfica y la archivística; la primera se basa en la consulta de libros, la segunda en artículos o ensayos de revistas y periódicos, y la tercera en documentos que se encuentran en los archivos, como cartas, oficios, circulares, expedientes, etcétera.

## **Universo y muestra**

Universo es el conjunto de individuos que responden a una definición determinada. En demografía, se define como conjunto de individuos constituidos de forma estable, ligados por vínculos de reproducción e

identificados por características territoriales, políticas, jurídicas étnicas o religiosas.

El universo de este estudio serán: director, docentes, estudiantes y padres de familia de la Escuela.

Cuadro # 1

Estratos	POBLACIÓN
Director.	1
Docentes	16
Estudiantes	239
Padres de Familia	250
Total	506

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"  
Elaborado por: Rachel Zamora

La muestra será no probabilística o con propósito seleccionada de manera estratificada de conformidad con el siguiente cuadro.

Msc. Goya Alexandra (2005) dice: **Muestra es el porcentaje que se toma de la población en si para poder determinar las bases de determinada investigación. pag.88**

Cuadro # 2

Estratos	MUESTRA
Director	1
Docentes	7
Padres de Familia	50
Total	58

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"  
Elaborado por: Rachel Zamora

## **Instrumentos de investigación**

Los instrumentos de la evaluación fueron la observación y la encuesta. Para el proyecto se utilizaron como técnicas primarias: la observación, la entrevista y encuestas; y como técnica secundaria la documentación bibliográfica.

**La observación** es el resultado de relacionar los sentidos con la realidad, por lo que se permite contrastar permanentemente las nociones que se tiene de la realidad.

**La encuesta** es un instrumento cuantitativo de investigación social mediante la consulta a un grupo de personas elegidas de forma estadística, realizada con ayuda de un cuestionario.

Bruno, 2003, expone:

**La encuesta se proporciona directamente a los respondientes, quienes lo contestan. No hay intermediarios y las respuestas las hacen ellos mismos. Por ejemplo, si los encuestados fueran los estudiantes, se acudiría directamente a ellos y se les entregara el cuestionario. (P.67)**

**Documentación Bibliográfica** son los documentos en los cuales se ha encontrado la documentación mediante la cual se ha realizado la observación, la encuesta y los porcentajes estadísticos.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### Encuesta dirigida a docentes

1. ¿Cree Ud. que la falta de recreación docente incide en el rendimiento de los estudiantes?

Cuadro No.4

	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
5	Muy de acuerdo	4	50%
4	De acuerdo	0	0%
3	Indiferente	3	37%
2	En desacuerdo	1	13%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	8	100%

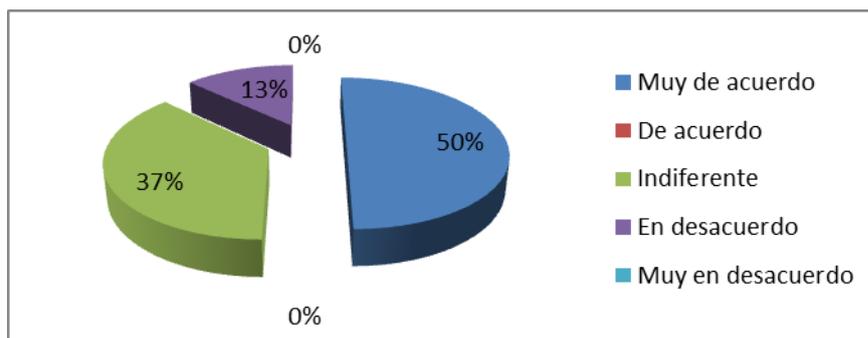
Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

### GRÁFICO No. 1 RECREACIÓN DOCENTE

¿Cree Ud. que la falta de recreación docente incide en el rendimiento de los estudiantes?

GRÁFICO No. 1



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 50% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo que la falta de recreación docente incide en el rendimiento de los estudiantes, el 37% estuvo indiferente y el 13% no estuvo de acuerdo.

**2. ¿Está usted de acuerdo en que los niños y niñas necesitan ser motivados mediante juegos y dinámicas en las clases?**

**Cuadro No. 5**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	6	75%
4	De acuerdo	2	25%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

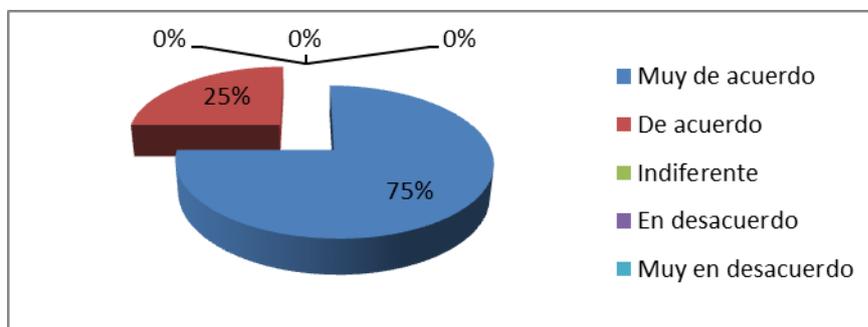
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 2**

**JUEGOS Y DINÁMICAS**

**¿Está usted de acuerdo en que los niños y niñas necesitan ser motivados mediante juegos y dinámicas en las clases?**

**Gráfico No. 2**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 75% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo de que los niños y niñas necesitan ser motivados mediante juegos y dinámicas en las clases y el 25% estuvo de acuerdo.

**3. ¿Por medio de técnicas activas se puede superar las dificultades educativas?**

**Cuadro No.6**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	3	38%
4	De acuerdo	3	37%
3	Indiferente	2	25%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

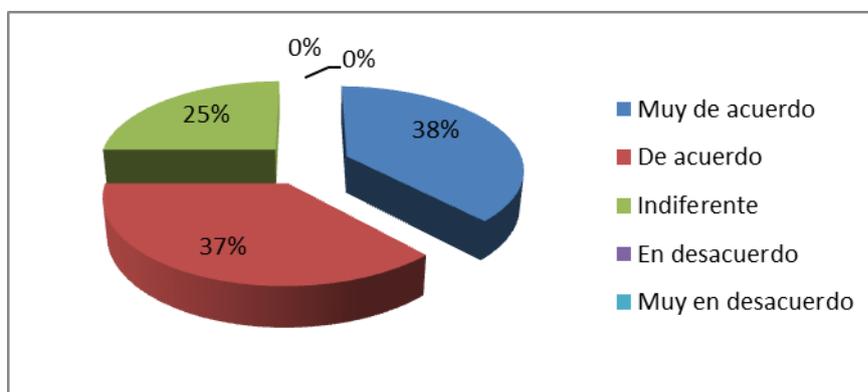
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 3**

**TÉCNICAS ACTIVAS**

**¿Por medio de técnicas activas se puede superar las dificultades educativas?**

**Gráfico No. 3**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 40% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo de que por medio de técnicas activas se puede superar las dificultades educativas, el 37% estuvo de acuerdo mientras que al 25% le es indiferente.

**4. ¿Cree usted que debe capacitarse en actividades de recreación docente?**

**Cuadro No. 7**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	0	0%
4	De acuerdo	5	62%
3	Indiferente	1	13%
2	En desacuerdo	2	25%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

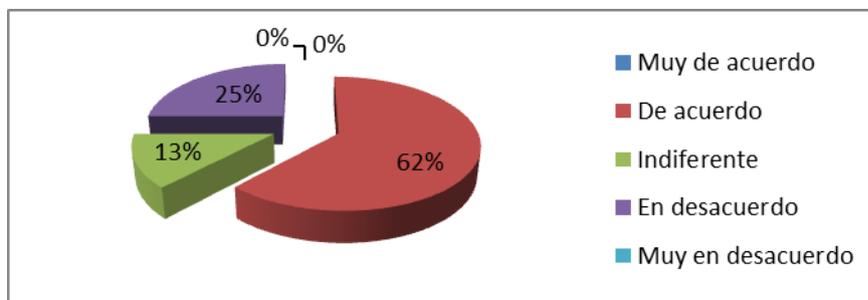
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 4**

**ACTIVIDADES DE RECREACIÓN**

**¿Cree usted que debe capacitarse en actividades de recreación docente?**

**Gráfico No. 4**



Fuente: Encuesta dirigida a director y docentes

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 62% de las encuestas contestaron que estaban de acuerdo de que debe capacitarse en actividades de recreación docente, el 13% fue indiferente, mientras que el 25% estuvo de en desacuerdo.

**5. ¿Considera usted que el padre de familia debe ayudar en la educación de los niños y niñas?**

**Cuadro No. 8**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	3	37%
4	De acuerdo	4	50%
3	Indiferente	1	13%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

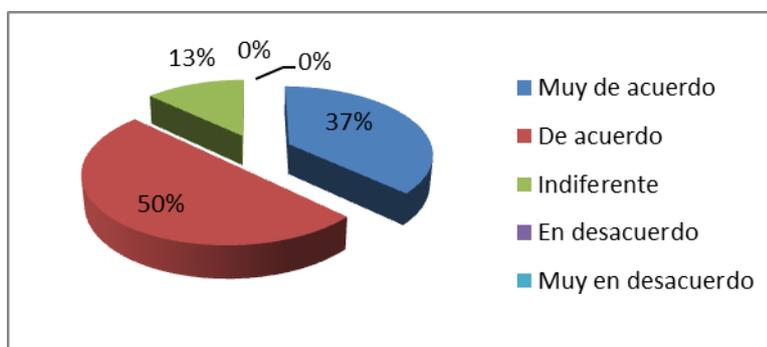
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 5**

**AYUDA DE LOS PADRES DE FAMILIA**

**¿Considera usted que el padre de familia debe ayudar en la educación de los niños y niñas?**

**Gráfico No. 5**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 37% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo que el padre de familia debe ayudar en la educación de los niños y niñas, el 50% estuvo de acuerdo mientras que al 13% le es indiferente.

6. ¿Cree usted que la falta de motivación en el aula baja la autoestima del niño y la niña?

**Cuadro No. 9**

	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
5	Muy de acuerdo	0	0%
4	De acuerdo	4	50%
3	Indiferente	3	37%
2	En desacuerdo	1	13%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

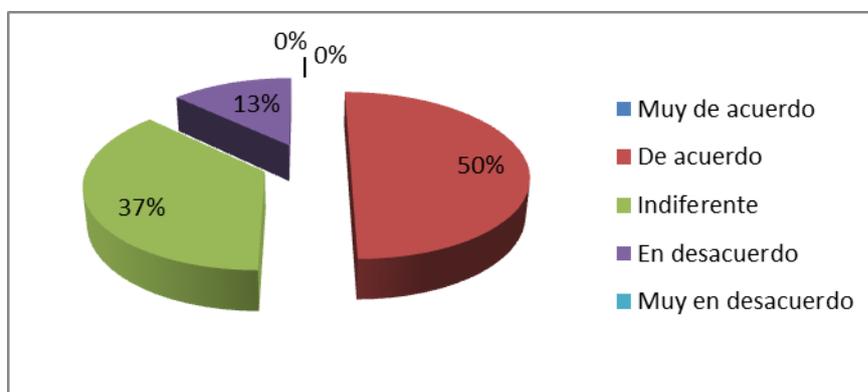
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 6**

**MOTIVACIÓN EN EL AULA**

¿Cree usted que la falta de motivación en el aula baja la autoestima del niño y la niña?

**Gráfico No. 6**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 50% de las encuestas contestaron que estaban de acuerdo que la falta de motivación en el aula baja la autoestima del niño, el 37% estuvo indiferente, mientras que al 13% estuvo en desacuerdo.

**7. ¿Está usted de acuerdo en recibir cursos de capacitación para brindar un mejor aprendizaje a los estudiantes?**

**Cuadro No. 10**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	0	0%
4	De acuerdo	5	62%
3	Indiferente	2	25%
2	En desacuerdo	1	13%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

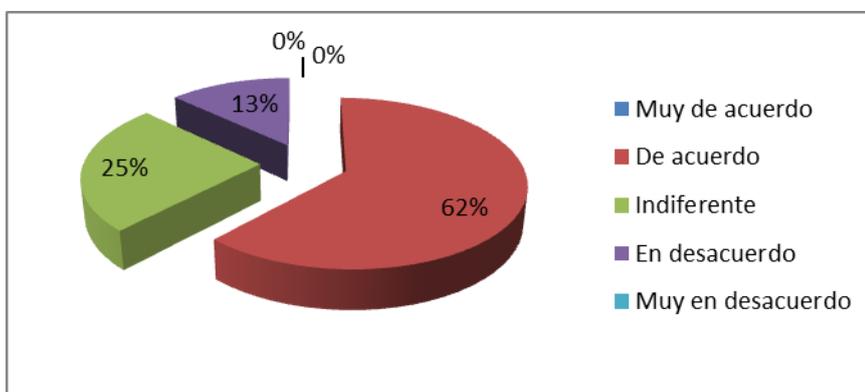
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 7**

**CURSOS DE CAPACITACIÓN**

**¿Está usted de acuerdo en recibir cursos de capacitación para brindar un mejor aprendizaje a los estudiantes?**

**Gráfico No. 7**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 62% de las encuestas contestaron que estaban de acuerdo en recibir cursos de capacitación para brindar un mejor aprendizaje a los estudiantes, el 25% estuvo indiferente mientras que el 13% estuvo en desacuerdo.

**8. ¿Considera usted que por medio de actividades recreativas se pueden elevar las bajas calificaciones de los estudiantes?**

**Cuadro No. 11**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	3	37%
4	De acuerdo	4	50%
3	Indiferente	1	13%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

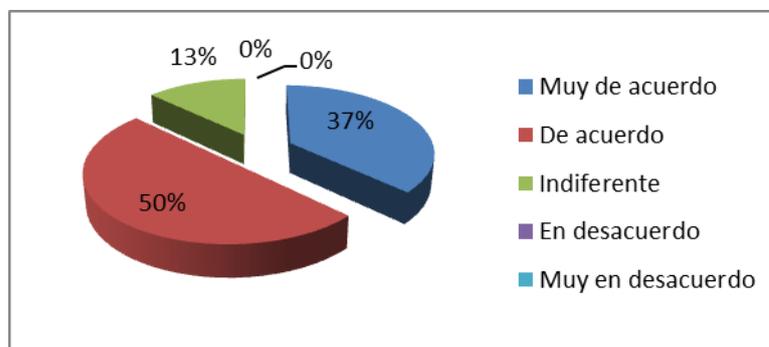
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 8**

**ACTIVIDADES RECREATIVAS**

**¿Considera usted que por medio de actividades recreativas se pueden elevar las bajas calificaciones de los estudiantes?**

**Gráfico No. 8**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 37% de las encuestas contestaron que son indiferentes a que por medio de actividades recreativas se pueden elevar las bajas calificaciones de los estudiantes, el 50% estuvo en desacuerdo mientras que al 13% estuvo muy en desacuerdo.

**9. ¿Considera usted que por medio de un manual se logrará orientar a los docentes en la aplicación de la recreación docente en el aula?**

**Cuadro No. 12**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	5	62%
4	De acuerdo	2	25%
3	Indiferente	1	13%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

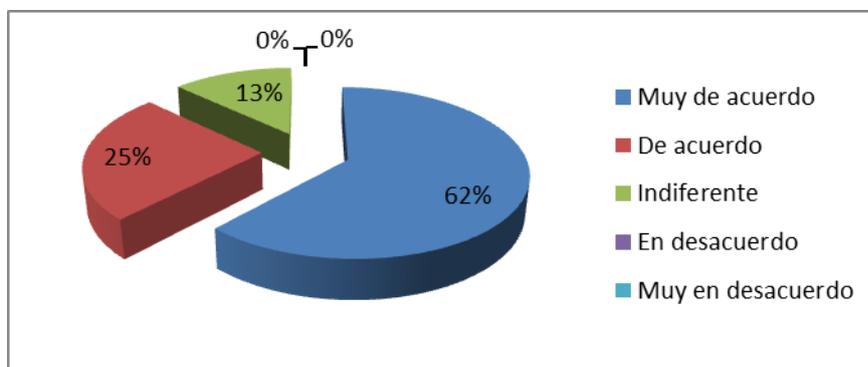
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 9**

**MANUAL DE ORIENTACIÓN**

**¿Considera usted que por medio de un manual se logrará orientar a los docentes en la aplicación de la recreación docente en el aula?**

**Gráfico No. 9**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 62% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo que por medio de un manual se logrará orientar a los docentes en la aplicación de la recreación docente en el aula, el 25% estuvo de acuerdo mientras que al 13% le es indiferente.

**10. ¿Cree usted necesario que en la institución se implemente un manual de recreación docente?**

**Cuadro No. 13**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	3	37,5%
4	De acuerdo	3	37,5%
3	Indiferente	2	25%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

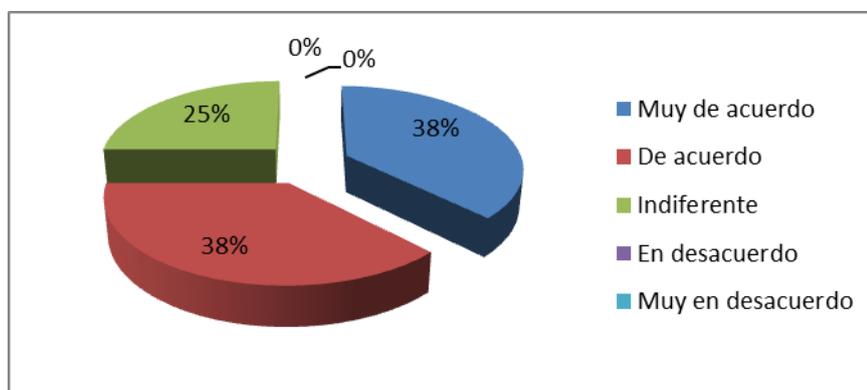
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 10**

**MANUAL DE RECREACIÓN DOCENTE**

**¿Cree usted necesario que en la institución se implemente un manual de recreación docente?**

**Gráfico No. 10**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 37,5% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo que que en la institución se implemente un manual de recreación docente, el 37,5% estuvo de acuerdo mientras que al 25% le es indiferente.

## Encuesta dirigida a Padres y Madres de familia

1. ¿Cree usted que debe colaborar en la motivación y enseñanza de los niños y niñas?

**Cuadro No. 14**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	25	50%
4	De acuerdo	25	50%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	50	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

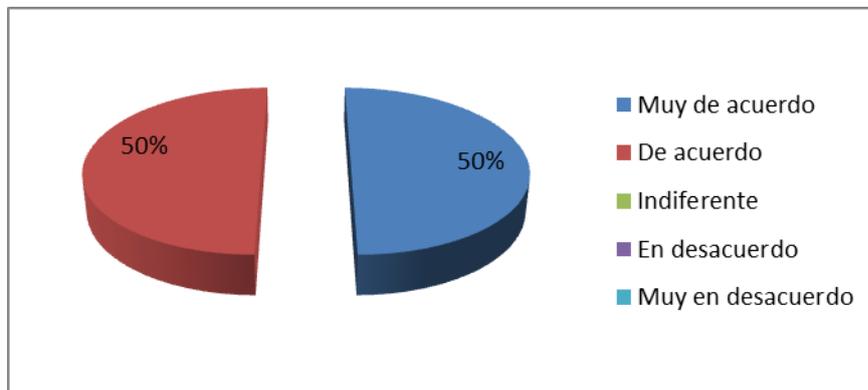
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 11**

### MOTIVACIÓN Y ENSEÑANZA

¿Cree usted que debe colaborar en la motivación y enseñanza de los niños y niñas?

**Gráfico No. 11**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 50% de las encuestas contestaron que deben colaborar en la motivación y enseñanza de los niños y niñas, y el 50% estuvo de acuerdo.

**2. ¿Cree usted que se necesitan materiales didácticos para la recreación infantil?**

**Cuadro No. 15**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	28	56%
4	De acuerdo	11	22%
3	Indiferente	11	22%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	50	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

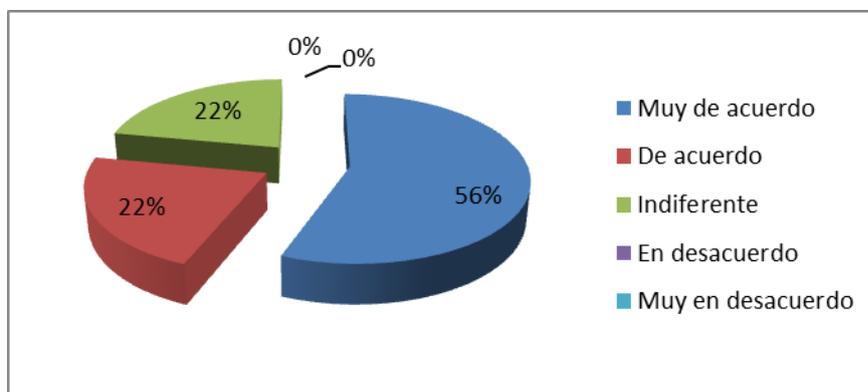
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 12**

**MATERIALES DIDÁCTICOS**

**¿Cree usted que se necesitan materiales didácticos para la recreación infantil?**

**Gráfico No. 12**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 56% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo que se necesitan materiales didácticos para la recreación infantil, el 22% estuvo de acuerdo mientras que al 22% le es indiferente.

**3. ¿Cree usted que se deben utilizar técnicas y estrategias metodológicas para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas?**

**Cuadro No. 16**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	50	100%
4	De acuerdo	0	0%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	50	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

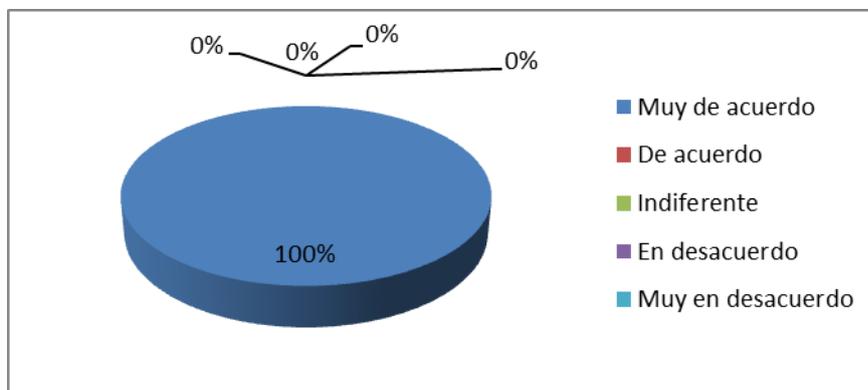
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No.13**

**TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**¿Cree usted que se deben utilizar técnicas y estrategias metodológicas para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas?**

**Gráfico No.13**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 100% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo que se deben utilizar técnicas y estrategias metodológicas para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas.

**4. ¿Está usted de acuerdo en que los niños y niñas necesitan motivación para elevar su autoestima?**

**Cuadro No. 17**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	25	50%
4	De acuerdo	10	20%
3	Indiferente	11	22%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	4	8%
	<b>TOTAL</b>	50	100%

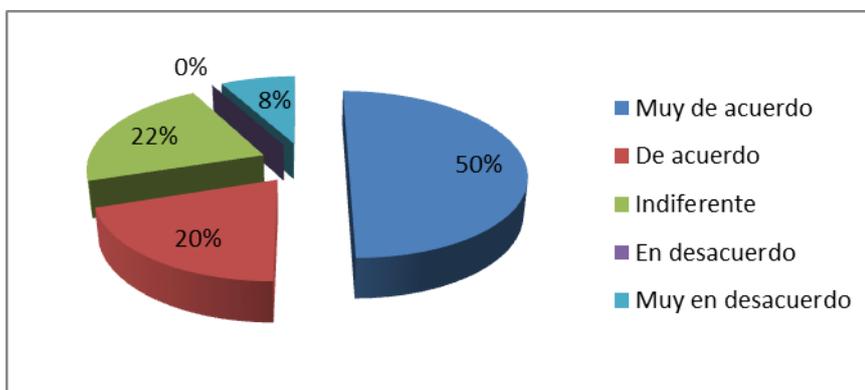
Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 14**  
**LA AUTOESTIMA**

**¿Está usted de acuerdo en que los niños y niñas necesitan motivación para elevar su autoestima?**

**Gráfico No. 14**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 50% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo que los niños y niñas necesitan motivación para elevar su autoestima, el 20% estuvo de acuerdo mientras que al 22% le es indiferente.

**5. ¿Está usted de acuerdo en que con su colaboración favorecerá el aprendizaje de los niños y niñas?**

**Cuadro No. 18**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	25	50%
4	De acuerdo	15	30%
3	Indiferente	10	20%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	50	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

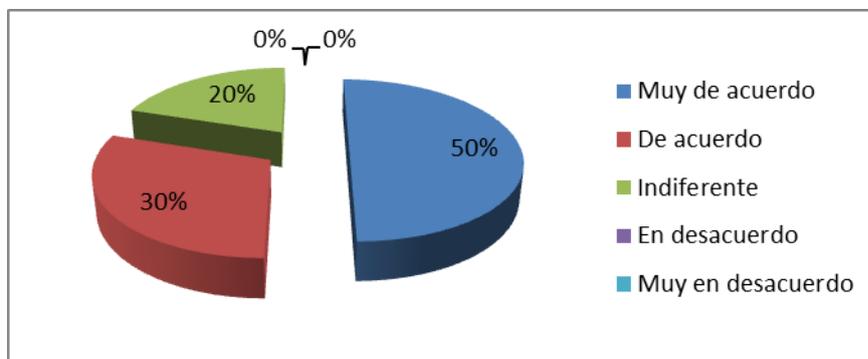
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 15**

**APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS**

**¿Está usted de acuerdo en que con su colaboración favorecerá el aprendizaje de los niños y niñas?**

**Gráfico No. 15**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 50% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo que con su colaboración favorecerá el aprendizaje de los niños y niñas, el 30% estuvo de acuerdo mientras que al 20% le es indiferente.

6. ¿Cree usted que los niños y niñas necesitan fortalecer el aprendizaje en casa?

**Cuadro No. 19**

Alternativas		Frecuencia	Porcentaje
5	Muy de acuerdo	0	0%
4	De acuerdo	15	30%
3	Indiferente	10	20%
2	En desacuerdo	25	50%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>		50	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

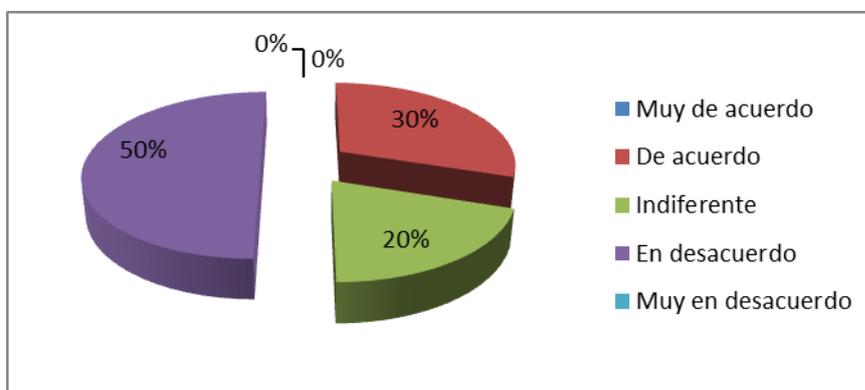
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 16**

**FORTALECER EL APRENDIZAJE**

¿Cree usted que los niños y niñas necesitan fortalecer el aprendizaje en casa?

**Gráfico No. 16**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 30% de las encuestas contestaron que estaban de acuerdo que los niños y niñas necesitan fortalecer el aprendizaje en casa, al 20% le fue indiferente, mientras que el 50% estuvo en desacuerdo.

**7. ¿Está usted de acuerdo que el aprendizaje de los niños y niñas depende de su autoestima?**

**Cuadro No. 20**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	20	40%
4	De acuerdo	20	40%
3	Indiferente	10	20%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

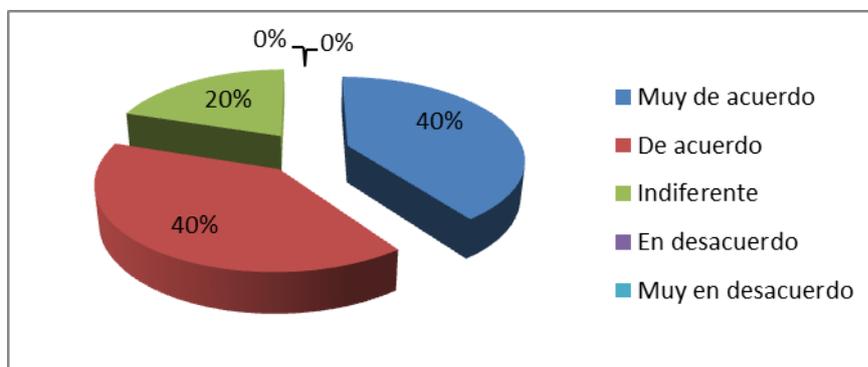
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 17**

**APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS**

**¿Está usted de acuerdo que el aprendizaje de los niños y niñas depende de su autoestima?**

**Gráfico No. 17**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 40% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo que el aprendizaje de los niños y niñas depende de su autoestima, el 40% estuvo de acuerdo mientras que al 20% le es indiferente.

**8. ¿Cree usted que los maestros y maestras deben actualizarse en actividades de recreación?**

**Cuadro No. 21**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	35	70%
4	De acuerdo	5	10%
3	Indiferente	10	20%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	50	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

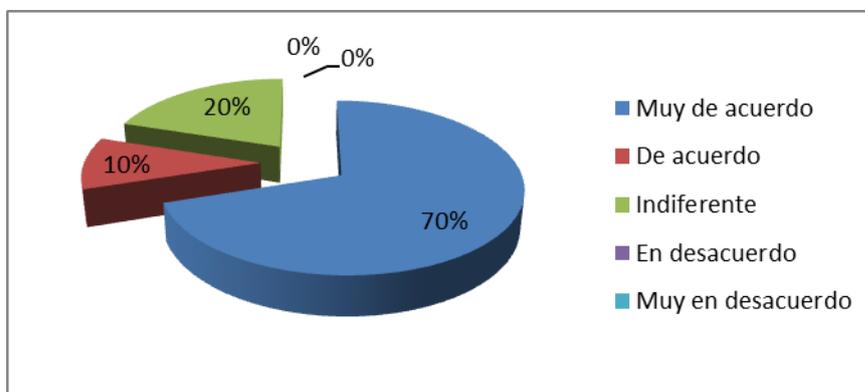
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 18**

**ACTUALIZACIÓN DE LOS MAESTROS**

**¿Cree usted que los maestros y maestras deben actualizarse en actividades de recreación ?**

**Gráfico No. 18**



Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 70% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo que los maestros y maestras deben actualizarse en actividades de recreación, el 10% estuvo de acuerdo mientras que al 20% le es indiferente.

**9. ¿Cree usted que los integrantes de la comunidad educativa deben ayudar a fortalecer los conocimientos en los niños y niñas?**

**Cuadro No. 22**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	35	70%
4	De acuerdo	15	30%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	50	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

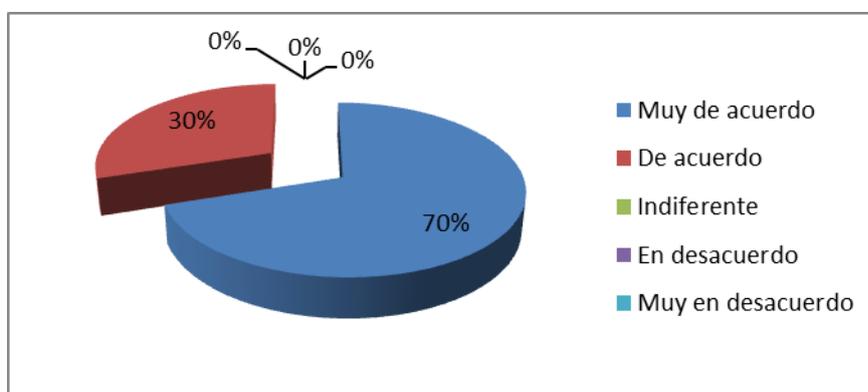
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 19**

**COMUNIDAD EDUCATIVA**

¿Cree usted que los integrantes de la comunidad educativa deben ayudar a fortalecer los conocimientos en los niños y niñas?

**Gráfico No. 19**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 70% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo que el estudiante que los integrantes de la comunidad educativa deben ayudar a fortalecer los conocimientos en los niños y niñas y el 30% estuvo de acuerdo.

**10. Cree usted que por medio de un manual se logrará implementar la recreación en la enseñanza?**

**Cuadro No. 23**

	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5	Muy de acuerdo	20	40%
4	De acuerdo	20	40%
3	Indiferente	10	20%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>	50	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

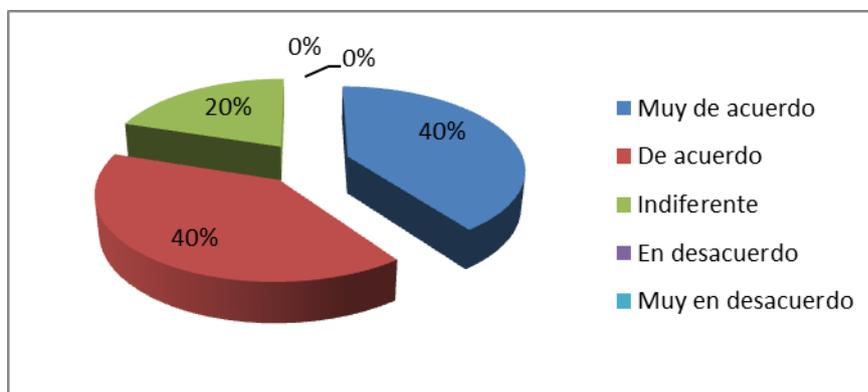
Elaborado por: Rachel Zamora

**Gráfico No. 20**

**LA RECREACIÓN EN LA ENSEÑANZA**

**¿Cree usted que los integrantes de la comunidad educativa deben ayudar a fortalecer los conocimientos en los niños y niñas?**

**Gráfico No. 20**



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "José Salcedo Delgado"

Elaborado por: Rachel Zamora

**Análisis:** El 40% de las encuestas contestaron que estaban muy de acuerdo que por medio de un manual se logrará implementar la recreación en la enseñanza, el 40% estuvo de acuerdo mientras que el 20% le es indiferente.

## **Respuestas a las interrogantes de la investigación**

### **¿Qué es la recreación infantil?**

La recreación por sí sola garantiza el derecho a la participación, si no tiene un alto potencial para la formación de capacidades humanas indispensables para que el/la niño/a sea protagonista de su propio desarrollo.

### **¿Para qué sirve la recreación infantil?**

Está comprobado que los/as niños/as juegan por el placer de hacerlo, por el disfrute emocional que ello implica, pero también para expresar sus sentimientos, controlar su ansiedad y sus temores. El juego, según los psicólogos, tiene un efecto catártico vale decir de descarga, de liberación de sus tensiones, de sus sentimientos de cólera y de agresión.

Por este motivo, los psicoanalistas se han interesado por el juego como recurso terapéutico al considerarlo un instrumento de ayuda al niño tanto en la integración de la personalidad como para defenderse de la ansiedad

### **¿Qué es el aprendizaje?**

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

### **¿Cómo se puede brindar un aprendizaje significativo a niños de primer año de Educación Básica?**

Se brinda un aprendizaje significativo cuando el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos y los dota de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

### **¿Favorece el aprendizaje de los/as niños/as la recreación infantil?**

El juego es una actividad voluntaria dentro de un tiempo y espacio determinados, con reglas que los/as niños/as establecen libremente, pero con una intencionalidad. A través de la actividad lúdica, los/as niños/as desarrollan habilidades, realizan nuevas experiencias, hacen descubrimientos, enriquecen su lenguaje, desarrollan su imaginación y creatividad.

El juego también favorece el desarrollo social, pues, propicia la integración a un grupo donde participa cooperativamente en una actividad, al compartir materiales y llegar a acuerdos para aprender a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría.

### **¿Es importante que los/as niños/as trabajen en áreas recreativas para su aprendizaje?**

Claro que sí, ya que la recreación brinda un espacio por excelencia para garantizar el derecho a la participación, se puede constituir en el principal medio para su trabajo por la naturaleza de los eventos que se realizan o las intencionalidades con las que son solicitados

**¿El docente debe implementar recursos para la recreación infantil de los/as niños/as?**

En cuanto a los espacios para la participación, el énfasis se coloca más que en los escenarios (escuela, familia, comunidad) en las condiciones que deberían cumplir tales espacios, es decir utilizan implementos como recursos y materiales didácticos para afianzar los conocimientos, ya que a la vez se constituyen en escenarios de participación social infantil, y se conviertan en experiencias formativas de participación.

## **CAPÍTULO IV**

### **La propuesta**

#### **Título**

**Implementación de Juegos Recreativos con material del medio.**

#### **Justificación**

Esta propuesta consiste en la implementación de juegos recreativos, que facilite la interiorización del aprendizaje en los/as niños/as y a su vez brinde estrategias metodológicas al docente, que es quien tiene que desarrollar del aprendizaje de los/as niños/as que están a su cargo.

Este material desempeñará una doble función que beneficiará a niños que tienen problemas de aprendizaje, ya que permitirá afianzar su desarrollo integral y sus habilidades motoras y enseñará al maestro técnicas que servirán en el proceso de aprendizaje y desenvolvimiento escolar. Cada docente y padre de familia debe ser motivado e incluido a trabajar con sus niños ya que sin su apoyo este proyecto no sería posible. Se sabe que el fortalecimiento de los/as niños/as en todas sus áreas cognoscitivas se basa primeramente en el apoyo que ellos necesitan en conjunto con el amor y la comprensión que el docente y padre de familia les puedan brindar.

El espacio recreativo para los/as niños/as es fundamental para ayudarlos en su aprendizaje y para facilitar la recepción de conocimientos que lo ayudaran en el desarrollo cognitivo y social, que a esta edad es tan necesario ya que son niños de primer año básico.

El diseño de este espacio recreativos debe ser especialmente para que el/la niño/a tenga una estimulación en su aprendizaje que incluye por un lado, la incorporación de técnicas y estrategias tendientes a lograr la

interiorización de conocimientos, y por otro, la selección de los recursos y materiales didácticos eficaces que permitan afianzar el desarrollo integral en los/as niños/as.

Claro está que los implementos necesarios siempre deben ser usados bajo la supervisión de un adulto, en este caso, el maestro y/o el padre de familia que previamente se ha especializado para poder llevar a efecto el uso de los mismos. Lo más importante siempre se debe trabajar con paciencia y dedicación, ya que son aspectos importantes para la educación y el aprendizaje

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Implementar juegos recreativo para fortalecimiento del aprendizaje de los/as niños/as de 4 a 5 años con material del medio.

### **Objetivos Específicos**

Facilitar el aprendizaje de los/as niños/as mediante el juego y la recreación

Crear herramientas de trabajo, que permitan al docente desarrollar habilidades en niños.

Integrar a niños a grupos de trabajo para conseguir un aprendizaje significativo.

### **Factibilidad**

Este proyecto es factible por que se cuenta con la ayuda del Director y personal Docente de la Escuela, con recursos humanos y técnicos para trabajar por la creación de un espacio recreativo.

Se contó con la ayuda de la comunidad educativa en general y la autogestión de la autora del mismo, se contó con material tecnológico para poder ayudar a los docentes a proyectar la guía con las actividades lúdicas.

### **Descripción de la propuesta**

En los últimos años, las estrategias de aprendizaje cobran una importancia mayor tanto en la investigación psicológica como en la práctica educativa.

Esto es debido al impulso que ha convertido el aprender a aprender en una de las metas fundamentales de cualquier proyecto educativo.

En un principio, las teorías psicológicas seguían los modelos en los que se creía que los sujetos eran meros receptores pasivos de la información y su conocimiento era la mera repetición de los conocimientos que recibían del maestro.

Últimamente las teorías se acercan a posiciones en las que el aprendiz se ha de implicar activamente en la gestión de su conocimiento generándolo con la relación de la nueva información y sus conocimientos anteriores sobre el tema. También los cambios educativos hacen necesaria esa renovación de los contenidos. Así la enseñanza no se dirige sólo a proporcionar los conocimientos y a asegurar ciertos resultados del aprendizaje sino que debe fomentar también los procesos mediante los cuales esos productos se pueden alcanzar.

Y es que para que un estudio sea eficaz, se ha de tener en cuenta que se pueda, que se quiera y que se sepa estudiar. Poder: implica que el

estudiante disponga de las capacidades suficientes para aprender. Querer: el aprendizaje no se produce por asistir a una clase o por estar en casa delante de un libro durante varias horas. Saber: estudiar requiere conocer unas acciones que están guiadas por unos métodos que favorecen el estudio. Este último es el papel de las estrategias: que conociendo los métodos, las técnicas y los procesos adecuados se llegue a alcanzar el máximo rendimiento con el menor de los esfuerzos.

### **Recordatorios:**

El juego ayuda a los/as niños/as a desarrollar cuerpos saludables. Es importante para el desarrollo sano de su cerebro. Es una manera divertida de relacionarse con otros. Es el trabajo principal de los/as niños/as. Los/as niños/as aprenden a aprender mientras juegan. Enseña a esperar turnos y a jugar con compañerismo. Puede aumentar la cooperación, la empatía y el control de los impulsos. Ayuda a lidiar con situaciones difíciles y con sucesos traumáticos. Si bien las materias académicas son importantes para que los/as niños/as sean exitosos, el desempeño social y emocional es igualmente importante.

### **Ideas:**

Construir con bloques.

Cajón con ropa, sombreros, y pañuelos para hacer disfraces.

Colgar sábanas y cobijas sobre sillas o mesas, y usar almohadas y cojines para hacer escondites.

Dibujar o pintar.

Jugar con peluches y muñecos, los cuales se



convierten en familiares y amistades.

Trepar, saltar y mecerse en el parque.

Escuchar música, bailar y cantar.

### **Importancia y valor del juego en la niñez:**

El juego es el lenguaje principal de los/as niños/as; éstos se comunican con el mundo a través del juego. El juego de los/as niños/as siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares. El juego muestra la ruta a la vida interior de los/as niños/as; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego. El juego de los/as niños/as refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea. A través del juego los/as niños/as lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro. El juego estimula todos los sentidos.



El juego enriquece la creatividad y la imaginación. El juego ayuda a utilizar energía física y mental de manera productiva y/o entretenida. El juego es divertido, y los/as niños/as tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se divierten.

## **El juego facilita el desarrollo de:**

Habilidades físicas: agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.

Habla y lenguaje: desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.

Destrezas sociales: cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.

Inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar.

Inteligencia emocional: auto-estima, compartir sentimientos con otros.

## **El juego facilita el aprendizaje sobre:**

Su cuerpo: habilidades, limitaciones.

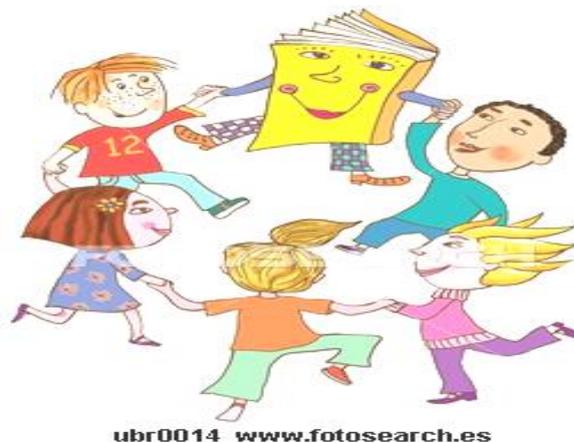
Su personalidad: intereses, preferencias.

Otras personas: expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.

El medio ambiente: explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.

La sociedad y la cultura: roles, tradiciones, valores.

Dominio propio: esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.



Solución de problemas: considerar e implementar estrategias.

Toma de decisiones: reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

### **El juego a través de las etapas de desarrollo de los/s niños/as:**

0 a 1 año: estimulación de los sentidos, repetición, colores brillantes.

1 a 3 años: movimiento físico, comienza el juego imaginativo, juego paralelo.

3 a 5 años: arte, construcción, juego con otros niños o adultos.

6 a 12 años: juego social, juegos de reglas, juegos que complementan las actividades escolares, desarrollo de intereses personales, juego independiente, colaborativo, y competitivo.

### **El juego-trabajo y su dinámica**

Dentro de los juegos planificados se encuentra el juego - trabajo que tiene el propósito de integrar la actividad placentera y creativa del juego con el esfuerzo y finalidad que implica el trabajo.



En el juego-trabajo el/la niño/a, en interacción con sus compañeros, planifica lo que desea hacer, desarrolla sus proyectos a través del juego, reflexiona sobre lo realizado y evalúa los resultados.

Esto le da la posibilidad de expresarse, planificar, crear, explorar, relacionar, construir, proyectar, interactuar, representar y establecer diálogos con sus compañeros.

Las actividades que propongan pueden nacer del interés individual o colectivo de ellos/as, o pueden tener relación con alguna situación vivida en el desarrollo de una Unidad Didáctica.

El juego-trabajo es también conocido como el juego en los rincones o áreas de interés. En cualquiera de sus versiones, se realiza al seguir los pasos, que se describen para la ejecución. Cada uno de ellos con una duración flexible, que depende del interés de los/as niños/as.

Asignar a cada paso un tiempo rígido es no tener en cuenta que el/la niño/a son los protagonistas principales de su aprendizaje. Estos pasos son los siguientes:

**Planificación.** Este es el momento inicial en el que las niñas y los/as niños/as se reúnen en torno a el/la docente para dialogar acerca de lo que desearían hacer (jugar) de acuerdo con las posibilidades existentes en el aula. La planificación obliga al niño/a a pensar anticipadamente qué, cómo, con quién, con qué y dónde va a realizar la actividad. La planificación presenta distintos niveles de explicitación de acuerdo con la edad de los/as niños/as, las experiencias anteriores y la motivación acerca del tema elegido.

Los adultos son los mediadores que atienden los intercambios de opinión y las propuestas, con una actitud abierta que escucha, interroga, alienta, despierta inquietudes, presenta nuevos materiales y estimula a los que no se deciden o tienen dificultad para realizar su planificación.

**Desarrollo.** Este es el momento en el que, la niña y el/la niño/a, en forma individual o en grupo pequeño desarrollan su proyecto de acuerdo con la planificación previa. Generalmente, la actividad se efectúa en las áreas de interés, organizadas de acuerdo con los criterios que se ha seleccionado conjuntamente con los alumnos. Las áreas pueden estar en el espacio interior o en el exterior. Ésta es una oportunidad importante para observar y evaluar en los participantes, su nivel de lenguaje, la integración al grupo, la capacidad de negociación en los conflictos, la cooperación en el grupo, entre otros.

**Evaluación.** Una vez terminado el período asignado al desarrollo de la actividad, las niñas y los/as niños/as vuelven a reunirse para realizar la evaluación. En esta reunión los/as niños/as y las niñas reflexionan sobre su proyecto y comunican al resto los logros, las dificultades, los posibles cambios introducidos en la planificación inicial y presentan el producto obtenido.

El rol del docente es dirigir la presentación de manera que todos tengan la oportunidad de expresarse y de ser escuchados por los demás. Este período es rico, pues permite al niño establecer comparaciones entre su planificación y los resultados obtenidos (que pueden ser construcciones, modelados, dibujos, etc.) valorar el producto obtenido y aceptar sugerencias y opiniones de sus compañeros.

**Orden.** Una vez terminada la evaluación los/as niños/as y las niñas proceden a dejar nuevamente las cosas en su sitio. Ésta es una habilidad que se adquiere gradualmente. El orden es una actividad importante no sólo para el momento presente, sino que les será útil para toda su vida futura porque facilita el desarrollo de la responsabilidad, la cooperación, a la vez que permite establecer correspondencia entre los materiales y su ubicación en el aula.

## **El juego en la enseñanza aprendizaje**

La didáctica del nivel Inicial reconoce la necesidad intrínseca de jugar que tienen la niña y el/la niño/a.

Esta necesidad y el interés que pone en el juego les ofrece posibilidades y oportunidades para el desarrollo de la socialización, la comunicación, la psicomotricidad, la afectividad y la construcción del conocimiento, es decir para su desarrollo físico, intelectual, social y emocional.

En este contexto, cabe destacar que en Educación Inicial se ha privilegiado el juego como un recurso metodológico apropiado para lograr el desarrollo de las capacidades y actitudes de los educandos.

Esta no es una aseveración actual, se remonta al siglo XVIII donde reconocidos investigadores realizaron aportes a la educación, desde la perspectiva del juego.

# Implementación de juegos recreativos



## JUEGO # 1

**Nombre del juego:**

**La soga**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** una cuerda

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** Se juega con una cuerda generalmente de cabuya. Se toman los extremos y se bate. En ocasiones se fija en un extremo a un palo o poste .cada una de las personas debe ingresar saltando. Quienes baten cantan en coro : Monja , viuda , soltera , casada. Monja , viuda , soltera y casada... hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente. Se supone que si perdió a la pronunciación de monja , ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará , etc. y pasa a batir la soga.



## **JUEGO # 2**

**Nombre del juego:**

**EL PATIO DE MI CASA**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Cd, grabadora

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** Se forma una ronda. Cuando la canción dice "agáchate" los niños se agachan y luego se levantan. La canción: El patio de mi casa es muy particular, cuando llueve se moja sola la mitad. Agáchate y vuélvete agachar que a las agachaditas sabes bailar. Si usted no me quiere, mi maestra, me querrá.



### **JUEGO # 3**

**Nombre del juego:**

**A bailar**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Cd, grabadora

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** Aliente a su hijo a usar el cuerpo para moverse libremente al son de cualquier tipo de música.

Observe como se mueve el niño/a y qué tipos de música prefiere. Los niños de esta edad por lo general no cambian sus movimientos para acompañar la música, sino que responden a su propio ritmo interno.



## **JUEGO # 4**

**Nombre del juego:**

**Tú te llamas**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Cd, grabadora

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** De acuerdo al número de niños y niñas se formarán dos o tres grupos con 10 o 15 integrantes. Cada niño dice su nombre de bautizo y su nombre de escuela para que los demás lo memoricen. Luego, por turno, repiten el nombre y la cualidad de sus compañeros y compañeras.

Los niños que repiten los nombres adecuadamente forman otra ronda con los niños y niñas que salen de los otros grupos, de manera que todos los niños conozcan cómo se llaman sus compañeros y la cualidad que los caracteriza.



## **JUEGO # 5**

**Nombre del juego:**

**Prepare una pista de obstáculos**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Cd, grabadora

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** Prepare una pista que aliente al niño/a a usar una variedad de habilidades. Coloque cajas a través de las cuales deba gatear, almohadas sobre las que tenga que trepar y bloques para rodear corriendo. Los niños pequeños disfrutan de usar el cuerpo de distintas maneras. Ubíquese cerca de la pista o parcialmente escondida en ella para agregar un elemento de sorpresa y diversión. Recorrer la pista una y otra vez también ayudará al niño/a a aprender a organizar sus acciones para alcanzar un objetivo.



## JUEGO # 6

**Nombre del juego:**

**Sigamos un plan**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Cartillas

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** **Juegue** con su pequeño a un juego en el que él tenga que planificar una serie de acciones para cumplir un objetivo.

Por ejemplo, "Puedes encontrar tus zapatos azules?" Tiene que ir a su cuarto, abrir la puerta del closet, encontrar los zapatos y regresar.

Esto lo ayudará a aprender cómo poner sus ideas en acción, lo que también aumentará su confianza en sí mismo.



## **JUEGO # 7**

**Nombre del juego:**

**A dramatizar**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Cartillas

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** Representen distintas historias al usar movimiento y baile. Entre los temas adecuados están las historias de animales, los desfiles de bandas y los instrumentos, las actividades de la vida diaria como dar un paseo y caminar o limpiar la casa, los hechos de la naturaleza (como el viento y la lluvia, por ejemplo) y las imágenes de fantasía, como las hadas y los superhéroes.

Una vez que la historia esté elegida y terminada, elija música que se adapte al tema y haga que el niño/a cree su propio baile.

Observe qué partes de la historia recuerda mejor y le gustan más.



## **JUEGO #8**

**Nombre del juego:**

**¿Cuántos recuerdo?**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Cartillas

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** El animador o profesor, pone sobre el escritorio o dentro de una caja todos los elementos y los grupos lo observan durante un determinado tiempo.

Luego tapa los elementos y los grupos deben escribir los que se acuerdan. Gana el grupo que recuerda más elementos.



## **JUEGO # 9**

**Nombre del juego:**

**¿Me quieren?**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Material reciclable

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** La maestra venda los ojos de los/as niños/as y les hace dar vueltas, luego pregunta ¿me quieren?, ellos de donde están tienen que sacarse la venda y correr a abrazar a su maestra.



## JUEGO # 10

**Nombre del juego:**

**Lluvia de pelotas**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** pelotas

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** La maestra lanza pelotas y el niño/a que es tocado por alguna sale del juego, así sucesivamente hasta que quede uno.



## **JUEGO # 11**

**Nombre de juego:**

**De mano en mano y encestamos**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** pelotas, cesto

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** Se hace una fila y los niños-as se pasan la pelota de mano en mano, el último en recibirla la tira a un cesto o aro grande.

Esta actividad la realizarán con ayuda de la maestra quien para formar el corro o la fila primero realizará un círculo con ellos tomados de la mano.

Luego los ubicará, se los incentivará a jugar y a socializar con los demás niños-as.



## **JUEGO # 12**

**Nombre del juego:**

**La hora de los cuentos**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Cartillas, cuentos

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** Se distribuyen por el suelo libros con formatos de cartón, cuentos tridimensionales que ayudarán al niño-a a palpar las texturas.

Se juega a leer como los mayores. Se trata de que los niños/as adquieran destreza manipulativa al pasar las hojas, también que desarrollen la motricidad fina a través de tocar cada una de las texturas y de los libros tridimensionales.



## JUEGO # 13

**Nombre del juego:**

**Atención al detalle**

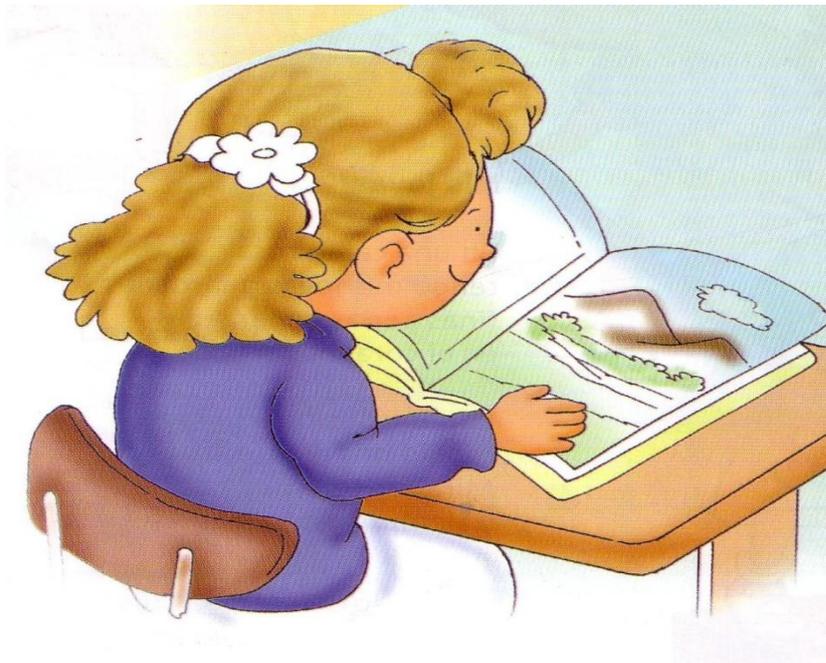
**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Cartillas

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción :** Consiste en observar figuras, detalles de dibujos, imágenes y fotografías. Se muestran al niño diferentes ilustraciones durante un corto período de tiempo, después ha de contar y pormenorizar los detalles que recuerde. Se le pregunta acerca de colores, disposición, tamaños, etc.

Puede hacerse con historias o descripciones de personajes. Es importante valorar si se distrae durante la lectura o la visualización de los dibujos, para repetir el ejercicio tantas veces como sea necesario



## JUEGO # 14

### Nombre del juego

“HAZ GRUPOS”.

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Cartillas, botones, cartas, figuras geométricas, pinturas de colores, prendas de vestir

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** La idea es clasificar series de objetos diferentes: botones, cartas, figuras geométricas, pinturas de colores, prendas de vestir, etc. El niño (a) ha de agrupar y clasificar los objetos presentados según sus características comunes: color, forma, etc.



## **JUEGO # 15**

**Nombre del juego**

### **NO TE PIERDAS**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** marcadores

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** Debe recorrer el laberinto al trazar una línea que avance desde un extremo a otro, se procura cada vez aumentar la dificultad de los caminos.

Si es muy pequeño, puede hacerse el ejercicio con lana o cuerdas (en lugar de papel y lápiz) que se enreden por distintos objetos y habitaciones de la casa, y que conduzcan a una bolsa de dulces. Al abandonar la cuerda o distraerse, será penalizado con un caramelo menos.



## **JUEGO # 16**

### **Nombre del Juego:**

#### **Los topos**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Cartillas

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** Se realizan dos equipos y se les deja un margen de 2 minutos para recopilar todo lo posible (palos hojas piedras, objetos). Pasado este tiempo se reúnen los dos equipos y una persona del equipo contrario tendrá que adivinar con los ojos vendados todos los objetos que hayan traído el equipo.



## **JUEGO # 17**

**Nombre del Juego:**

**Búsqueda del tesoro.**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Cartillas, cartillas

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** La docente les contará a los alumnos que el día anterior ella escondió un tesoro en el parque y que para hallarlo deberán encontrar las pistas. Se la dará de forma oral la primer pista, que consistirá en la descripción de un elemento del parque, por ejemplo: para referirse al pino “busquen la siguiente pista en el árbol que tiene hojas como espinas, y es el más alto, precisamente el que está cerca de un banco”, se espera que los alumnos busque el pino que responda a esta descripciones y se dirijan allí en busca de la siguiente pista, al encontrarla la docente se las leerá, por ejemplo “busquen la segunda pista en el árbol que tiene el tronco más gordo de todos y que está entre dos plantas de rosas”, etc.



## **JUEGO # 18**

**Nombre del Juego:**

**Toco y oigo**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** Cartillas

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción :** Lleva a los niños hasta un árbol, haz que lo toque, note su textura, oiga los cantos de las aves que viven en su copa y respire a fondo los olores del campo.



## **JUEGO # 19**

**Nombre del Juego:**

**Una orquesta muy natural**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** instrumentos musicales con material reciclable

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción :** Busca **ramas secas** y proponle que las golpee unas contra otras. Mete pequeños frutos de árboles en una botella de plástico y tendrás unas maracas. Ofrécele un trozo de tronco y un palo para tocar el tambor... ¡Menuda sinfonía!



## **JUEGO # 20**

### **Nombre del Juego: Construye un nido**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades psicomotrices en los niños a través de la recreación

**Materiales:** hierba seca, ramas, papel usado y unos trapos

**Recursos humanos:** Docente y estudiantes

**Descripción:** Con hierba seca, ramas, papel usado y unos trapos, fabrica un nido. Los trapos y el papel usado te servirán para construir la base del mismo. Después, cúbrela con las ramas y la hierba seca para camuflar la mano del hombre y que los polluelos vivan felices y contentos.



## **Implementación**

Al jugar los/as niños/as expresan su creatividad, y desarrollan su imaginación, su fuerza física, y habilidades para resolver problemas. Cuando los/as niños/as juegan con sus amistades, aprenden y practican el manejo de emociones y las destrezas sociales. Si los/as niños/as pasaran más tiempo al jugar afuera, probablemente se tendría menos problemas de sobrepeso infantil.

El juego también ofrece la oportunidad de que los padres y los/as hijos/as compartan y disfruten juntos. Es un ingrediente importante para la disciplina positiva. Si usted dedica tiempo a sus niños/as, ellos no se comportarán de mala manera en busca de su atención. Desafortunadamente, en el mundo apresurado en el que se vive hay menos tiempo para jugar en el congestionado itinerario familiar.

Los/as niños/as necesitan tiempo desocupado. Si bien las actividades dirigidas por adultos pueden ser divertidas y educativas, los/as niños/as florecen cuando tienen tiempo para descubrir lo que desean hacer, y tiempo para jugar. El área de juego debe ser cómoda en cuanto a iluminación, ventilación, y espacio. El área de juego debe estar relativamente limpia y organizada. El área de juego debe ser segura y supervisada. Al escoger juguetes, el adulto debe leer las instrucciones y tomar precauciones de seguridad. Los/as niños/as que juegan con adultos desarrollan más su creatividad.

Observar a sus niños/as para descubrir sus habilidades y preferencias. Dejar que sus niños/as dirijan la actividad de juego; usted puede añadir complejidad. Hay muchas maneras de usar el mismo juguete; usted puede estimular la creatividad. Ofrecer reconocimiento y felicitación cuando los/as niños/as hablan, comparten, ayudan, piden ayuda, aceptan ayuda, tratan los juguetes con cuidado, usan su

imaginación, demuestran paciencia y persistencia, intentan algo nuevo, ponen esfuerzo, recogen los juguetes, usan buenos modales, o demuestran destrezas artísticas, atléticas, mecánicas, o de razonamiento.

Describir en voz alta el juego de los/as niños/as, demostrar atención e interés, enseñar conceptos, y dar ejemplo de cómo usar el lenguaje. Imitar el juego apropiado de los/as niños/as, demostrar aprobación, implicación, y dar ejemplo de cómo imitar y compartir con otros. Reflejar el habla apropiada de los/as niños/as durante el juego, demostrar que escucha, acepta, y comprende lo que dicen, y ayudarles a desarrollar sus destrezas de comunicación. Dar reconocimiento a las conductas apropiadas de los/as niños/as durante el juego, dejándole saber lo que gusta, ayudar a fomentar una buena relación con los/as niños/as, y causar que se repitan con más frecuencia.

Ignorar las conductas inapropiadas de sus niños/as durante el juego (a menos que sean peligrosas o destructivas), reducir la frecuencia de estas conductas. Ofrecer estructura y orden durante el juego, facilitar una sensación de seguridad en los/as niños/as. Establecer límites, enseñarles a los/as niños/as lo que es aceptable y lo que no lo es. Hacerle preguntas a los/as niños/as durante el juego, sin convertirlo en un interrogatorio. Observar el juego de los/as niños/as, para notar indicadores de dificultades o necesidad de ayuda profesional (por ejemplo, evaluación pediátrica o psicológica).

Notar si el juego de los/as niños/as parece inmaduro para su edad. Notar si el juego de los/as niños/as parece atascado, repetir lo mismo una y otra vez durante mucho tiempo. Notar si el juego de los/as niños/as parece haber regresado a una etapa más atrasada. Notar si los/as niños/as son capaces de mantener la atención y enfocar la concentración. Notar cómo los/as niños/as expresan sus emociones durante el juego. Notar cómo el/la niño/a se conduce cuando juega con otras personas.



Una de las mejores maneras de fomentar el crecimiento saludable de los niños es mediante el atletismo. Las investigaciones revelan que los deportes aportan a su desarrollo físico, mental, y social, a la vez que proveen oportunidades para compartir como familia. Además, ¡son pasatiempos sanos y divertidos! Al practicar deportes los/as niños/as se ejercitan, se reduce su estrés mientras se aumenta su autoestima, y aprenden a trabajar en equipo. Aún si no llegan a ser deportistas diestros, el compañerismo atlético, el esforzarse honestamente, les servirá en otras esferas de su vida.

**Ideas:**

Proveerles estímulo, apoyo, y recompensas por su actitud deportiva y esfuerzos, ganen o pierdan. Asistir a sus entrenamientos y partidos y hacer de éstos un tiempo divertido. Ofrecer buen ejemplo al manejar las decepciones y ser un espectador respetuoso. Sentar metas realistas, la idea no es ganar ni ser el mejor. Considerar tanto deportes individuales o grupales y baile.

He aquí unas ideas divertidas que no cuestan nada o cuestan muy poco:

Consiga algunas cajas y corte agujeros de distintas formas y tamaños. Mire cómo sus pequeños entran y salen de las cajas, y guardan y esconden objetos en ellas. Para niños mayorcitos, saque los colores y permita que decoren las cajas.

Guarde los recipientes de leche lavados, recorte la apertura superior, y séllelos con cinta engomada. Con el tiempo contarán con bastantes bloques para que sus pequeños jueguen. Son livianos, y es divertido hacer construcciones y derrumbarlas.



Haga su propia plastilina. Mezcle 2 tazas de harina, 2 tazas de agua tibia, 1 taza de sal, 2 cucharadas de aceite vegetal, y 1 cucharada de crema tártara. Cocine sobre fuego moderado, y luego añádale colorante de alimento y déjelo enfriar. Siéntense a jugar; el jugar con plastilina reduce el estrés.

Lea con sus niños. Vayan a la biblioteca regularmente y permita que sus niños escojan libros para leer juntos. Salgan a caminar en la naturaleza y lleven una canasta para recoger objetos selectos. Cuando regresen a casa, saque papel, pegamento y colores, y usen los “tesoros” de la caminata para diseñar obras de arte, regalos, o postales de Año Nuevo. Saque ropa vieja, anime a sus niños a disfrazarse, y sugiérales que se inventen una obra teatral para deleite de la familia.

Jueguen juegos. Puede comprar juegos de barajas y de mesa tanto divertida como instructiva que durarán años. Sin costo alguno pueden jugar a las mímicas o al esconderse. Horneen un pastel (puede comprar mezcla preparada en la tienda) y permita que sus niños lo decoren con adornos o frutas. Hagan una fiesta y sirvan el pastel. Preparen un día de campo en casa poner una sábana en la sala e invitar amiguitos a almorzar. La recreación infantil no tiene que costar mucho, ¡y sus recompensas no tienen precio!



## Conclusiones

Mediante el presente estudio, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Que la recreación basada en juegos infantiles de educación, en su diferente intensidad y características especiales, constituyen eslabones que conducen al niño, en el camino de su formación general.
- Que esta tarea ha de lograrse en progresión pura hasta la recreación y ha de conducir a los/as niños/as por un proceso de aprendizaje, si se aplica con éxito, en condiciones de servir a la Sociedad.
- Que el juego debería ser uno de los medios empleados por los docentes para el aprendizaje, ya que resulta imprescindible en edades iniciales. Que el medio lúdico es de gran atracción para el/la niño/a el que habitúa a una rápida concepción y ejecución y sirve por su cualidad recreativa de buen complemento.
- Que la recreación evita la monotonía y rigidez en que fácilmente se puede caer el estudiante. Que la recreación infantil y los juegos ayudan a los participantes a lograr una confianza en sí mismos y en sus capacidades y, en situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales y a conseguir una empatía con los otros. Que padres y docentes deben capacitarse continuamente para ayudar en el proceso de aprendizaje de los/as niños/as.

## **Recomendaciones**

Tanto a padres de familia como a docentes se recomienda:

- Brindar una recreación basada en juegos infantiles de educación, en su diferente intensidad y características especiales para la formación integral de los/as niños/as.
- Conducir un proceso de aprendizaje, mediante el juego y la recreación.
- Usar el juego como medio de aprendizaje en edades iniciales.
- Usar canciones y dinámicas como motivación para el/la niño/a reciba la interiorización adecuada de los conocimientos
- Evitar la monotonía y rigidez en que fácilmente puede caer el estudiante mediante los juegos recreativos.
- Fortalecer la socialización y la autoestima de los/as niños/as en el proceso de aprendizaje mediante la recreación y los juegos.
- Buscar capacitación continua para ayudar en el proceso de aprendizaje a los/as niños/as.

## DEFINICIONES CONCEPTUALES

**Adaptaciones curriculares.-** Modificaciones que se hacen en el currículo (objetivos, contenidos, metodología, evaluación) a fin de adaptarlo a las características y peculiaridades de los sujetos.

**Adaptaciones.-** son modificaciones o acomodaciones que se realizan de acuerdo a las necesidades educativas del estudiante.

**Aprendizaje.-** El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

**Crecimiento.-** Se define como crecimiento al aumento irreversible de tamaño en un organismo, como consecuencia de la proliferación celular, misma que conduce al desarrollo de estructuras más especializadas del organismo, comenzar por las propias células y, pasar por tejidos, hasta llegar a órganos y sistemas. Estas estructuras, más desarrolladas, se hacen cargo de realizar el trabajo biológico más importante.

**Desarrollo.-** El desarrollo es una condición social, en la cual las necesidades auténticas de su población se satisfacen con el uso racional y sostenible de recursos y sistemas naturales. La utilización de los recursos estaría basada en una tecnología que respeta los aspectos culturales y los derechos humanos. Todos los grupos sociales tendrían acceso a las organizaciones y a servicios básicos como educación,

vivienda, salud, nutrición y que sus culturas y tradiciones sean respetadas.

**Desenvolvimiento.-** es la forma en que el estudiante refleja su actuación adecuada en un proceso de clase.

**Escolaridad.-** es un tiempo en que la persona estudia un nivel escolar, en base a la capacitación adecuada que necesita por niveles.

**Estudiante.-** Un estudiante es aquella persona dedicada a la lectura, puesta en práctica y aprehensión de conocimientos sobre alguna materia o arte.

**Integración educativa.-** la integración educativa como un proceso que pretende unificar las educaciones ordinaria y especial con el objetivo de ofrecer un conjunto de servicios a todos los/as niños/as, en base a sus necesidades de aprendizaje.

**Lateralidad.-** predominio motor de un lado del cuerpo respecto al otro

**Lúdico.-** El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta Propio o relacionado con el juego Literalmente, perteneciente al juego. Los juegos de ingenio son especialmente adecuados para la formación scout, así como los deportivos.

**Metodología de rincones.-** es la organización de las clases por "rincones" es una propuesta metodológica que hace posible la participación activa de los/as niños/as /as en la construcción de sus conocimientos.

**Metodología.-** La Metodología, (del griego (meta "más allá" odòs "camino" logos "estudio"), hace referencia al conjunto de métodos de

investigación utilizados para alcanzar una gama de objetivos en una ciencia.

**Motricidad.**-motor es el umbral desde el que se inicia el movimiento en el ser humano a partir del momento en que abre los ojos a este mundo.

**Principios.**- son reglas o normas de conducta que orientan la acción. Se trata de normas de carácter general, máximamente universales, como, por ejemplo: amar al prójimo, no mentir, respetar la vida, etc. Los principios morales también se llaman máximas o preceptos.

**Psicomotricidad.**- es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve. Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie.

## **BIBLIOGRAFÍA**

ANDET. J. "Enseñar a través del juego". Editorial Fontanella. (2005)

DE BORJA SOLÉ. M. "El juego infantil. (Organización de las ludotecas)". Ediciones Oikos-Tau. S.A. (2008)

DECROLY. Y MONCHAMP. "El juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz". Ediciones Morata. (2006).

GARVEY. C. "El juego infantil". Serie Bruner. Ediciones Morata. (2001).

MOYTES. J.R. "El juego en la educación infantil y primaria". Ministerio de Educación y Ciencia. Ediciones (2003).