



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
EXTENSIÓN QUEVEDO

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA. “JUAN MONTALVO” DEL CANTÓN BUENA FE, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

AUTORA

SARA ISABEL ANCHUNDIA VÉLEZ

TUTOR

LIC. ROSA NAVARRETE ORTEGA MSC.

LECTORA

LIC. ARACELI AURIA BURGOS. MSC.

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

Quevedo – Los Ríos - Ecuador

2016

DEDICATORIA

Dedico este trabajo en primer lugar a DIOS, que me ha permitido alcanzar una meta que me he propuesto en mi vida, y que tiene como resultado el éxito logrado.

A mi madre muy estimada por haberme dado su apoyo incondicional, a mi apreciado hijo por haberme impulsado a ser un buen ejemplo en su vida estudiantil y no puedo pasar por a las amistades que fueron un respaldo constante hasta la culminación de mi meta profesional.

Sara Isabel Anchundia Vélez

AGRADECIMIENTO

Agradezco a DIOS, que me muestra su amor en cada paso que doy, por ser mi guía, mi fuerza, y mi esperanza, y todo se lo debo a Él, agradezco infinitamente a mi madre por su apoyo y a mis amistades, por las palabras de ánimo para seguir cumpliendo mis metas profesionales.

Sara Isabel Anchundia Vélez



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

Certificado de Autoría

Yo, **SARA ISABEL ANCHUNDIA VÉLEZ**, portadora de la Cédula de Identidad N.-120523004-6, egresada de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, carrera de **EDUCACIÓN PARVULARIA**, declaro que soy la autora exclusiva de la presente investigación, y que es original, auténtica y personal, cuyo tema es:

LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA. "JUAN MONTALVO" DEL CANTÓN BUENA FE, PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2015.

Todos los efectos Académicos y Legales que se desprenden de la presente investigación serán de mi exclusiva responsabilidad.

SARA ISABEL ANCHUNDIA VÉLEZ

C.I 120523004-6



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA

Autorización del Autor, para su publicación.

Al presentar ésta tesis como uno de los requisitos previos para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Parvularia, autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, Carrera de Educación Parvularia, para que sin perjuicio de ejercer mi derecho como autora; haga uso de los derechos correspondientes a éste trabajo, para ponerlo a disposición del público, al solo fin de divulgación de la producción científica de ésta Universidad, según lo establecido por ley de propiedad intelectual, por su reglamento y por la normatividad institucional vigente.

SARA ISABEL ANCHUNDIA VÉLEZ

C.I 120523004-6



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN

CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DE TUTORA DEL TRABAJO
DE GRADO

En mi calidad de Tutora del trabajo de Grado, designado por el Consejo Directivo certifico que la Sra; **SARA ISABEL ANCHUNDIA VÉLEZ**, ha desarrollado el trabajo de grado titulado: **LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA. "JUAN MONTALVO" DEL CANTÓN BUENA FE, PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2015.**

Aplicando las disposiciones Institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al mencionado estudiante, reproduzca el documento definitivo presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a su Exposición, ante el tribunal de sustentación designado.

Lcda. Rosa Navarrete Ortega. MSc.

TUTORA DE TESIS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DE LECTORA DEL TRABAJO DE GRADO

En mi calidad de Lectora del trabajo de Grado, designado por el Consejo Directivo certifico que la Sra; **SARA ISABEL ANCHUNDIA VÉLEZ**, ha desarrollado el trabajo de grado titulado: **LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA. "JUAN MONTALVO" DEL CANTÓN BUENA FE, PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2015.**

Aplicando las disposiciones Institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al mencionado estudiante, reproduzca el documento definitivo presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a su Exposición, ante el tribunal de sustentación designado.



Lcda. Araceli Auria Burgos MSC.

LECTORA DE TESIS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

Extensión Quevedo

Quevedo-Los Ríos-Ecuador

Lic. ROSA ISABEL NAVARRETE ORTEGA. MSc. Portadora de la cédula de identidad N° 1201931118, Tutora de tesis de estudiantes de Pre-grado de la UTB-Quevedo.

CERTIFICA

Que la tesis previa a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: **EDUCACIÓN PARVULARIA**, titulada:

Los juegos recreativos y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta "JUAN MONTALVO" del Cantón Buena Fe, Provincia de los Ríos Año 2015.

DE LA EGRESADA. **ANCHUNDIA VELEZ SARA ISABEL**.

Ha sido sometida al análisis por la Herramienta de Control de Similitud URKUND, emitiendo el siguiente informe:

Presentado por anchundiasara@gmail.com

Recibido sdaza.utb@analysis.orkund.com

Mensaje Tesisde juegos recreativos [Mostrar el mensaje completo](#)

7% de esta aprox. 15 páginas de documentos largos se componen de texto presente en 10 fuentes.

Trabajo que cumple con todos sus componentes, por lo que autorizo a la Egresada **ANCHUNDIA VELEZ SARA ISABEL**. Hacer uso de este documento, como estime conveniente a sus intereses profesionales y personales.

LIC. ROSA ISABEL NAVARRETE ORTEGA MSC
TUTORA DE TESIS



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO

**FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EXTENSION QUEVEDO**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

TEMA

LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL primer AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA. “JUAN MONTALVO” DEL CANTÓN BUENA FE, PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2015.

DE LA EGRESADA:

SARA ISABEL ANCHUNDIA VÉLEZ

**LA CALIFICACIÓN DE _____
EQUIVALENTE _____**

TRIBUNAL

**MSC. MARITZA AGUIRRE
DELEGADO DEL DECANO**

**MSC. FATIMA MORALES INTRIAGO
ÁREA DE INVESTIGACIÓN**

**MSC. SANDRA DAZA
DOCENTE DEL ÁREA ESPECÍFICA**

**Abg. ISELA BERRÚZ MOSQUERA
SECRETARIA**

ÍNDICE

Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Certificado de Autoría.....	iv
Autorización del Autor, para su publicación.	v
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DE TUTORA DEL TRABAJO DE GRADO.....	vi
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DE LECTORA DEL TRABAJO DE GRADO.....	vii
Urkund.....	viii
El Tribunal Examinador	ix
Índice.....	x
Índice de Cuadros.....	xiv
Índice de Gráficos.....	xiv
Resumen	xv
Abstract.....	xvii
Introducción.....	xviii
CAPÍTULO I.....	19
1. DEL PROBLEMA.....	19
1.1 Idea o Tema de Investigación	19
1.2 Marco Contextual de la Investigación.....	19
1.2.1 Contexto Internacional	19
1.2.2 Contexto Nacional.....	22
1.2.3 Contexto Local	25
1.2.4 Contexto Institucional	29
1.3 Situación Problemática.....	30
1.4 Planteamiento del Problema.....	31
1.4.1 Problema General o Básico	31
1.4.2 Sub-Problemas o Derivados	31
1.5 Delimitación de la Investigación.....	32
1.6 Justificación.....	33
1.7 Objetivos de la Investigación	34

1.7.1. Objetivo General.....	34
1.7.2 Objetivos Específicos.....	34
CAPÍTULO II.....	35
1. MARCO TEÓRICO.....	35
2.1 Marco Conceptual	35
2.1.1 El Juego	35
2.1.2 Clasificación de los juegos	36
2.1.3 Otras clasificaciones del juego	37
2.1.4 Importancia del juego.....	42
2.1.5 Características del juego.....	43
2.1.6 Aplicación de habilidades genéricas en el juego deportivo.	43
2.1.7 Inicio en el trabajo de habilidades específicas	44
2.2 Marco referencial sobre la problemática de la Investigación.....	47
2.2.1 Antecedentes Investigativos	48
2.3 Categorías de Análisis.....	50
2.4 Postura Teórica.....	51
2.5 Hipótesis.....	53
2.5.1 Hipótesis General	53
2.5.2 Sub-hipótesis o Derivadas	53
CAPÍTULO III.....	54
3. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	54
3.1. Pruebas estadísticas aplicadas en la verificación de las hipótesis.....	54
3.2. Análisis e interpretación de datos.	54
3.2.1 Conclusiones	66
General	66
Específicos	66
3.2.2 Recomendaciones.....	66
General	66
Específicos	69
CAPÍTULO IV.....	68
4. PROPUESTA DE LA APLICACIÓN.....	68
4.1 Propuesta de aplicación de resultados.....	68
4.2 Alternativa Obtenida	69
4.3 Alcance de la alternativa	70

4.4	Aspectos básicos de la alternativa.....	70
4.5	Antecedentes	70
4.6	Justificación.....	73
4.7	Objetivos	74
4.7.1	General	74
4.7.2	Específicos	74
4.8	Estructura General de la Propuesta	74
4.8.1	Título	75
4.8.2	Componentes	75
4.9	Resultados esperados de la alternativa.....	80
	Material de Referencia	82

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1	Verificación de la Hipótesis.....	58
CUADRO 2	Cree usted que las aplicaciones de los juegos recreativos durante las clases pueden motivar al estudiante a desarrollar la atención.....	59
CUADRO 3	Se siente en capacidad para participar en los diferentes juegos recreativos.....	60
CUADRO 4	Los juegos recreativos, pueden motivar al estudiante en el desarrollo de la motricidad y desarrollo psicológico.....	61
CUADRO 5	Considera que los juegos recreativos sean necesarios para que el estudiante pueda captar de mejor manera las clases.....	62
CUADRO 6	Cuenta con un manual de juegos recreativos para aplicarlos dentro del plan de clases.....	63
CUADRO 7	Cree usted que con la utilización de juegos recreativos se desarrollarán los aprendizajes de sus estudiantes.....	64
CUADRO 8	Conoce Usted los métodos y procesos didácticos que se utilizan en la aplicación de juegos recreativos dentro de la enseñanza-aprendizaje.....	65
CUADRO 9	Ha tenido la oportunidad de realizar competencias entre sus estudiantes dentro del entorno escolar.....	66
CUADRO 10	Considera que los juegos recreativos aplicados en la enseñanza contribuyen al mejoramiento académico de los estudiantes en las asignaturas impartidas.....	67
CUADRO 11	Las Instituciones escolares de nuestro Cantón aplican los juegos recreativos para el desarrollo de la motivación de los estudiantes.....	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1	Verificación de la Hipótesis.....	58
GRÁFICO 2	Cree usted que las aplicaciones de los juegos recreativos durante las clases pueden motivar al estudiante a desarrollar la atención.....	59
GRÁFICO 3	Se siente en capacidad para participar en los diferentes juegos recreativos.....	60
GRÁFICO 4	Los juegos recreativos, pueden motivar al estudiante en el desarrollo de la motricidad y desarrollo psicológico.....	61
GRÁFICO 5	Considera que los juegos recreativos sean necesarios para que el estudiante pueda captar de mejor manera las clases.....	62
GRÁFICO 6	Cuenta con un manual de juegos recreativos para aplicarlos dentro del plan de clases.....	63
GRÁFICO 7	Cree usted que con la utilización de juegos recreativos se desarrollarán los aprendizajes d sus estudiantes.....	64
GRÁFICO 8	Conoce Usted los métodos y procesos didácticos que se utilizan en la aplicación de juegos recreativos dentro de la enseñanza-aprendizaje.....	65
GRÁFICO 9	Ha tenido la oportunidad de realizar competencias entre sus estudiantes dentro del entorno escolar.....	66
GRÁFICO 10	Considera que los juegos recreativos aplicados en la enseñanza contribuyen al mejoramiento académico de los estudiantes en las asignaturas impartidas.....	67
GRÁFICO 11	Las Instituciones escolares de nuestro Cantón aplican los juegos recreativos para el desarrollo de la motivación de los estudiantes.....	68

RESUMEN

El objetivo de este estudio es determinar la incidencia de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, enfocándose en los docentes y su rol dentro del aula de clases.

Población y métodos: se ha efectuado un estudio de Campo y documental en 8 docentes para determinar la incidencia de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje enfatizando que los Juegos Recreativos nos presentan oportunidades indescriptibles en el ámbito educativo, se ha efectuado una encuesta entre los docentes.

Resultados: el 58% de los docentes encuestados no consideran que los juegos recreativos tengan una incidencia positiva para los estudiantes y el 41% opina que cuando ellos han aplicado los juegos recreativos estos tienen una incidencia en el desarrollo social, psicomotor y esto permite un mejoramiento académico para los estudiantes, no se puede dejar de lado el 1% que cree que a veces los juegos recreativos inciden dentro del entorno escolar.

Qué bueno es tener hoy la oportunidad de tratar este tema desde un punto de vista diferente como lo es, la aplicación de los juegos recreativos como parte del proceso del desarrollo cognitivo y motor de los estudiantes.

Se dice mucho que lo que se desea ahora, es tener estudiantes con un pensamiento crítico, enriquecedor, pero cuando tratamos de un tema como este lo miramos con desconcierto con miedo de que quebrems las estructuras y no sepamos balancear y combinar dichos juegos recreativos en un tiempo adecuado dentro del entorno escolar.

Palabras clave: juegos recreativos, incidencia, mejoramiento académico.

ABSTRACT

The aim of this study is to determine the impact of recreational games in the process of teaching and learning, focusing on teachers and their role in the classroom.

Population and Methods: We conducted a field survey and documentary in 8 teachers to determine the impact of recreational games in the process of teaching and learning emphasizing that the recreational games present us untold opportunities in education; it has conducted a survey among teachers.

Results: 58% of teachers surveyed do not consider that recreational games have a positive impact for students and 41% think that when they have implemented recreational games these have an impact on the social, psychomotor development and this allows an improvement academic for students, can't be put aside 1% who believe that sometimes affect recreational games within the school environment.

What good is having the opportunity today to address this issue from a different point of view as it is, the application of recreational games as part of the process of cognitive and motor development of students.

Much is said about what is now want is to have students with a critical, enriching thought, but when we tried an issue like this we look with bewilderment afraid that Breaking structures and do not know balance and combine these recreational games in an adequate time within the school environment.

Keywords: recreational games, advocacy, academic improvement.

INTRODUCCIÓN

Con este Proyecto se pretende renovar las estrategias pedagógicas y reestructurar las metodologías encaminándolas a nuevos desafíos sin olvidar que los juegos recreativos aplicados en el aula de clase constituyen una de las piezas fundamentales dentro los cambios que se han llevado a efecto en el área de la Educación Física, es necesario potenciar la tendencia lúdica, de los alumnos que a diario participan en la socialización e higiene y de esta manera se persuadan favorablemente hacia la práctica los juegos recreativos.

El Capítulo I, describe el planteamiento del problema, las causas y consecuencias de la falta de infraestructura adecuada que dificulta la práctica de juegos recreativos, es decir que es fundamental hacer énfasis en que los Juegos recreativos inciden en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos del primer año de educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “JUAN MONTALVO” del Cantón Buena Fe, Provincia de Los Ríos, se evalúa la situación del desconocimiento de estrategias didácticas y elaboración de planes donde se incluyan los juegos recreativos, se plantean los objetivos, se propone mejorar la participación del docente Implementando estrategias didácticas, curriculares y metodológicas, para motivar a los estudiantes a participar en los juegos recreativos se formuló objetivo general y específicos su justificación e importancia del tema.

En el Capítulo II, se encontrará lo que se refiere al Marco Teórico, aquí se conforma por conceptos, definiciones haciendo una recopilación teniendo como base la investigación sobre el tema mencionando las teorías, pensamientos filosóficos y pedagógicos sociológicas y legales sin olvidar hacer énfasis en lo beneficioso que resulta cuando un niño o niña desde muy temprana edad participan activamente en los juegos recreativos, ya que estos contribuyen al desarrollo psicomotor, psico social, emocional y físico de quienes lo practican.

En el Capítulo III, es muy fácil encontrar y observar la metodología empleada en la realización del presente proyecto se hará la investigación de campo y documental, utilizando técnicas como la encuesta y su instrumento un cuestionario

aplicado a los docentes y a los padres de familia de la Unidad Educativa Fiscal Mixta JUAN MONTALVO donde asisten los alumnos que serán beneficiados.

En fin no es posible desperdiciar lo útil que resulta organizar los juegos recreativos dentro de los planes de clase, el trabajo en equipo, la participación grupal, fomenta la integración, la interrelación y es aún insospechable el alcance que llegue a tener la práctica recreativa en lo que a desarrollo cognitivo se refiere, la actividad física recreativa impulsa el desenvolvimiento del alumno dentro del entorno escolar, lo hace más participativo, más sociable y también le ayuda a disfrutar las horas de permanencia dentro del aula, he aquí la razón de ser y el fundamento de donde surge este Proyecto.

CAPÍTULO I

1. DEL PROBLEMA

1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN

Los juegos recreativos y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “JUAN MONTALVO” del Cantón Buena Fe, Provincia de los Ríos Año 2015.

1.2. MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional

En referencia al contexto Internacional se puede rescatar muchos conceptos, pensamientos y relacionar los juegos dentro de la Historia.

Una vez empezado ya el siglo XX, nos encontramos, con Hall (1904) que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar la historia de la humanidad. Freud, por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

La convención Internacional sobre los Derechos del Niño, equivale a la formalización, a nivel internacional, de un nuevo paradigma para la consideración de la infancia y la adolescencia desde el punto de vista de las políticas públicas. Este cambio recoge los postulados de la llamada Doctrina de protección integral que ve al

niño como sujeto de derecho a diferencia de la anterior "Doctrina de la situación Irregular", que lo enfoca como objeto de protección.

La protección integral quiere evitar la construcción social que separa a los menores de los niños y se dirige a los niños y adolescentes como sujetos con derechos humanos originarios, con la finalidad de evitar su marginalización y reintegrar a los "menores" en desventajas o infractores, al sistema normal de la infancia y de la adolescencia.

De acuerdo con Castelo, a la recreación y al derecho a se le ha dado un lugar de "segunda mano" o de "hermana menor". Así, aunque como anotaba al inicio nadie niega este derecho y su importancia, se le ubica en un lugar subsidiario y dependiente. De esta manera si bien en diversas disciplinas se le da una especial significancia, su uso es limitado y en los espacios de la Educación Formal, la Familia, la Ciudad como estructura urbana hay señales claras de no estar pensadas y proyectadas considerando el ejercicio del derecho a jugar de los niños que no busque otro fin que el del placer y el bienestar personal y social, (Esperanza Osorio, 2005).

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad. La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y seguirá desempeñando en la vida.

Algunos pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes. Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación.

Por su parte Groos (1898, 1901) define el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología.

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997).

Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Bruner y Garvey (1977), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego, (Chamorro, 2014).

1.2.2. Contexto Nacional

Dentro del contexto Nacional se resalta que los juegos recreativos se han considerado por mucho tiempo una actividad que es recomendable únicamente para los tiempos libres o denominados tiempos de ocio.

De ahí que el profesor de Educación Física tendrá presente la necesidad permanente de hacer de la motivación a través de los juegos recreativos, un elemento de ayuda sistemática que le posibilitará alcanzar cada vez con más eficiencia el logro de los objetivos de la clase, ya que al motivar, rescata de manera práctica la parte natural y genuina del ejercicio físico, desarrolla la iniciativa individual, a la vez que es capaz de dirigir al estudiante a alcanzar una madurez equilibrada y personal, (Lic. Roque Leopoldo Benítez, 2014) .

El juego ha estado presente a lo largo de toda la historia de la humanidad. Los niños y niñas de todas las culturas y de todas las épocas han jugado. Sin embargo, desde el punto de vista de la antropología cultural se ha comprobado que el juego,

aun teniendo carácter universal y presentando una evolución según la edad, posee unas características diferentes en función de su contexto cultural.

Etimológicamente el término juego procede del término latín “iocum”, “iocari” que significaba diversión, broma, cosa poco seria y se suele usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Y “lúdico / a”, tiempo de recreo o diversión.

Por otra parte el juego, según Pérez (2011) “como singular manifestación cultural de los pueblos, es un ejemplo de las potencialidades culturales que determinan la vigencia de la identidad, solidaridad y participación, en un ejercicio de reafirmación de lo autóctono frente a las pretensiones de penetración y de dominación provenientes de culturas ajenas, en la extraordinaria medida que se deriva de ser un recurso vital para el desarrollo integral del ser humano desde la infancia y a todo lo largo de su existencia”.

Varios autores como Gutton (1982), Lázarus (1883), Spender (1855), Groos (1898, 1901), Huizinga (1987), Cagigal (1996) y Pérez (2011) entre otros, han definido el concepto juego; sin embargo, la mayoría coincide en reconocer que entre las características fundamentales del juego se destacan:

Se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados.

- Es una forma privilegiada de expresión infantil
- Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente.
- Se desarrolla conforme a reglas, establecidas o improvisadas.
- Acompañado de un sentimiento de tensión y alegría.
- No están reglamentados por ninguna federación.

Se centran en el placer producido por la actividad física en sí, la búsqueda de participación grupal, creatividad y sobre todo la ausencia de aprendizajes complejos.

El valor competitivo se minimiza.

Los autores consultados coinciden en afirmar que mediante el juego los usuarios pueden lograr: recreación, diversión, liberación de energías, relaciones

sociales, habilidades psicomotoras y fines intelectuales. Así mismo son importantes para transmitir emociones, salud, permitir la sociabilidad, cooperación. Estos forman parte de la recreación dirigida, que divierte mediante una actividad participativa activa y ofrece una amplia posibilidad dentro de la educación y el tiempo libre. Por todo esto es una actividad vital e indispensable en el desarrollo de todo ser humano.

Existen diferentes denominaciones de los tipos de juegos según sus funciones sociales, beneficios que proporcionan y otros: juegos de habilidad mental, juegos de confrontación sobre tableros, de construcción, de simulación, los pre - deportivos y de animación, los juegos vivenciales, de roles, de imitación a la vida. Todos son muy necesarios durante el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, en las clases de Educación física.

Acerca de la definición de los juegos recreativos varios autores se han pronunciado, entre ellos: Camerino (2008), Castañer (2007), Devís, Cratty, Bryant y Mestre (2010). Así mismo han determinado sus rasgos fundamentales.

La Real Academia Española define los juegos recreativos como conjunto de acciones que se utilizan para la diversión y cuya finalidad más importante es lograr disfrute de quienes las realicen. Entre los rasgos fundamentales que caracterizan a los juegos recreativos, se destacan:

Toda actividad que tiene como finalidad el placer en momentos de ocio.

Actividades productivas, necesarias para el mantenimiento propio y el de la sociedad toda.

- ✓ Diversas formas.
- ✓ Tienen carácter individual o colectivo.
- ✓ Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente.
- ✓ Se desarrolla conforme a reglas, establecidas o improvisadas.
- ✓ Acompañado de un sentimiento de tensión y alegría.
- ✓ No están reglamentados por ninguna federación.

✓ Se centran en el placer producido por la actividad física en sí, la búsqueda de participación grupal, creatividad y sobre todo la ausencia de aprendizajes complejos.

Sirven como forma de distensión y preparación frente a los avatares de la vida que generan estrés.

Entre los beneficios del juego recreativo se destacan: contribuye a la voluntad para actuar y la obtención de placer, incentiva la exploración y búsqueda del conocimiento, es motivador para el saber y desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, desarrollan la orientación hacia el vencer obstáculos, avalados por la reflexión y la toma de decisión, incluso limitaciones propias del jugador.

Las atribuciones de valor realizadas a los juegos recreativos para la formación del individuo, reconocen que estos permiten al grupo descubrir nuevas facetas de su imaginación, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. Durante el juego recreativo, el niño también desarrolla sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización, resuelve variadas situaciones que se presentan, aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria, utilizando numerosas alternativas.

Además, el juego recreativo es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas, (Lic. Roque Leopoldo Benítez, 2014).

1.2.3. Contexto Local

Es vital tomar en consideración dentro del contexto local las diferentes expresiones de especialistas en el área de juegos y recreación en Ecuador esto es un aporte fundamental para este proyecto.

Aportes desde la ciencia

Varios documentos elaborados por el MIES en el proceso de formulación de la política pública, citan a varios expertos internacionales que exponen razones -desde la perspectiva del desarrollo económico- para que los Estados inviertan en el Desarrollo Infantil Integral.

Heckman, JJ. (2006) destaca que el desarrollo del ser humano es un proceso dinámico, que comienza en etapas tempranas y continúa durante el ciclo de vida. Un niño o niña está afectado por el ambiente en el que vive ya que éste impacta desde el desarrollo neuro-psíquico del cerebro hasta su capacidad de empatía. Muchas de las desigualdades que se presentan en la sociedad se deben a inadecuados sistemas relacionales y de estimulación desde la infancia ya que la carencia de habilidades genera una pérdida de ventajas en mayor magnitud que la carencia de recursos financieros.

Young (2002) identifica que la nutrición, la crianza y el desarrollo de habilidades cognitivas influyen decisivamente en la posibilidad de desarrollar armónicamente todo el potencial de los infantes en cuanto a salud, cognición y desarrollo social, emocional y socio-cultural.

Välmäki (2006: s/p citado por Becerra, M. et al 2008) expresa que desde muy temprano, en la vida de un infante se recogen experiencias y memorias, y es a través de ellas que los niños y niñas otorgan un sentido significativo a su mundo.

Carneiro y Heckman (2003) establecen que el 5% más bajo de la distribución de habilidades obtiene la mitad del retorno de educación que los que se encuentran en el extremo más alto de la distribución de habilidades.

Las brechas de habilidades se desarrollan temprano, antes de empezar la escuela, estas brechas son determinantes para el éxito económico y social.

Heckman, Stixrud y Urzua (2004) señalan que las habilidades cognitivas y no cognitivas están asociadas con bajas tasas de deserción escolar. El in

crecimiento de la habilidad no cognitiva a los niveles más altos, reduce a casi cero la probabilidad de ser un desertor en la secundaria y la posibilidad de existencia de problemas de violencia y tabaquismo.

Otras referencias de Heckman y Masterov (2004) expresan que los retornos son mayores cuando la inversión se hace a edades tempranas. Las inversiones correctivas o compensatorias son más costosas. En USA el retorno de la inversión en Desarrollo Infantil es del 7% según un estudio longitudinal. El perfil de inversión óptima declina con la edad.

Currie y Thomas (2000) indican que la inversión en edades preescolares aumenta la productividad escolar y el entrenamiento del trabajo después de la escuela. Mientras Campbell y Ramey (1995) señalan que quienes participan en un programa de cuidado y en un programa preescolar alcanzan en el test de Coeficiente Intelectual puntajes significativamente más altos que los que no asisten. Igual comportamiento se observa en los altos puntajes obtenidos en los test matemáticos y de lectura.

Masse y Barnett (2004) consideran que los impactos se observan más tarde en los ingresos para los beneficiarios, ingresos para las futuras generaciones, empleo e ingreso materno, costos ahorrados por educación elemental y secundaria, mejoras en la salud y uso de asistencia social.

Estos mismos autores expresan que existe evidencia experimental y cuasi experimental que argumenta que el cuidado infantil de buena calidad resulta en beneficios para las madres en hogares desventajados.

Por su parte Vandell y Wolfe (2002) observan que la estabilidad y la calidad general del cuidado infantil se relacionan con la habilidad de las madres de enfocarse o concentrarse en asuntos relacionados con el empleo.

“Hablar de niñez no es hablar de pequeñeces”

Durante mucho tiempo la niñez fue entendida como una etapa con poco valor en sí misma. Desde una visión adulto centrista era percibida como un ciclo de transición necesario y, en el mejor de los casos, de preparación para la vida adulta. Bajo ese enfoque se concebía a niñas y niños como seres pasivos y dependientes, y no como sujetos de derechos, a los que habría que brindar cuidado y protección, (MIES, 2013).

El Desarrollo Infantil Integral

Es el resultado de un proceso educativo de calidad que propicia de manera equitativa e integrada el alcance de niveles de desarrollo en diferentes ámbitos: vinculación emocional y social, exploración del cuerpo y motricidad, manifestación del lenguaje verbal y no verbal, descubrimiento del medio natural y cultural en las niñas y niños menores a tres años de edad. El Desarrollo Infantil Integral es posible gracias a la participación responsable y coordinada de la familia, y la corresponsabilidad de la comunidad y las diferentes entidades del Estado.

Entendido así el Desarrollo Infantil, cualquier modelo de atención, debe ir más allá del reconocimiento y atención de las necesidades básicas de salud, nutrición y protección. Debe considerar y responder de manera primordial a las características y necesidades de esta etapa de la vida de los infantes, en cuanto a su desarrollo sensorial motor, cognitivo, afectivo-emocional y social.

Consideramos esencial para la salud mental que el bebé y el niño pequeño experimente una relación cálida, íntima y continuada con la madre o persona sustituta permanente, en la que ambos hallen satisfacción y goce.

Los modelos de atención deben, por tanto, recoger y atender en tiempo y espacio, con materiales y con talento humano preparado y comprometido los aspectos más relevantes de esta etapa del desarrollo de las niñas y los niños pequeños, con el fin de promover aprendizajes significativos que estimulen a su vez el desarrollo integral de todas sus capacidades y potencialidades, (MIES, 2013).

1.2.4. Contexto Institucional

La Infraestructura

En vista de la necesidad de un plantel educativo, en la entonces parroquia Buena Fe por gestiones de los padres de familia se solicitó la creación del mismo que llevó el nombre de José Suárez Escuadra; posteriormente en mayo por disposición de la Dirección Provincial de Educación de Los ríos, se le cambió de nombre a Juan Montalvo Fiallos en honor al gran poeta, escritor y sociólogo ambateño Juan Montalvo, según resoluciones de la Dirección Provincial de Educación de Los Ríos del 03 de abril de 1963.

Su estructura chalet, con piso de madera estaba ubicado al lado de la iglesia en el año de 1963, los profesores fueron: Celeste Carriel, Elvia Lince, William Chávez y Rodrigo Torres como director, por el año de 1965, la Escuela se trasladó a la calle Eugenio Espejo en la casa de la familia Jiménez, luego de algunos años se trasladó al domicilio ubicado en las calles Mariana Rodríguez y Miguel Rivera.

Gracias a la gestión de su director Profesor Rodrigo Torres Mosquera y los padres de familia se consiguió la donación de un terreno donde posteriormente se construiría pabellones con la ayuda del gobierno Provincial en el año 1977. La base legal para la Escuela Juan Montalvo está estructurada en el acuerdo ministerial 242-11 y 307-11 del 5 de julio y 23 de agosto de 2011 suscrito por el Ing. Abel Alarcón Salvatierra, Director de planificación de la zona 5, se considera de forma favorable la ampliación de cobertura educativa, esto es el funcionamiento de primero, segundo y tercero de bachillerato, jornada vespertina a partir del año lectivo 2012-2013. En uso de las atribuciones que le confieren el ART: 31, literal q) del acuerdo Ministerial N° 020-12 del 25 de enero del 2012, la Escuela funcionó en estos pabellones hasta el año 2014.

En la actualidad por disposiciones del Gobierno la Escuela Juan Montalvo es hoy, la Unidad Educativa Juan Montalvo, que está funcionando en la Cooperativa Nueva Buena Fe, Calle Toribio Alcívar y Callejón Sin Nombre, en aulas construidas por medio de los recursos del gobierno y de la autoridades del distrito que

reglamenta los cambios de las Unidades Educativas para el mejoramiento de la Educación, también a través de nuevas infraestructuras con mayor capacidad para que los estudiantes puedan acceder a matricularse y educarse con mayor comodidad. En este proyecto de investigación se ha tomado en cuenta la importancia de la ubicación actual y los inicios de la Unidad Educativa “JUAN MONTALVO”.

El interés de este Proyecto pasa por la comprensión del potencial transformador que posee la práctica corporal Juegos Recreativos en la relación a la Escuela, que la crisis de los espacios de socialización provoca una serie de cuestionamientos sobre el sentido de esos ámbitos (ciudad, escuela, parque, deporte, juego).

Nuestra investigación se interesa por aquellas prácticas que pasan por sensaciones, sentimientos y pasiones relacionadas con la producción de placer, divertimento, sufrimiento, sentimiento de grupo y re-creación, expresiones que están vinculadas al ejercicio de actividades deportivas, lúdicas y de ocio.

El objeto de conocimiento del proyecto es el potencial curricular transformador de la práctica corporal o juegos recreativos; foco que permite comprender, a través de un estudio etnográfico, los intercambios sensibles que se producen entre los actores. En dichos intercambios, la idea es captar los desplazamientos y sus sentidos para una educación transformadora. En términos específicos, nuestro trabajo está orientado por las preguntas: ¿Cuál es el potencial curricular de la práctica corporal Juegos de la Calle para la transformación social? ¿Cuáles son los desplazamientos socio-culturales que operan en los juegos recreativos? ¿Cuáles sus sentidos?

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Los juegos recreativos influyen en el desarrollo del conocimiento y de las habilidades motoras de los estudiantes, además está presente en una gran cantidad de actividades humanas.

Si se toma en consideración que la Educación, cómo sistema de influencias dirigidas al desarrollo de una actitud responsable ante el medio, debe comenzar en el hogar, extenderse al barrio, la Unidad Educativa, la localidad entre otros es que se concibe su enfoque desde la propia educación, y en especial en las Unidad Educativas primarias, con un carácter integrador, dónde la apropiación de conocimientos, habilidades y valores ambientales adquiridos por los estudiantes deben traducirse en toda de decisiones durante toda la vida.

Se ha evidenciado que en la Unidad Educativa “Juan Montalvo” del Cantón Buena Fe, no existen materiales para la práctica de los juegos recreativos, por lo que se hace necesaria la consecución de estos equipos para hacer realidad que la práctica de los juegos contribuya a motivar a los escolares.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema General o Básico

¿De qué manera incide la aplicación de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “JUAN MONTALVO” del Cantón Buena Fe en la Provincia de Los Ríos del periodo lectivo 2015?

1.4.2. Sub-Problemas o Derivados

- ¿Qué relación tienen los juegos recreativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del primer año de Educación básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”?
- ¿Qué estrategias didácticas – curriculares y metodológicas emplearían los docentes para despertar la motivación en la participación de los juegos recreativos

en estudiantes del primer año de Educación básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”?

- ¿La capacitación de los docentes en la utilización de juegos recreativos para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del primer año de Educación básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” dará el resultado deseado?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Delimitación Temporal.

Esta investigación se realizará en el año 2015.

Delimitación Espacial.

Esta investigación se desarrollará con los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “JUAN MONTALVO” del Cantón Buena Fe.

Delimitación Demográfica.

El presente trabajo de investigación se aplicará a los estudiantes del Primer Año de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “JUAN MONTALVO” del Cantón Buena Fe, en la Provincia de Los Ríos.

Línea de la Carrera de Educación Parvularia.

Educación y Desarrollo Social.

1.6. JUSTIFICACIÓN.

Los juegos recreativos tienen una aplicación de baja intensidad en la mayoría de las Instituciones Educativas del Cantón Buena Fe, de manera específica en la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Juan Montalvo”, esto hace que los estudiantes no tengan mayor desarrollo psicomotriz y se fortalezca la inteligencia corporal – kinestésica de forma adecuada y oportuna.

Esa deficiencia de aplicación de los juegos recreativos y la falta de material didáctico y deportivos de apoyo, afectan a los estudiantes del primer año de Educación Básica de la mencionada Unidad Educativa.

Esto da como resultados estudiantes poco sociables dentro y fuera del contexto escolar, al no desarrollar una interacción socio-cultural-deportiva, que no quieren participar ni integrarse con los demás; también se tiene como consecuencia que no exista una buena relación socio afectiva entre ellos, cuando tienen que participar individualmente o en equipos.

Ante la falta de interés en el aprendizaje de un número significativo de estudiantes de las escuelas ecuatorianas, Urge entonces, la necesidad de aplicar la institución educativa sobre todo de nivel primario una propuesta que ayude a desarrollar el interés por aprender y a su vez facilitarle estudio utilizando los juegos recreativos, tomando en consideración que son niños y por lo tanto están muy relacionados con estas actividades.

1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo General

Determinar la incidencia de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Juan Montalvo” del Cantón Buena Fe.

1.7.2. Objetivos específicos

- ❖ Diseñar estrategias didácticas, curriculares y metodológicas que permitan a los docentes despertar la motivación para la participación de los estudiantes en los juegos recreativos.
- ❖ Implementar juegos recreativos a través de la dinámica y didáctica por parte del docente buscando fortalecer los procesos de aprendizaje en los estudiantes.
- ❖ Aplicar el uso de los juegos recreativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje con el propósito de mejorar el nivel de rendimiento académico en los estudiantes.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO CONCEPTUAL

2.1.1. El Juego

Jugar es una práctica habitual en la infancia. El juego está formado por una serie de conductas básicas que aparecen en situaciones propias de juego y en otras situaciones no lúdicas.

El juego no se compone de situaciones específicas, sino que puede utilizar cualquier conducta y acción de las que realiza el sujeto (Rael, 2009)

En lo referente la utilización del juego en los niños hay que reconocer la importancia de los juegos dentro del entorno escolar, hay que considerar que los niños que practican más juegos desarrollan más sus capacidades para: integrarse y socializar con los que le rodean, conversan con mucha libertad, son ágiles en sus movimientos, son emocionalmente más seguros o muestran seguridad y confianza en sí mismos para alcanzar las metas propuestas, porque tienen en su mentalidad ganar siempre en todo, desarrollan un espíritu de competencia.

¿Qué son los juegos recreativos?

Centrándonos ya en los juegos recreativos, éstos son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es

mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Algunas de las características comunes que aparecen cuando pensamos en actividades recreativas son las siguientes: aprendizaje, diversión, entretenimiento, compañerismo, sociabilidad, salud, distracción, dinamismo activo, habilidades, cualidades físicas, creatividad, educación, cooperación, lúdico, tradicional y competitivo.

Los juegos recreativos no se consideran ningún deporte dado que no están reglados, sin embargo, los deportes sí que están reglados por la federación, Dentro de las actividades recreativas debemos tener en cuenta que la competitividad puede ser buena, pero en exceso resultará negativa, (Sanchez, 2011).

No se llega a la exageración al decir que: la práctica diaria de los niños y niñas de los juegos de acuerdo al momento, el lugar, el propósito, la preparación son de mucho beneficio para quienes lo practican, es desafiante observar como dentro del entorno escolar con la utilización de los juegos recreativos se logra el mejoramiento académico de los alumnos involucrados.

2.1.2. Clasificación de los juegos

- **Juegos Sensoriales**

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

- **Juegos Motores**

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

- **Juegos Intelectuales**

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (enigma) la imaginación creadora (invención de historias).

Claparede "dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas."

- **Juegos Sociales**

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Ethel Kawin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

2.1.3. Otras clasificaciones del juego

Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías.

✓ **Juegos Infantiles**

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

✓ **Juegos Recreativos**

Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

✓ **Juegos Escolares**

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

a) **Juegos de Velocidad.**- En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

b) **Juegos de Fuerza.** - Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

c) **Juegos de Destreza.** - Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin. En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

➤ **Juegos Atlético**s

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

➤ **Juegos Deportivos**

Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

El deporte dice el Dr. Tissis: "Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del "Yo", de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos.

La clasificación es la que preconiza la Escuela de Educación Física en los años de 1948, cuyo Profesor es el Sr. Emilio Montoya quien ha divulgado entre los profesores de Educación Primaria en los años de 1957 y 1958, la estructura de la Metodología Pedagógica.

Dicha clasificación es la siguiente:

a) **Juegos Visuales.**- Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.

- b) **Juegos Auditivos.**- Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.
- c) **Juegos Táctiles.** - Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.
- d) **Juegos del sentido básico.** -El Hno. Gastón María, en su "Metodología General" nos habla del sentido básico al referirse al material, Montessori identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requieren la utilización de varios pesos.
- e) **Juego de Agilidad.** - Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).
- f) **Juegos de Puntería.** - Son todos los que se practican con el tiro al blanco.
- g) **Juegos de Equilibrio.** -Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- h) **Juegos Inhibición.** -Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- i) **Juegos Activos.** -Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad.

El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.

- j) **Juegos Individuales.** - Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.

La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.

- k) **Juegos Colectivos.** - Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia. Ejemplo el deporte.
- l) **Juegos Libres.** - Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.
- m) **Juegos Vigilados.** - Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asuntos o temas.
- n) **Juegos Organizados.** - Son los juegos que se refieren a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. Este juego se realiza en la escuela primaria.
- o) **Juegos Deportivos Escolares.** - Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles.

Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas primarias de varones o mujeres observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso, (Vemoqu, 2011).

Es interesante reflexionar en el efecto, emocional, psicológico, intelectual y social que puede causar la aplicación de los juegos recreativos, esto hace que pensemos seriamente en su práctica dentro del entorno escolar, por eso la importancia del mantenimiento en buen estado de las canchas en las Instituciones Educativas.

2.1.4. Importancia del juego

En el niño, juego constituye una actividad importante, ya que, por medio de éste, reproduce e imita las actividades del diario vivir. Por medio del juego, los niños adquieren conocimiento de sí mismos, del ambiente y comunicación, por ejemplo:

- Conocer sobre su propio cuerpo
- Descubrir sus sentidos
- Respetar su propio cuerpo
- Cuidar de su cuerpo
- Adquirir las nociones espacio temporales
- Estimular su curiosidad
- Coordinar, corroborar con sus compañeros y adultos
- Propiedades y naturaleza de los materiales
- Establecer la correspondencia de semejanzas y diferencias

- Expresar lo que siente y necesita
- Aspectos básicos de tiempo
- Desarrollar su lengua oral y escrita.
- Razonar el uso del lenguaje matemático.

2.1.5. Características del juego

- El juego es placentero, divertido.
- El juego no tiene metas o finalidades externas.
- Con finalidad en sí mismo.
- El juego es voluntario y espontáneo No es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- Tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego espontáneo.

2.1.6. Aplicación de habilidades genéricas en el juego deportivo.

La idea general es empezar ya a trabajar en uno o varios deportes, pero de forma inespecífica. Trabajando las habilidades básicas y genéricas, y aplicándolas en la práctica deportiva, podemos comenzar el trabajo de iniciación a un deporte sin necesidad de trabajar habilidades específicas desde el principio. Además, de esta forma el trabajo polivalente propio de esta etapa y la posibilidad de mayores transferencias está asegurado.

Ejemplos: todo tipo de actividades para trabajar el bote aplicando éste en deportes como el básquetbol o hándbol. Trabajar las conducciones y aplicarlas en fútbol o hockey, etc.

2.1.7. Inicio en el trabajo de habilidades específicas

Se incide principalmente en el trabajo de los medios técnico-tácticos individuales tanto de ataque como de defensa, pero con un porcentaje de trabajo mucho mayor de los medios defensivos, ya que suponen una dificultad mayor a las ofensivas, en cuanto a su asimilación técnico-táctica, (Icarito, 2010).

En muchas Unidades Educativas no le dan la importancia que deben tener los juegos recreativos, esta temática, involucra directamente a las autoridades educativas, padres de familia y los estudiantes. Tomando en cuenta el alcance de esta investigación, la comunidad y el entorno donde se desarrollará, los estudiantes también serán beneficiados, lo que indica que surgirán muchos cambios aún en el desarrollo y la madurez de los involucrados en este proceso.

Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño, (Blanco, 2012)

En la vida escolar, muchos niños participan muy poco en las clases de educación física y en las actividades deportivas y recreativas y manifiestan una actitud de rechazo cuando se organizan campamentos recreativos o excursiones y se revelan aparentemente inhibidos cuando se realizan actividades en grupos; no se adaptan a pasar días fuera de la familia, ampliando una situación de inseguridad que debe ser tratada de forma muy diferenciada por los maestros y los profesores de educación física, si es que laborara en la Unidad Educativa. La falta de recursos se ha vuelto la excusa más presentada por las autoridades, recursos económicos y de infraestructura, pero se pueden implementar otras alternativas viables como, la implementación de juegos recreativos creados en base a materiales reciclables, y en lo referente a los recursos para la capacitación de los profesores es muy fácil contratar a un profesional en esta área para que realice seminarios prácticos y básicos para la actualización en el uso de técnicas adecuadas en la realización de juegos o ejercicios de educación física.

Código de la niñez y adolescencia

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.
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, (Sigcha, 2012).

En el Ecuador existe el apoyo del gobierno para que la calidad de la educación mejore y para esto se considera vital el empleo de los juegos recreativos como estrategia metodológica para el mejoramiento y desarrollo cognitivo.

La Constitución Art. 44 y Art. 45

Los niños, niñas y adolescentes, constituyen un sector importante de la población ecuatoriana. La Constitución vigente, aprobada mediante referéndum del 28 de septiembre del 2008, consagra los derechos para este grupo dentro del capítulo tercero que nos habla de las personas y grupos de atención prioritaria.

Es así que en el Art. 44 de la Constitución se establece como obligación del estado brindar protección, apoyo y promover el desarrollo integral, de Niños Niñas y Adolescentes, proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el

apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.” que de acuerdo con lo que estipula este artículo se entiende como “

En el Art. 45 del mismo cuerpo legal, se manifiesta que los niños, niñas y adolescentes gozan de los derechos comunes al ser humano, como son el respeto a la vida, libertad, a la no discriminación, libertad de asociación, etc.; así como también a los que son específicos para su edad. En el segundo inciso se establece que “Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar, (Consortio para el derecho, 2011).

2.2. MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN

Con el presente trabajo de Proyecto de Tesis, se pretende involucrar en la comunidad educativa de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” del Cantón Buena Fe la incorporación de hábitos socialmente aceptables como son: el respeto a las reglas establecidas en las actividades lúdicas o artísticas o culturales, la disciplina, el autocontrol, el colectivismo, sentido de responsabilidad, dar la oportunidad por medio de la participación para la formación moral y el desarrollo socio político e ideológico; facilitando durante el desarrollo de las actividades la observación de la naturaleza y la sociedad, la vinculación del conocimiento cultural y técnico en el contexto común que permita la profundización en la concepción científica del mundo.

Considero de mucha importancia esta temática, que involucra directamente a las autoridades educativas, padres de familia y los estudiantes.

Estoy convencida de que los juegos recreativos inciden en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa y aun otras Instituciones serán beneficiadas con el alcance de este Proyecto.

2.2.1. Antecedentes Investigativos

El juego en la escuela.

Aproximaciones teóricas sobre el juego.

Durante el último siglo el juego ha sido objeto de estudio y análisis de diferentes ciencias o disciplinas, algunas veces como una parte de un estudio más abarcativo y otras como objeto central de la investigación. Como producto de estos trabajos se desarrollaron aproximaciones teóricas llamadas comúnmente “teorías” del juego, aunque no lo son en un sentido formal pues carecen de las condiciones científicas para serlo, en realidad son modelos explicativos a interrogantes surgidos en torno a fenómenos relacionados con el juego.

Así encontramos teorías provenientes de la filosofía, la Psicología, la antropología, la biología y la sociología, que tratan al juego cada una desde su perspectiva disciplinar o desde la particular visión de cada vertiente de una misma ciencia como sucede por ejemplo en Psicología, que se contradicen o se complementan unas a otras y sin embargo ninguna es descartable o errónea en sus postulados y ninguna es lo suficientemente abarcativa con leyes de aplicación universal pues toman aspectos parciales del campo lúdico como el juego infantil o el juego en una determinada cultura.

Esto sucede en parte por la imposibilidad de establecer una definición única e inequívoca de juego; ¿cómo poder hacerlo con elementos tan diferentes como la ruleta, las escondidas, los crucigramas, los juegos con juguetes, etc., que tienen motivaciones y desarrollos diferentes y generan cada uno conductas y sensaciones particulares, diferentes incluso cada vez que se juega a un mismo juego? Una de las definiciones más aceptadas es la que Huizinga propone en su libro *Homo ludens*

donde dice que “el juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real” Si bien no podemos definir al juego de forma tal que satisfaga a todas las disciplinas y que se adecue a todas las formas de juego podemos enumerar una serie de características bastante generalizables del hecho de jugar, varias de ellas las debemos a la obra de Huizinga, que fue el primero en estudiar sistemáticamente el juego, que a su vez a influenciado muchos estudios posteriores de otros autores.

Dichas características son:

Libre, porque no es dirigida desde afuera, se autorregula; Voluntario, resultaría imposible obligar a alguien a jugar;

Improductivo, no produce bienes y no es útil en el sentido común del termino ni tiene finalidad extrínseca, solo un fin en sí mismo;

Reglado, porque está sometido a leyes propias acordadas y aceptadas por sus participantes, que suspenden momentáneamente las leyes ordinarias;

Ficticio, aunque su realidad guarda cierta conexión con lo que no es juego, es una combinación de datos reales y fantaseados;

Separado, porque se circunscribe a ciertos límites de espacio y tiempo precisos determinados de antemano, dentro del espacio y tiempo reales, pero bien diferenciados;

Incierto, la incertidumbre de no conocer el resultado de la acción es algo que lo hace tan atractivo porque mantiene al jugador en desafío permanente tratando de descubrir y resolver alternativas; Placentero, produce placer, tiende a la diversión. (Gandon, 2015).

Dentro del entorno escolar es básico tomar en cuenta cierta reglamentación en lo que tiene que ver con los juegos, es importante recordar que los niños son muy

frágiles y delicados, pero cuando se trata de competir muchas veces no miden las consecuencias de sus acciones al jugar inocentemente, allí el papel del docente es importante para explicar con detenimiento las reglas dentro del juego para que se evite en lo posible accidentes causados por golpes o alguna molestia dentro del desarrollo del juego, los juegos recreativos deben cumplir su función principal que es producir placer y recreación, a la vez que permite la integración.

2.3. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Juego, aprendizaje y escuela.

Otro de los elementos de innegable veracidad es el valor formativo del juego. Casi sin excepción estudiosos del tema de diversas disciplinas coinciden en tomar al juego como actividad de fundamental importancia para el desarrollo y el aprendizaje. La pedagogía ha tomado algunas de las teorías mencionadas anteriormente para sí, por citar algún ejemplo paradigmático vale mencionar los estudios realizados por Piaget en cuanto a las diferentes etapas de juego que se presentan en la evolución del niño, vinculando al juego con el aprendizaje y la enseñanza y utilizándolas como fundamentación para diferentes estrategias didácticas basadas en el juego, (Gandon, 2015).

Es preciso mencionar que el juego resulta trascendente y abarca distintas etapas en el ser humano, en muchas ocasiones hemos escuchado frases haciendo alusión a personas adultas tales como: mira como juega, parece un niño o déjalo ya sabes que no ha tenido infancia y muchas otras que se vienen a nuestra mente por haberla escuchado de otros o de nosotros mismos, por lo consiguiente no está demás seguir plateando esta temática haciendo referencia de la misma como fundamental para el desarrollo adecuado de los niños.

2.4. POSTURA TEÓRICA

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad.

Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio.

Para Groos, el juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñaran cuando sea grande.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir lo que hace con una muñeca, cuando niño, lo hará cuando sea grande, (Blanco, 2012).

En lo concerniente al grado de importancia de la aplicación y utilización de estrategias, didácticas - pedagógicas para incluir los juegos recreativos dentro del aula de clases y fuera de ella solo queda por anotar que un niño o niña que no juega, puede agravarse si tiene alguna Necesidad Educativa Especial, y cuando el alumno es incentivado por el docente a jugar, si el niño presentara alguna dificultad en el área motora esto le ayudaría a superarla o en el mejor de los casos recuperar ciertas habilidades y mejorar otras.

Entre los juegos recreativos que se pueden realizar dentro del aula se puede mencionar: los juegos de rol, para incentivar la imaginación y creatividad creando y siendo protagonista de una historia o un cuento, el zapatito roto para mejorar la atención y los movimientos rápidos del cuerpo, los legos, rompecabezas, canciones que invitan a brincar, a aplaudir a correr que se pueden realizar en la cancha de la

Unidad Educativa también se puede organizar juegos tradicionales, motivar a los alumnos haciendo que ellos se sientan parte importante entre sus compañeros de clases.

La integración, la inclusión son palabras muy citadas en la actualidad, y de las cuales se puede tomar una descripción que involucra los juegos recreativos, un niño o niña que esté renuente siempre a participar en los juegos con sus compañeros tiene la posibilidad de tener algún tipo de trastorno emocional, psico social, orgánico, físico, biológico etc.

No existe posibilidad de que un niño sin impedimento físico o emocional aparente nunca quiera participar, en estos casos es importante socializar esto con los psicólogos de la Unidad Educativa para poder realizar pruebas y de esta manera diagnosticar y si fuera necesario descartar cualquier posibilidad de que el niño o niña sufra con algún trastorno como el Síndrome de Asperger, autismo, trastorno de conducta etc. Como docentes lo principal es ayudar, proteger, incentivar, motivar, animar, apoyar, ser amigos de los alumnos y aunque resulta difícil enfrentar una Necesidad educativa Especial dentro del aula no es imposible.

2.5. HIPÓTESIS

2.5.1. Hipótesis General

La aplicación de Los Juegos recreativos tiene relación directa en el Proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “JUAN MONTALVO” del Cantón Buena Fe.

2.5.2. Sub-hipótesis o Derivadas

- Implementando juegos recreativos a través de la didáctica por parte del docente se fortalecerán los procesos de aprendizaje en los estudiantes.
- Aplicando el uso de los juegos recreativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje mejorará el nivel de rendimiento académico en los estudiantes.
- Diseñando estrategias didácticas, curriculares y metodológicas por los docentes despertará la motivación y participación de los estudiantes en los juegos recreativos.

Variables

Se manejaron dos variables bien definidas que son:

Variable Dependiente

- Los juegos recreativos

Variable Independiente

- El proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del primer Año de educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”.

CAPÍTULO III

3. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. PRUEBAS ESTADÍSTICAS APLICADAS EN LA VERIFICACIÓN DE LAS HIPÓTESIS.

Hipótesis general. - La aplicación de Los Juegos recreativos tiene relación directa en el Proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “JUAN MONTALVO” del Cantón Buena Fe, Provincia de Los Ríos.

$$n = \frac{Z^2 * N * p * q}{e^2 (N - 1) + Z^2 * p * q}$$

De acuerdo a la encuesta queda comprobada la hipótesis ya que dan un resultado de un 48% siendo el porcentaje más alto manifestando que los estudiantes si cumplen con las tareas, les gusta ir a la escuela y les agrada que los padres o representantes le ayuden con sus tareas.

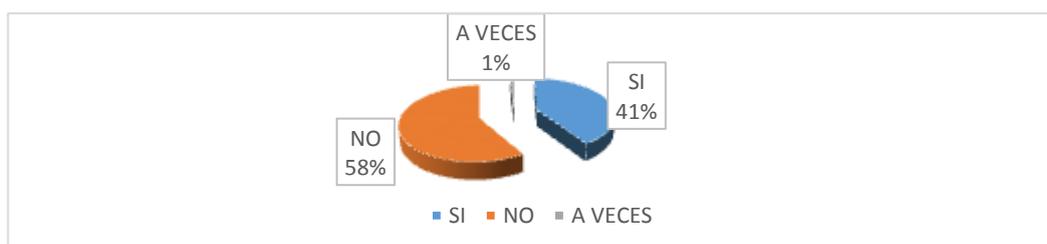
3.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.

Encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” sobre el tema: Los juegos recreativos y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación básica de la unidad educativa fiscal mixta. “Juan Montalvo” del cantón Buena Fe, Provincia de Los Ríos.

Cuadro N° 1: Verificación de la Hipótesis				
Preguntas a los Docentes	Si	No	A Veces	Total
1 ¿Cree usted que las aplicaciones de los juegos recreativos durante las clases pueden motivar al estudiante a desarrollar la atención?	5	2	1	8
2 ¿Se siente en capacidad para participar en los diferentes juegos recreativos?	3	4	1	8
3 ¿Los juegos recreativos, pueden motivar al estudiante en el desarrollo de la motricidad y desarrollo sicológico?	6	1	1	8
4 ¿Considera que los juegos recreativos sean necesarios para que el estudiante pueda captar de mejor manera las clases?	4	4	0	8
5 ¿Cuenta con un manual de juegos recreativos para aplicarlos dentro del plan de clases?	2	6	0	8
6 ¿Cree usted que con la utilización de juegos recreativos se desarrollarán los aprendizajes de sus estudiantes?	2	5	1	8
7 ¿Conoce Usted los métodos y procesos didácticos que se utilizan en la aplicación de juegos recreativos dentro de la enseñanza-aprendizaje?	2	6	0	8
8 ¿Qué medios didácticos utiliza usted para motivar a sus estudiantes en el aprendizaje dentro del plan de clases?	4	4	0	8
9 ¿Considera que los juegos recreativos aplicados en la enseñanza contribuyen al mejoramiento académico de los estudiantes en las asignaturas impartidas?	4	4	0	8
10 ¿Las Instituciones escolares de nuestro Cantón aplican los juegos recreativos para el desarrollo de la motivación de los estudiantes?	1	7	0	8
Total	33	43	4	80
Porcentaje	41%	58%	1%	100%

Elaborado: Sara Anchundia Vélez
Fuente: Unidad Educativa Fiscal Mixta “Juan Montalvo”

Gráfico N° 1: Verificación de las hipótesis



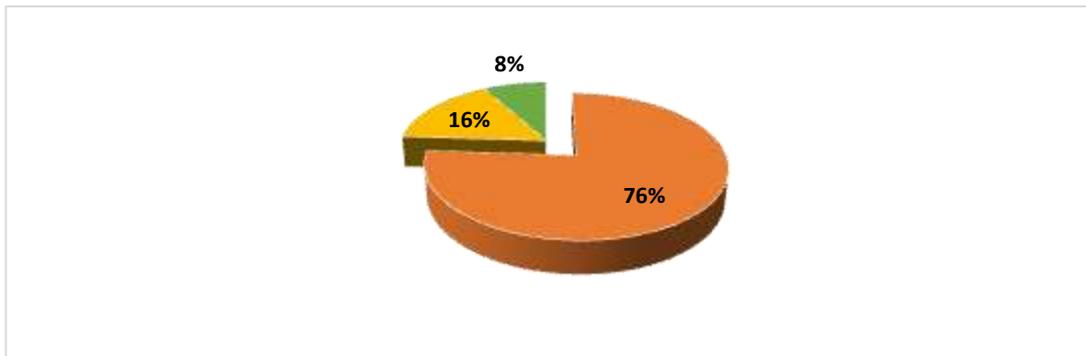
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

1 ¿Cree usted que las aplicaciones de los juegos recreativos durante las clases pueden motivar al estudiante a desarrollar la atención?

CUADRO N° 2

ITEMS	OPCION	CANTIDAD	%
1	SI	5	76%
2	NO	2	16%
3	A VECES	1	8%
TOTAL		8	100%
Autora: Sara Anchundia Vélez			
Fuente: Unidad Educativa Fiscal Mixta "Juan Montalvo"			

GRÁFICO N° 2



ANÁLISIS: Mediante los resultados obtenidos los docentes indicaron con un 76% que los juegos recreativos durante las clases Si pueden motivar al estudiante a desarrollar la atención y un bajo 16% indicaron los juegos recreativos durante las clases No pueden motivar al estudiante a desarrollar la atención y un 8 % indica que los juegos recreativos durante las clases a veces pueden motivar al estudiante a desarrollar la atención.

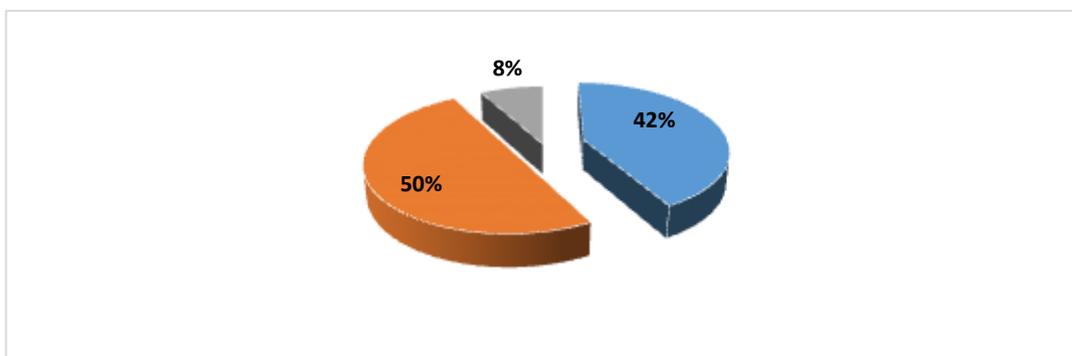
INTERPRETACIÓN: Con los resultados de esta pregunta podemos notar que los docentes opinan que las aplicaciones de los juegos recreativos durante las clases pueden motivar al estudiante a desarrollar la atención.

2 ¿Se siente en capacidad para participar en los diferentes juegos recreativos?

CUADRO N° 3

ITEMS	OPCION	CANTIDAD	%
1	SI	3	42%
2	NO	4	50%
3	A VECES	1	8%
TOTAL		8	100%
Autora: Sara Anchundia Vélez			
Fuente: Unidad Educativa Fiscal Mixta "Juan Montalvo"			

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS: La encuesta demuestra que en un 50% los docentes no se sienten en capacidad para participar en los diferentes juegos recreativos por la falta de espacio dentro del aula, y el 42% si participan en los diferentes juegos recreativos en su proceso de enseñanza y un 8% los docentes a veces se sienten en capacidad para participar en los diferentes juegos recreativos.

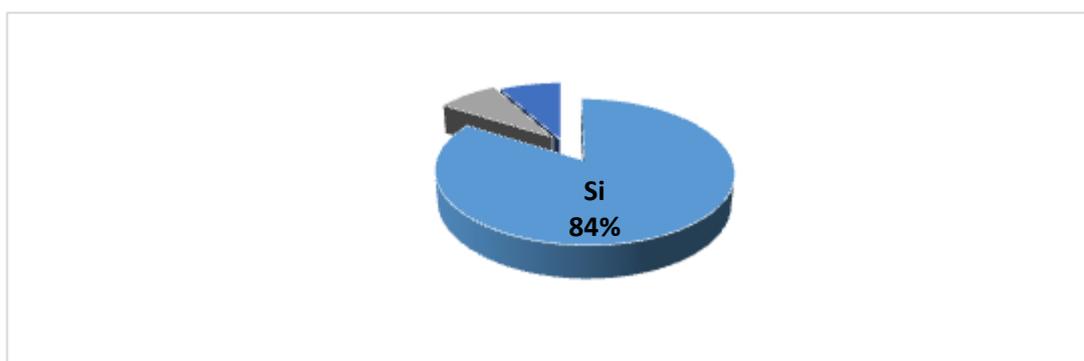
INTERPRETACIÓN: Al revisar los resultados obtenidos en esta pregunta se resalta que los docentes tienen criterios compartidos en lo referente a sentirse en capacidad para participar en los diferentes juegos recreativos.

3 ¿Los juegos recreativos, pueden motivar al estudiante en el desarrollo de la motricidad y desarrollo psicológico?

CUADRO N° 4

ITEMS	OPCION	CANTIDAD	%
1	Si	6	84%
2	No	1	8%
3	A VECES	1	8%
TOTAL		8	100%
Autora: Sara Anchundia Vélez			
Fuente: Unidad Educativa Fiscal Mixta "Juan Montalvo"			

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS: Los docentes indicaron en la encuesta con un 84% que los juegos recreativos Si pueden motivar al estudiante en el desarrollo de la motricidad y desarrollo psicológico y un 8% que No y el 8% indicaron que A Veces.

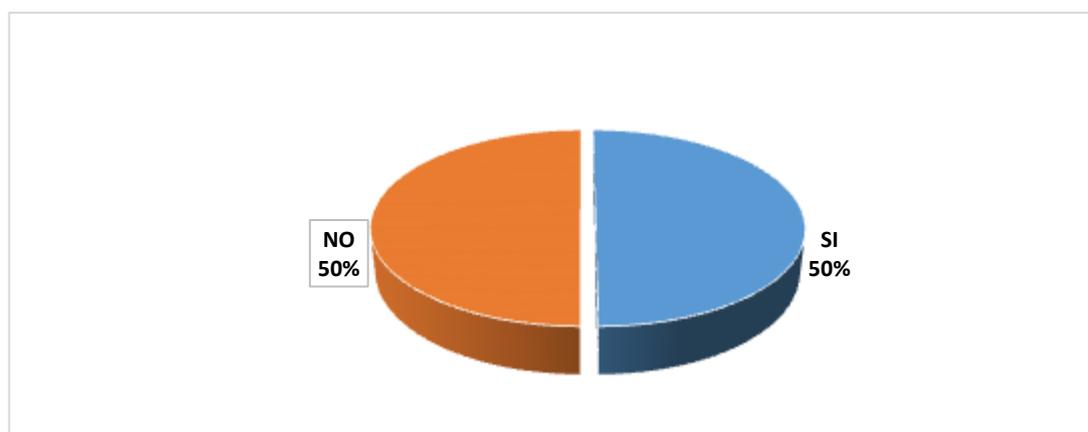
INTERPRETACIÓN: Los resultados arrojan una cantidad favorecedora en esta pregunta ya que el 84% si considera que Los juegos recreativos, pueden motivar al estudiante en el desarrollo de la motricidad y desarrollo psicológico.

4 ¿Considera que los juegos recreativos sean necesarios para que el estudiante pueda captar de mejor manera las clases?

CUADRO N° 5

ITEMS	OPCION	CANTIDAD	%
1	SI	4	50%
2	NO	4	50%
3	A VECES	0	0%
TOTAL		8	100%
Autora: Sara Anchundia Vélez			
Fuente: Unidad Educativa Fiscal Mixta "Juan Montalvo"			

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS: En el grafico se observan criterios compartidos un 50% de los docentes indicaron que los juegos recreativos Si son necesarios para que el estudiante pueda captar de mejor manera las clases y el otro 50% que No.

INTERPRETACIÓN

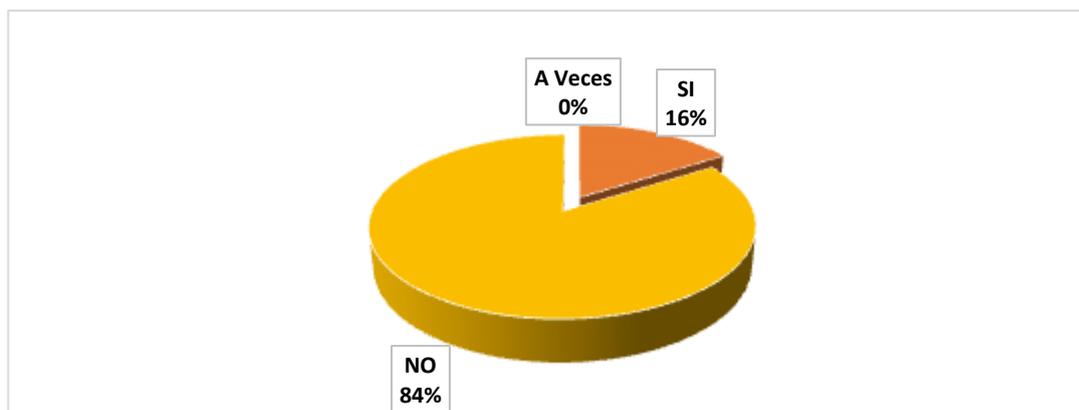
Dentro de los resultados obtenidos en lo que tiene que ver con esta pregunta podemos notar que los criterios prácticamente están compartidos por igual opinan que los juegos recreativos son necesarios para que el estudiante pueda captar de mejor manera las clases.

5 ¿Cuenta con un manual de juegos recreativos para aplicarlos dentro del plan de clases?

CUADRO N° 6

ITEMS	OPCION	CANTIDAD	%
1	SI	2	16%
2	No	6	84%
3	A VECES	0	0%
TOTAL		8	100%
Autora: Sara Anchundia Vélez			
Fuente: Unidad Educativa Fiscal Mixta "Juan Montalvo"			

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS: Los docentes indicaron mediante un 84% que No cuentan con un manual de juegos recreativos para aplicarlos dentro del plan de clases y un 16% consideran que SI.

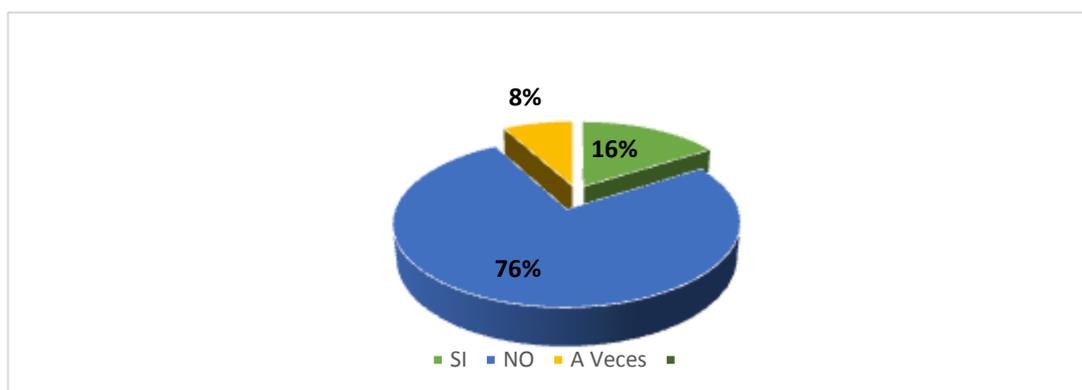
INTERPRETACIÓN: De acuerdo a los resultados obtenidos notamos con claridad que los docentes cuentan con un manual de juegos recreativos para aplicarlos dentro del plan de clases.

6 ¿Cree usted que con la utilización de juegos recreativos se desarrollarán los aprendizajes de sus estudiantes?

CUADRO N° 7

ITEMS	OPCION	CANTIDAD	%
1	SI	2	16%
2	NO	5	76%
3	A Veces	1	8%
TOTAL		8	100%
Autora: Sara Anchundia Vélez			
Fuente: Unidad Educativa Fiscal Mixta "Juan Montalvo"			

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS: Los docentes indicaron mediante un 76% que la utilización de juegos recreativos No desarrollará los aprendizajes de sus estudiantes y un 16% consideran que la utilización de juegos recreativos y un 8% A Veces.

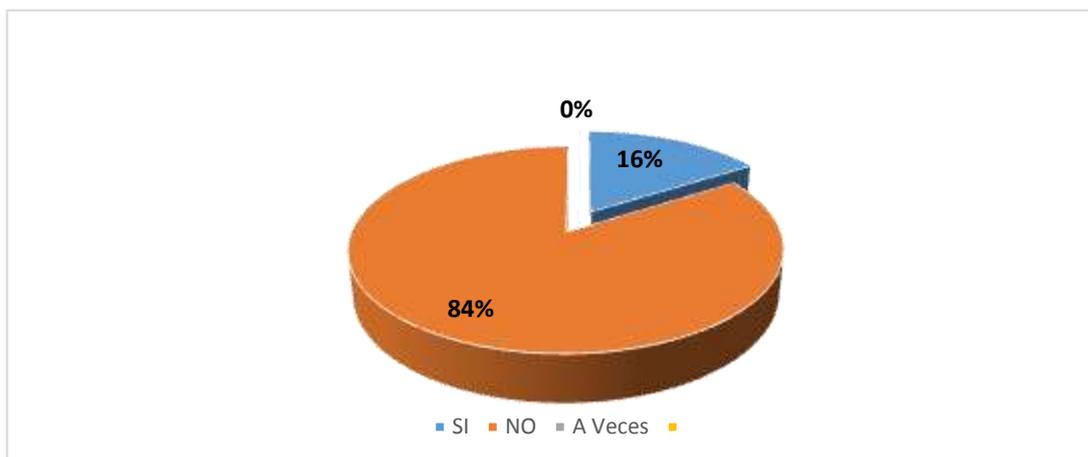
INTERPRETACIÓN: Con estos resultados podemos definir que los docentes consideran que con la utilización de juegos recreativos No desarrollarán los aprendizajes de sus estudiantes, la idea posiblemente este contrapuesta en lo referente a considerar a los juegos recreativos como actividades de ocio.

7 ¿Conoce Usted los métodos y procesos didácticos que se utilizan en la aplicación de juegos recreativos dentro de la enseñanza-aprendizaje?

CUADRO N° 8

ITEMS	OPCION	CANTIDAD	%
1	SI	2	16%
2	NO	6	84%
3	A VECES	0	0%
TOTAL		8	100%
<p>Autora: Sara Anchundia Vélez Fuente: Unidad Educativa Fiscal Mixta “Juan Montalvo”</p>			

GRÁFICO N° 8



ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada los docentes indicaron que un 84% No conocen los métodos y procesos didácticos que se utilizan en la aplicación de juegos recreativos dentro de la enseñanza y aprendizaje y un 16% que Sí.

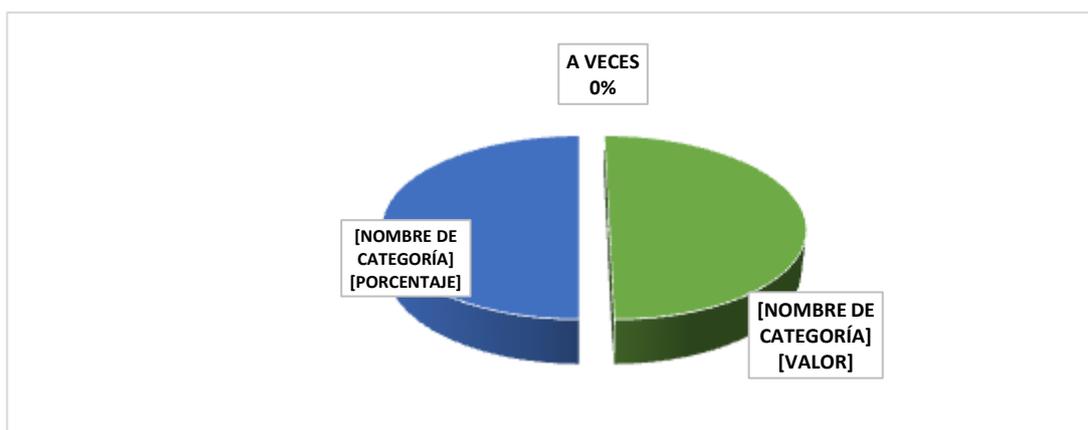
INTERPRETACIÓN: Según el resultado obtenido en esta pregunta un alto porcentaje de los docentes no conocen los métodos y procesos didácticos que se utilizan en la aplicación de juegos recreativos dentro de la enseñanza y aprendizaje.

8 ¿Ha tenido la oportunidad de realizar competencias entre sus estudiantes dentro del entorno escolar?

CUADRO N° 9

ITEMS	OPCION	CANTIDAD	%
1	SI	4	50%
2	NO	4	50%
3	A VECES	0	0%
TOTAL		8	100%
<p>Autora: Sara Anchundia Vélez Fuente: Unidad Educativa Fiscal Mixta “Juan Montalvo”</p>			

GRÁFICO N° 9



ANÁLISIS: Mediante la encuesta realizada los docentes indicaron en un 50% que ha tenido la oportunidad de realizar competencias entre sus estudiantes dentro del entorno escolar y el otro 50% No ha tenido la oportunidad de realizar competencias entre sus estudiantes dentro del entorno escolar.

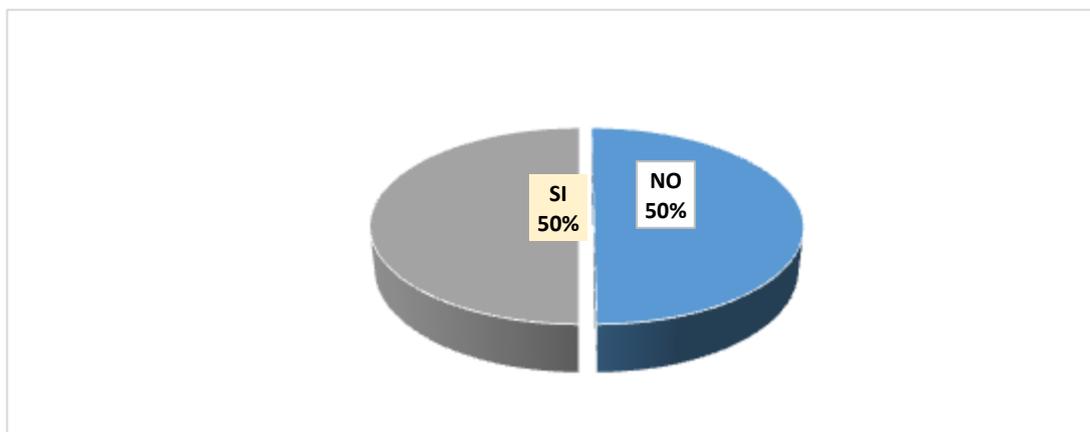
INTERPRETACIÓN: Es importante resaltar que los criterios se comparten en un porcentaje igual en que los docentes SI o NO han tenido la oportunidad de realizar competencias entre sus estudiantes dentro del entorno escolar.

9 ¿Considera que los juegos recreativos aplicados en la enseñanza contribuyen al mejoramiento académico de los estudiantes en las asignaturas impartidas?

CUADRO N° 10

ITEMS	OPCION	CANTIDAD	%
1	SI	4	50%
2	NO	4	50%
3	A VECES	0	0%
TOTAL		8	100%
Autora: Sara Anchundia Vélez Fuente: Unidad Educativa Fiscal Mixta "Juan Montalvo"			

GRÁFICO N° 10



ANÁLISIS: En el grafico se observan criterios compartidos un 50% de los Considera que los juegos recreativos aplicados en la enseñanza Si contribuyen al mejoramiento académico de los estudiantes en las asignaturas impartidas y el otro 50% que No.

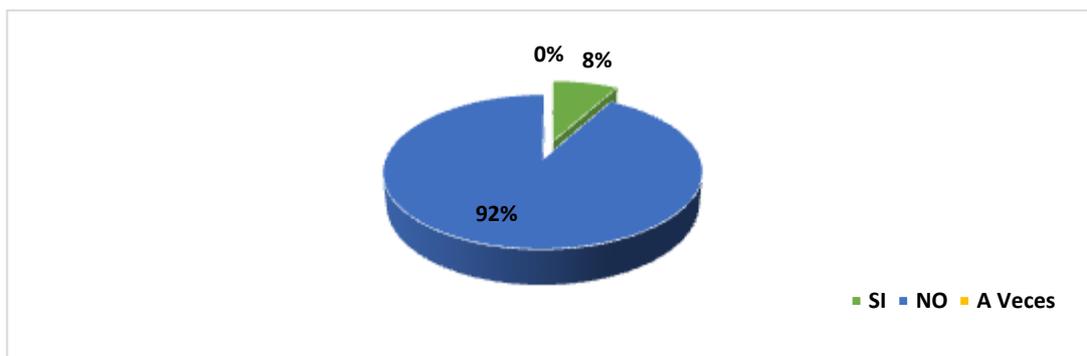
INTERPRETACIÓN: Los resultados obtenidos nos demuestran que los docentes Si consideran que al aplicar los juegos recreativos si existe mejoramiento académico el otro porcentaje NO.

10 ¿Las Instituciones escolares de nuestro Cantón aplican los juegos recreativos para el desarrollo de la motivación de los estudiantes?

CUADRO N° 11

ITEMS	OPCION	CANTIDAD	%
1	SI	1	8%
2	NO	7	92%
3	A Veces	0	0%
TOTAL		8	100%
Autora: Sara Anchundia Vélez Fuente: Unidad Educativa Fiscal Mixta "Juan Montalvo"			

GRÁFICO N° 11



ANÁLISIS: La encuesta demuestra que un 92% las Instituciones escolares de nuestro Cantón No aplican los juegos recreativos para el desarrollo de la motivación de los estudiantes y un bajo porcentaje es decir el 8% Si aplican los juegos recreativos para el desarrollo de la motivación de los estudiantes en su aprendizaje.

INTERPRETACIÓN: Según los resultados obtenidos en esta pregunta los docentes en un alto porcentaje opinan que las Instituciones escolares de nuestro Cantón aplican los juegos recreativos para el desarrollo de la motivación de los estudiantes.

3.2.1. CONCLUSIONES

General

Luego de la Investigación realizada se llegó a las siguientes conclusiones:

- Con la aplicación de los juegos recreativo se logra el mejoramiento académico de los estudiantes en las diferentes asignaturas.

Específicos

- Se interpreta que la aplicación de los juegos recreativos durante el desarrollo de una clase puede incidir en el estudiante de tal manera que esté más atento a la clase.
- También se concluye al observar los resultados obtenidos de la encuesta que algunos Docentes cuentan con una guía o manual y otros no tienen un manual de juegos recreativos para desarrollarlo en la clase de acuerdo a la temática del plan de clase.
- Al analizar se puede percibir que hay docentes que no conocen las estrategias o la didáctica aplicada en clase por medio de los juegos recreativos.

3.2.2. RECOMENDACIONES

General

- Se recomienda que la inserción de los juegos recreativos es básica para los estudiantes, de allí la importancia de que los docentes los apliquen de una manera correcta buscando la metodología que esté de acuerdo a sus planes de clase y si fuera necesario se pueden modificar para adaptarlos a las necesidades que se presenten dentro del aula.

Específicos

- Realizar una detección, para saber en qué porcentaje los estudiantes han mejorado la atención durante el desarrollo de la clase después de aplicar los juegos recreativos.
- Usar un manual con los juegos recreativos, se recomienda a los docentes que aún no lo tienen que procuren buscarlo y que este sea aplicable a las diversas asignaturas.
- Promover la aplicación de los juegos recreativos a través de cursos, donde se enseñe una didáctica adecuada.

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

La propuesta presentada tiene la intención de dar una alternativa que considero de mucha importancia, analizando que dentro del proceso educativo los planteamientos de los diferentes autores consideran que los alumnos aprenden con mayor facilidad aplicando los juegos recreativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por tanto, el fin vital de este proyecto es proveer al Docente un método para que pueda ser aplicado en el aula de clases, sin salir de los parámetros definidos por los métodos curriculares, logrando combinar estrategias que sirvan para que el alumno mejore académicamente, sin olvidar que dentro del aula no sólo se trata el área cognoscitiva sino psico social, psicomotriz entre otras.

El enfoque principal está fundamentado en agrupar en un solo conjunto los medios recreativos y que sean de utilidad para impartir las clases y que sea muy prácticos en lo posible, existe mucho por descubrir en el campo de los juegos recreativos sean estos populares o tradicionales.

El Juego es un conjunto de actividades motrices por medio de la cuales los niños se expresan, comunican, aprenden y configura el mundo que los rodea mediante sus relaciones con los objetos, el espacio, y las demás personas, Escribá Fernández-Marcote (1998).

García-Fogeda (1987) indica que el juego es una actividad motriz lúdica de corta duración, con reglas simples, y que moviliza las capacidades del practicante sin grandes exigencias físicas ni complejidades técnicas.

La mayoría de la Bibliografía referente al tema, hace énfasis en que el juego es una actividad de los niños, y menciona cuánto aprenden con él.

Para el niño, el juego es su vida, su trabajo, un instrumento para desarrollarse plenamente. La mayoría de las personas estima que el juego es propio de los niños como el trabajo lo es de los adultos, trabajo y juego parecen venir juntos en la niñez. De hecho, se considera que para los niños el juego es su trabajo y mientras más se les motive a jugar más se reforzará un recurso para toda la vida, (Naranjo, 1995, pl. 18).

Por medio del juego, el niño aprende a divertirse, a comunicarse con otros, a defenderse, a respetar, a ser creativo, a sentirse seguro, a perder y a ganar. Él juega por placer, porque le gusta y lo disfruta, (Barrantes y Quesada, 1992; Jiménez Aguilar y Navarro Sáenz, 1993).

Algunos de los beneficios que reciben los participantes de los juegos son: disfrute, expresión de sentimientos, confianza en sí mismos, establecimiento de contactos sociales, transmisión de ideas, respeto a las reglas, el hacer amigos, mejoramiento de la comunicación, desarrollo de creatividad, mejoramiento en el aspecto físico, (Barrantes y Quesada, 1992).

4.2. ALTERNATIVA OBTENIDA

Los juegos recreativos para niñas y niños, son un medio excelente para transmitir una enseñanza nueva, las enseñanzas pueden ser de Entorno Natural y Sociales, Lógico Matemática, inglés básico, entre otros, recordando que este proyecto es planteado para estudiantes de Primer Año de Educación Básica, es crucial que como Docentes no se olvide la importancia de innovar, utilizando juegos recreativos para no caer en la rutina de siempre, hay muchos estudiantes a quienes se les dificulta el aprendizaje, en la lecto escritura, y otras habilidades que como estudiantes deben desarrollar en unión a su profesor o profesora para tener éxitos en la vida, no sólo hay que llamar la atención con los juegos recreativos como una estrategia poco aplicada, sino mejor aún es fijarse metas y objetivos alcanzables, en la Unidad Educativa Juan Montalvo no hay un espacio definido para desarrollar los juegos recreativos contando con el espacio físico que puede ser una cancha, esta fue la inquietud que forjó el anhelo de tratar este tema que considero básico en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

4.3. ALCANCE DE LA ALTERNATIVA

Se realizó la investigación en el entorno afectado para la obtención de datos reales, tomando contacto en forma directa con la realidad.

Se Detalló modelos de comportamiento, según ciertos criterios para mejorar la memorización y el interés en el aprendizaje a través de juegos recreativos. Adema, se sustentó teóricamente la investigación, mediante consultas a: revistas, textos, Internet entre otros.

Los beneficios encontrados en la aplicación de los Juegos recreativos son muchos enfatizando que la recreación trabaja también para fortalecer el desarrollo de las personas.

4.4. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA

Al ejecutar la propuesta, se utilizó materiales reciclables como son llantas de carros que no se usan y sirven muchas veces para contaminar el Medio Ambiente, con esto se realiza un aporte educativo y de ejemplo del cuidado que deben tener los alumnos para no contaminar el Medio Ambiente reciclando y también es bueno recordar que se descargó y analizó información obtenida del internet para la elaboración de dichos juegos, los que se podrán ubicar en la parte externa del aula, también se da a conocer los diversos juegos aplicables dentro del aula como por ejemplo el juego de rol, en donde los estudiantes ocupan diferentes roles en concordancia con la temática del plan de clase, por ejemplo si el tema es referente a la familia, el niño o niña pueden representar diversos roles: papá, mamá, hijos, etc.

4.5. ANTECEDENTES

La educación en el Ecuador y en toda América Latina experimentó una expansión notable a partir de 1950-1960, con logros importantes como son la reducción del analfabetismo adulto; la incorporación creciente de niños y jóvenes al sistema escolar, particularmente de los sectores pobres de la sociedad; la expansión de la matrícula de educación inicial y superior; una mayor equidad en el acceso y

retención por parte de grupos tradicionalmente marginados de la educación tales como las mujeres, los grupos indígenas y la población con necesidades especiales; el creciente reconocimiento de la diversidad étnica, cultural y lingüística y su correspondiente expresión en términos educativos.

No obstante, en este trayecto fueron quedando pendientes y acumulándose muchos problemas, no sólo cualitativos sino también cuantitativos, que hacen a la equidad, a la pertinencia y a la calidad de la oferta educativa, a los contenidos, procesos y resultados de aprendizaje tanto de los alumnos como de los propios maestros.

La difícil situación económica, social y política que ha atravesado el país en los últimos años, marcada entre otros por una agudización de la pobreza y un fenómeno masivo de migración, ha contribuido a deprimir aún más el cuadro educativo, provocando incluso la reversión de algunos logros históricos.

Esto es particularmente grave en un momento en que la información y el conocimiento pasan a ser reconocidos como los puntales de la nueva "sociedad del aprendizaje", y el aprendizaje a lo largo de toda la vida se instala como un paradigma y un principio orientador para replantear los sistemas de educación y aprendizaje en todo el mundo.

Las sucesivas reformas (administrativas, curriculares, pedagógicas) ensayadas en el país desde fines de la década de 1980 y a lo largo de la década de 1990 no han tenido los resultados esperados en términos de mejoramiento de la calidad de la educación, habiendo contribuido más bien a reforzar el endeudamiento externo, la fragmentación de la política educativa y el debilitamiento del Ministerio de Educación, Cultura, Deportes y Recreación (MEC) con la instalación de unidades ejecutoras ubicadas fuera de éste, a cargo de los llamados "proyectos internacionales", financiados con préstamos del Banco Mundial y del BID.

La evaluación nacional de los compromisos adquiridos por el país en el marco de la iniciativa mundial de Educación para Todos (Jomtien, Tailandia, 1990), mostró escasos avances en las seis metas planteadas para la década de 1990 en relación a la

educación básica, a saber: la expansión de los programas destinados a la primera infancia, la universalización de la educación primaria, la reducción del analfabetismo adulto a la mitad de la tasa vigente en 1990, la ampliación de los servicios de educación básica para jóvenes y adultos, y la ampliación de las oportunidades de información de la población en relación a ámbitos claves para mejorar la calidad de la vida. La enseñanza y el aprendizaje en el sistema educativo, desde el pre-escolar hasta la universidad, son desde hace tiempo motivo de diagnóstico, insatisfacción y crítica pública, y sujetos a reformas intermitentes y superficiales.

4.6. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto tiene el firme propósito de dejar como precedente que la aplicación de los juegos recreativos dentro del entorno educativo es considerado un medio vital, para que los estudiantes puedan centrar su atención en las clases impartidas, es decir como es de conocimiento general que existen variedad de formas para conseguir la meta de enseñarles a los alumnos y que estos como esponjas y recepten el conocimiento, hasta llegar al punto máximo de aprender y aplicar en su entorno de desarrollo lo aprendido.

Esto es ineludible, la responsabilidad que concierne a los Docentes en corto, mediano y largo plazo de ser mucho más que dadores de conocimientos, sino más bien captando la falta de concentración, la poca memorización de los contenidos curriculares, el desinterés presentado a diario en el desenvolvimiento de la clase, porque no practicar la aplicación de los juegos recreativos con prudencia abiertos a la innovación, y a la creatividad.

En la culminación de este trabajo mi anhelo es incentivar y animar a los Docentes para que profundicen el tema expuesto y lo que consideren necesario ponerlo a prueba dentro del entorno escolar donde ejecuta sus actividades el alumno.

Los más beneficiados son los alumnos del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta. “Juan Montalvo” del Cantón Buena Fe, Provincia de Los Ríos

4.7. OBJETIVOS

4.7.1. General

Promover entre los Docentes por medio de un plan de capacitación lo beneficioso que es la aplicación de los juegos recreativos en el desarrollo de las clases dentro del aula o fuera de ella.

4.7.2. Específicos

Captar la atención de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica aplicando los juegos recreativos en la clase.

Promover la búsqueda de material acorde al currículo que permita ser aplicados en cada plan de clases.

Demostrar la efectividad de los juegos recreativos en las clases.

4.8. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

Promover la Implementación de juegos recreativos con materiales reciclables, llantas, botellas de plástico, para aplicar los juegos recreativos dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y se lo realizará de diferentes formas:

- Solicitar la ayuda de los Docentes y padres de familia para obtener el material reciclado.
- Crear juegos donde los niños no corran el peligro de caerse o tener algún accidente o simplemente correr algún riesgo.
- Capacitar a los docentes para que apliquen los juegos recreativos en un tiempo adecuado y en relación a las clases, todo esto con la ayuda de material referente a los juegos recreativos.

- Lograr la detección de los cambios en los estudiantes y con ayuda de un especialista realizar un diagnóstico para determinar el porcentaje de cambio obtenido después de la aplicación de los juegos recreativos en la enseñanza.
- Evaluar los beneficios en forma local, para luego poder sugerir esta propuesta en las otras Unidades Educativas, acorde con los resultados, ya que se logrará mejoramiento académico.

4.8.1. Título

"Los Juegos Recreativos y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes"

4.8.2. Componentes

El juego es un comportamiento Universal, vital para la existencia del ser humano; a veces es descrito como una forma infantil de pensamiento. Algunos psicólogos y antropólogos consideran el juego como un elemento esencial en el desarrollo humano sano (Kraus, 1990).

Se dice que sólo los niños juegan, pero la evidencia empírica niega esa expresión porque algunas actividades de los adultos que pueden no ser consideradas por muchos como juego, en realidad sí son actividades lúdicas, aunque más sofisticadas. Esta sofisticación es el resultado de la madurez del individuo y la complejidad de las sociedades modernas. Varios estudios muestran que las actividades de los adultos en algunas sociedades primitivas eran muy similares a los juegos de los niños, (Ibrahim y Cordes, 1993).

Todo juego es recreativo porque es divertido, pero al mismo tiempo, es educativo.

Según el énfasis que le dé el profesor/líder o los participantes, el juego puede ser más educativo (al enfocarse en el aprendizaje o refuerzo de alguna destreza o movimiento básico), o más recreativo (al enfocarse en el goce y el disfrute del juego como actividad). La diferencia primordial radica en el objetivo que tenga el juego y

la motivación que se le dé durante el desarrollo del mismo (Pacheco López 1983; Salazar Salas, 1995), (Carmen Grace Salazar, 2000).

Visión, Ejes y algunos aspectos estratégicos

- La educación no como un sector aislado y la transformación educativa no como un objetivo en sí misma, sino en función de un proyecto de desarrollo humano y de desarrollo nacional. Se trata de viabilizar y fortalecer, desde el conocimiento y el aprendizaje, un nuevo modelo de país con justicia social, con perspectiva de futuro, internamente equitativo e internacionalmente competitivo.
- La educación como fuerza productiva fundamental para el desarrollo nacional, de todos los ciudadanos, las comunidades y las regiones del país. No se trata de un mero "sector social" sino de la principal rama de inversión para el desarrollo. En un mundo que experimenta revoluciones tecnológicas, científicas y de las estructuras de poder, sólo una sociedad que hace del aprendizaje permanente el motor de su desarrollo podrá agregar valor y competir con calidad, valores generalizables y dignidad en el conjunto del sistema global.
- Visión multi- y trans-sectorial de la política educativa.
- La educación apoyada desde y engranada con la política social.
- La educación/capacitación como componente transversal de todos los demás "sectores" (salud, producción, trabajo y empleo, vivienda, etc.)
- Visión amplia de lo educativo: el país como una gran comunidad de aprendizaje.
- Aprendizaje a lo largo de la vida (desde el nacimiento hasta la muerte) y a lo ancho de la vida (educación formal, no formal e informal);

- Énfasis sobre el aprendizaje, que es lo que importa. Esto implica tanto asegurar que la enseñanza redunde en aprendizaje, como reconocer y potenciar los múltiples espacios de aprendizaje que existen fuera de la enseñanza escolar;
- Articulación y fortalecimiento de todos los sistemas de aprendizaje: familia, comunidad, medios de comunicación, trabajo y producción, etc;
- Toda la sociedad y no sólo el Ministerio de Educación como responsable de la educación.
- Articulación entre educación, formación y capacitación: elementos de un solo proceso de aprendizaje;
- Acercamiento entre educación, cultura, comunicación, deportes y recreación, dentro de una visión de formación y desarrollo integral de las personas, las familias, los grupos, las comunidades.
- La educación y el aprendizaje pasan fundamentalmente por una relación entre personas. Las tecnologías, tradicionales o modernas, deben ser puestas al servicio de las personas, no a la inversa.
- Visión sistémica de la educación, lo que incluye la educación inicial, la básica, la media y la superior, la general y la especializada, la formación y la capacitación, las modalidades presenciales y a distancia, la educación escolar y la extra-escolar. Priorizar la educación básica no significa descuidar los demás niveles educativos, pues la propia educación básica depende de una buena educación inicial (en el hogar, en la comunidad) y de una buena educación superior (que es en donde se preparan los cuadros profesionales y técnicos que investigan, diseñan las políticas y programas, enseñan, evalúan, etc.). No es posible adoptar un esquema de reforma gradual que avanza sucesivamente con los distintos niveles, pues el sistema educativo opera como un sistema y requiere una transformación integral. La fractura entre el nivel superior y los que le anteceden ha impedido que todos los educadores se hagan co-responsables por la calidad de la formación de todos

los ciudadanos. El desarrollo nacional requiere un sistema fuerte e integrado de educación, ciencia y tecnología.

- Desarrollo y transformación profunda del mundo de la educación, lo que exige visión de largo plazo y de proceso.
- Transformación, no mera reforma. Hace falta repensar, no meramente mejorar, el sistema escolar y los demás sistemas de aprendizaje. Hace falta recuperar lo existente, pero al mismo tiempo marcar rupturas y dar un salto adelante, hacia un nuevo paradigma para la educación en el siglo XXI.
- Avanzar simultáneamente en cantidad (cobertura, permanencia, completación) y en calidad (de la enseñanza y de los aprendizajes, de los procesos y de los resultados).
- Diversificación (para responder a diversidad étnica, lingüística y cultural, así como de clase, género y edad), flexibilización y descentralización, en un marco de unidad y cohesión nacional.
- Preservación y desarrollo de las lenguas indígenas, e interculturalidad como característica de todo el sistema educativo, no únicamente de los pueblos y nacionalidades indígenas.
- El fortalecimiento y la re-estructuración de fondo del MEC es condición fundamental para la transformación educativa que requiere el país.
- La educación como derecho de todas y todos los ecuatorianos. Dicho derecho supone a) el derecho a una educación pública gratuita y de calidad, y b) el derecho a condiciones de vida indispensables (alimentación, salud, vivienda, hogar, afecto) para poder aprovechar la oferta educativa y los beneficios de la educación. Esto implica políticas firmes de combate a la pobreza y a la corrupción.

- La educación como deber del Estado, con la colaboración activa de toda la sociedad. Si bien la concreción del derecho a una educación pública de calidad es una responsabilidad fundamental del Estado, a través no únicamente del Ministerio de Educación sino de todas las dependencias gubernamentales directa o indirectamente relacionadas con ésta, el desarrollo y la transformación educativa sólo pueden lograrse con la colaboración activa de todos: familias, comunidades organizadas, organizaciones de la sociedad civil, universidades, medios de comunicación, empresa privada, organismos internacionales de cooperación.

- La educación como prioridad nacional, entendida no sólo como servicio básico sino como eje transversal de todas las políticas y sectores, y como requerimiento fundamental del desarrollo. Hacer de la educación una prioridad nacional implica entre otros que ésta sea entendida y asumida como tal por el propio Presidente de la República, contando con el Ministerio del ramo como un brazo para llevar adelante este mandato, y con la interlocución de un Consejo Nacional de Educación representativo de todos los sectores y regiones del país, que consulte a la población ante los grandes dilemas que deben encararse en este campo.

- Información, consulta y participación social como dimensiones constitutivas de la política y el quehacer educativos. No existe el plan o el recetario listo para ser aplicado. Nadie ni ninguna institución sabe ya todo; todos aprendemos a lo largo de nuestras vidas en sociedad. Parte del conocimiento necesario para desarrollar y transformar la educación está en la sociedad, entre los docentes, los padres de familia y los propios alumnos. No hay meros "beneficiarios" de la educación: todos son actores. Los docentes no son meros ejecutores, sino sujetos activos de la educación. Los padres y madres de familia no tienen sólo deberes sino también derechos respecto de la educación de sus hijos. Los propios alumnos como sujetos activos, con voz y opinión en las decisiones que tienen que ver con su educación. El cambio educativo implica cambio cultural, y esto implica trabajar con la gente, ubicar y entender los contextos y los momentos, reconocer y responder a la diversidad.

- Transparencia, rendición de cuentas y vigilancia ciudadana. La ética y la honestidad deben ser valores practicados y premiados en todo el sistema educativo, desde las altas esferas de decisión hasta el aula de clases. El combate a la corrupción y a las malas prácticas enquistadas en el sistema educativo incluye no sólo el mal manejo del dinero sino la negligencia en el manejo de los recursos y del tiempo, el abuso del poder, el ocultamiento de la información. La necesidad, la negociación y el destino de los préstamos internacionales deben ser motivo de información, consulta pública y rendición de cuentas.
- Recuperación y valoración de lo nacional en todos los ámbitos del quehacer educativo y cultural: planificación, investigación, ejecución, seguimiento y evaluación. Aprovechamiento y fortalecimiento de las capacidades, recursos y experiencia nacionales como punto de partida, sustento y condición del éxito. Asesoría externa cuando se justifique y como último recurso.
- Aprovechar y potenciar al máximo los recursos existentes. Esto incluye, entre otros, contar con la juventud como agente de desarrollo, articulación y transformación educativa y social, y aprovechar la red escolar como una red abierta y polivalente, al servicio de la educación, la cultura, el deporte, la recreación, la comunicación y la organización barrial y comunitaria.
- Viabilidad y sustentabilidad financiera: No sólo más recursos sino sobre todo mejor aprovechamiento de los recursos humanos, financieros y materiales existentes. Redistribución del gasto y sinergia de esfuerzos. Préstamos internacionales como último recurso, y con transparencia en su negociación y manejo. No más préstamos hasta que no se evalúe el uso e impacto de los préstamos vigentes y pasados, (Torres, 2002).

4.9. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Dentro de la aplicación de la propuesta planteada hay que estar predispuesto a lanzarse en una aventura sin limitaciones, se puede correr el riesgo de que entre los educadores surja interrogantes como: ¿los juegos recreativos serán una pérdida de tiempo? Y afirmaciones tales como: tengo que cambiar toda la metodología que ya

conozco y manejo para aplicar juegos recreativos, o no funcionan los juegos recreativos en beneficio del estudiante, solo promueve el desorden dentro y fuera del aula.

En tono con lo investigado y expuesto dentro de este proyecto, los juegos recreativos son de mucha utilidad y beneficio dentro y fuera del aula de clases, son fundamentales, por la urgencia de involucrar a los protagonistas del convivir educativo en el desarrollo voluntario de las habilidades sociales, en la integración y más aún en un tema controversial, delicado y de mucha popularidad hoy la muy mencionada pero poco aplicada inclusión.

Material de Referencia

- Blanco, B. (2012). Teorías del Juego. *teorias de Vygotsky WordPress.com*, <http://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11>.
- Carmen Grace Salazar, S. (2000). *Revista de educación*. Recuperado el 31 de agosto de 2016
- Chamorro, I. L. (2014). *Autodidacta Revista de la Educación en Extremadura*. Recuperado el 25 de agosto de 2016, de El juego en la educación infantil y primaria: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- Código de la niñez, y. d. (2014).
- Consortio para el derecho, s.-a. (11 de julio de 2011). *Consortio para el Derecho Socio - Ambiental*. Obtenido de Constitución de la Republica Asamblea Constituyente 2008: http://www.derecho-ambiental.org/Derecho/Legislacion/Constitucion_Asamblea_Ecuador_1.html
- Constitución. (2008). Ecuador.
- Esperanza Osorio, C. (21 de mayo de 2005). *Fundalibre, Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio* . Recuperado el 01 de septiembre de 2016, de Desde Donde Construir Contextos de Ocio Y Recreación Desde Y Para La Infancia Y La Juventud : <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio4if/EOsorio.html>
- Gandon, A. (01 de septiembre de 2015). *El Juego en la escuela*. Obtenido de Aproximaciones Teóricas sobre el Juego: http://www.especialmentemusica.com.ar/descarga_articulos/el_juego_en_la_escuela.pdf
- icarito. (9 de junio de 2010). *Icarito*. Obtenido de Los juegos icarito.cl: <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2009/12/68-8666-9-los-juegos.shtml>
- Lic. Roque Leopoldo Benítez, V. (2014). *efdeportes.com*. Recuperado el 24 de agosto de 2016, de Los juegos recreativos en las clases: <http://www.efdeportes.com/efd198/los-juegos-recreativos-en-educacion-fisica.htm>
- MIES, M. d. (2013). *Subsecretaría de Desarrollo Infantil Integral (MIES)*. Recuperado el 25 de agosto de 2016, de Desarrollo infantil:

<http://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/11/Libro-de-Pol%C3%ADticas-P%C3%BAblicas.pdf>

- Rael, M. I. (15 de 02 de 2009). *El Juego*. Obtenido de El juego en el aprendizaje CSI: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ISABEL_RAEL_2.pdf
- Sanchez, S. (sabado 28 de mayo de 2011). *¿Qué son los juegos recreativos?* Obtenido de Juegos recreativos recreativosteam: <http://recreativosteam.blogspot.com/>
- Sigcha, M. (23 de junio de 2012). *Derecho a la Educacion*. Obtenido de Articulo de la niñez y adolescencia ecuatoriano: <http://es.slideshare.net/michaelsigcha/articulo-37-del-cdigo-de-la-niez-y-adolescencia>
- Torres, R. M. (02 de diciembre de 2002). *PROPUESTA DE LA MESA DE EDUCACION*.
- Vemoqu. (14 de JULIO de 2011). *Juegos educativos y recreativos Vemoqui*. Obtenido de Clasificacion de los Juegos, juegos educativos: <http://www.juegoseducativosyrecreativosvemoqui.blogspot.com/2011/07/clasificacion-de-los-juegos.html>

ANEXOS

ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS DOCENTES

INTRUCCIONES:

MARQUE UN



**VISTO EN EL CUADRO QUE USTED CONSIDERE
CORRECTO**

1. ¿Cree usted que las aplicaciones de los juegos recreativos durante las clases pueden motivar al estudiante a desarrollar la atención?

SI

NO

2. ¿Se siente en capacidad para participar en los diferentes juegos recreativos?

SI

NO

3. ¿Los juegos recreativos, pueden motivar al estudiante en el desarrollo de la motricidad y desarrollo Psicológico?

SI

NO

4. ¿Considera que los juegos recreativos sean necesarios para que el estudiante pueda captar de mejor manera las clases?

SI

NO

5. ¿Cuenta con un manual de juegos recreativos para aplicarlos dentro del plan de clases?

SI

NO

6. ¿Cree usted que con la utilización de juegos recreativos se desarrollarán los aprendizajes de sus estudiantes?

SI

NO

7. ¿Conoce Usted los métodos y procesos didácticos que se utilizan en la aplicación de juegos recreativos dentro de la enseñanza-aprendizaje?

SI

NO

8. ¿Qué medios didácticos utiliza usted para motivar a sus estudiantes en el aprendizaje dentro del plan de clases?

SI

NO

9. ¿Considera que los juegos recreativos aplicados en la enseñanza contribuyen al mejoramiento académico de los estudiantes en las asignaturas impartidas?

SI

NO

10. ¿Las Instituciones escolares de nuestro Cantón aplican los juegos recreativos para el desarrollo de la motivación de los estudiantes?

SI

NO

**MATRIZ HABILITANTE PARA LA SUSTENTACIÓN
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

ESTUDIANTE: SARA ISABEL ANCHUNDIA VÉLEZ

CARRERA: PÁRVULOS

FECHA:.....

TEMA: LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA. “JUAN MONTALVO” DEL CANTÓN BUENA FE, PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2015.

HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES DE LAS HIPÓTESIS	INDICADORES DE LAS VARIABLES	PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL INDICADOR (UNA POR INDICADOR)	CONCLUSIÓN GENERAL
<p>La aplicación de Los Juegos recreativos tiene relación directa en el Proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “JUAN MONTALVO” del Cantón Buena Fe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Implementando juegos recreativos a través de la didáctica por parte del docente se fortalecerán los procesos de aprendizaje en los estudiantes. • Aplicando el uso de los juegos recreativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje mejorará el nivel de rendimiento académico en los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos recreativos en la educación. • Los docentes en la utilización pedagógica de los juegos recreativos recibirán capacitación. • Estrategias didácticas basadas en el juego. • Los juegos recreativos y la educación. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la idea central? • ¿Quiénes requieren capacitación en la aplicación de los juegos recreativos? • ¿Qué es necesario aplicar? • ¿Qué aspectos involucra esta temática? 	<ul style="list-style-type: none"> • Con la aplicación de los juegos recreativo se logra el mejoramiento académico de los estudiantes en las diferentes asignaturas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñando estrategias didácticas, curriculares y metodológicas por los docentes despertará la motivación y participación de los estudiantes en los juegos recreativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos para la aplicación de los juegos recreativos dentro del aula de clase. • Diseñar un manual de juegos recreativos para facilitar el uso dentro y fuera del aula. • Implementación de juegos recreativos elaborados con material reciclable. • Detectar por medio de un seguimiento los beneficios de la aplicación de los juegos recreativos como una metodología innovadora 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué se puede utilizar? • Si no hay material suficiente ¿Qué se puede hacer? • En nuestro tiempo ¿Qué materiales podremos utilizar? • ¿Qué puede hacer el Docente? 	
--	--	---	---	--

PROPUESTA: La propuesta presentada tiene la intención de dar una alternativa que considero de mucha importancia dentro del proceso educativo según lo investigado los alumnos aprenden con mayor facilidad aplicando los juegos recreativos dentro de las actividades educativas.

RESULTADO DE LA DEFENSA:.....


ESTUDIANTE

DIRECTOR DE ESCUELA O SU DELEGADO

COORDINADOR DE LA CARRERA

DOCENTE ESPECIALISTA











