



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

TEMA

“LOS ESPACIOS RECREATIVOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FISCAL MANUEL MARÍA SÁNCHEZ, PARROQUIA POSORJA, PROVINCIA DEL GUAYAS, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015”.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORA

Libia Balbina Loor Aguirre

TUTOR

Lic. Aníbal Javier Puya Lino, M.Sc.

La Libertad – Ecuador

2016

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

TEMA

“LOS ESPACIOS RECREATIVOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FISCAL MANUEL MARÍA SÁNCHEZ, PARROQUIA POSORJA, PROVINCIA DEL GUAYAS, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015”.

TRABAJO DE TITULACIÓN O GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORA

Libia Balbina Loor Aguirre

TUTOR

Lic. Aníbal Javier Puya Lino, M.Sc.

La Libertad – Ecuador

2016

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor del Trabajo de investigación “LOS ESPACIOS RECREATIVOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FISCAL MANUEL MARÍA SÁNCHEZ, PARROQUIA POSORJA, PROVINCIA DEL GUAYAS, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015”, elaborado por la Prof. Libia Balbina Loor Aguirre, egresada de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto, lo apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del tribunal.

Atentamente

Lic. Aníbal Javier Puya Lino, M.Sc.

TUTOR

AUTORÍA

Yo, LIBIA BALBINA LOOR AGUIRRE, con cédula de ciudadanía N° 1202871305, Egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica.

Declaro ser la autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es auténtico, original y personal. “LOS ESPACIOS RECREATIVOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FISCAL MANUEL MARÍA SÁNCHEZ, PARROQUIA POSORJA, PROVINCIA DEL GUAYAS, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015”.

Me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría a excepción de las citas utilizadas para el proyecto.

LIBIA BALBINA LOOR AGUIRRE

C.I. 1202871305

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez M. Sc.
DECANA DE LA FACULTAD
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E IDIOMAS

Lic. Laura Villao Laylel, M.Sc.
DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA

Lic. Aníbal Javier Puya Lino, M.Sc.
DOCENTE TUTOR

Lic. Edwar Salazar Arango, M.Sc.
PROFESOR ESPECIALISTA

Abg. Joe Espinoza Ayala
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Este Trabajo de Titulación está dedicado a mis queridos padres: Águeda Aguirre y Manuel Loor, quienes con mucho cariño, amor y ejemplo han hecho de mí una persona con valores, para poder desenvolverme como: ESPOSA, MADRE y PROFESIONAL.

A mi esposo, John Rodríguez Laínez, que ha estado a mi lado dándome cariño, confianza, apoyo incondicional, para seguir adelante y cumplir otra etapa en mi vida.

A mis hijos, John, María y Lisbeth, que son el motivo y la razón de seguir superándome día a día, para alcanzar mis más preciados ideales de superación, quienes en los momentos más difíciles me dieron su amor y comprensión, por eso quiero también dejar a cada uno de ellos una enseñanza: *"que cuando se quiere alcanzar algo en la vida no hay tiempo ni obstáculo que lo impida para poder lograrlo"*.

Libia Loor

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme la vida y concederme constancia y paciencia para culminar este trabajo de investigación.

A las autoridades y docentes de la Carrera de Educación Básica por haber contribuido en mi formación profesional de grado.

Mi agradecimiento imperecedero a la Dra. Nelly Panchana Rodríguez, Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas por su idoneidad profesional y gestión en beneficio de la calidad académica de sus estudiantes; y a mi tutor Lic. Aníbal Puya Lino, M.Sc, por las sugerencias metodológicas proporcionadas en las tutorías del trabajo de titulación.

Libia Loor

DECLARATORIA

El contenido del presente trabajo de Graduación es de mi responsabilidad. El patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Loor Aguirre Libia Albina

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

	Pág.
Portada	i
Contraportada	ii
Aprobación del Tutor	iii
Autoría de Tesis	iv
Tribunal de Grado	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Declaratoria	viii
Índice general de contenidos	ix
Índice de cuadros	xiii
Índice de gráficos	xiv
Resumen	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del problema	3
1.2.1. Contextualización	4
1.2.2. Análisis Crítico	5
1.2.3. Prognosis	6
1.2.4. Formulación del problema	6
1.2.5. Preguntas directrices	6
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación	7
1.3. Justificación e importancia	8

1.4. Objetivos	9
1.4.1 Objetivo general	9
1.4.2. Objetivos específicos	9
CAPÍTULO II	10
MARCO TEÓRICO	10
2.1.- Investigaciones previas	10
2.2.- Fundamentación Filosófica	11
2.3.- Fundamentación Pedagógica	12
2.4.- Fundamentación Psicológica	14
2.5.- Fundamentación Sociológica	15
2.6.- Fundamentación Legal	16
2.6.1.- Constitución de la República del Ecuador (2008)	16
2.6.2.- Ley Orgánica de Educación Intercultural	18
2.6.3.- Código de la niñez y la adolescencia	18
2.7.- Categorías fundamentales	19
2.7.1. Espacios Recreativos	19
2.7.1.1. Definición de espacios recreativos y recreación	19
2.7.1.2. Importancia de los espacios recreativos	20
2.7.1.3. Clases de juegos	22
2.7.1.4. Espacios recreativos escolares	24
2.7.2. Convivencia Escolar	25
2.7.2.1. Definición	25
2.7.2.2. Función de la escuela en la convivencia escolar	25
2.7.2.3. Aprendizaje de la convivencia	26
2.7.2.4. Cómo se aprende la convivencia	27
2.8. Hipótesis	28
2.9. Señalamiento de variables	28
2.9.1. Variable dependiente	28
2.9.2. Variable independiente	28

CAPÍTULO III	29
MARCO METODOLÓGICO	29
3.1. Enfoque investigativo	29
3.2. Modalidad básica de la investigación	30
3.3. Nivel o tipo de la investigación	30
3.4. Población y muestra	32
3.4.1. Población	32
3.4.2. Muestra	33
3.5.Operacionalización de las variables	34
3.6. Recolección de la información	35
3.6.1. Técnicas	35
3.6.2. La encuesta	35
3.6.3. La entrevista	36
3.7. Instrumentos de la investigación	36
3.7.1. Cuestionarios	36
3.8. Procesamiento y análisis	37
3.8.1.Plan de procesamiento de la información	37
3.8.2. Plan de análisis e interpretación de resultados	38
3.9. Conclusiones y recomendaciones	60
3.9.1.Conclusiones	60
3.9.2.Recomendaciones	61
CAPÍTULO IV	62
LA PROPUESTA	62
4.1.Datos informativos	62
4.2.Antecedentes de la propuesta	62
4.3.Justificación	63
4.4.Objetivos de la propuesta	63
4.4.1.Objetivo general	63
4.4.2.Objetivos específicos	64

4.5. Fundamentaciones	64
4.5.1. Fundamentación legal	64
4.5.2. Fundamentación pedagógica	65
4.5.3. Fundamentación sociológica	65
4.6. Metodología (plan de acción)	66
4.6.1. Cronograma del plan de acción	68
4.7. Administración	68
4.7.1. Modelo operativo	69
4.8. Previsión de la evaluación	70
4.9. Descripción de la propuesta	71
CAPÍTULO V	88
MARCO ADMINISTRATIVO	88
5.1. Recursos	88
5.2. Presupuesto	88
5.3. Cronograma	90
5.4. Bibliografía	91
Anexos	93

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro	N°	Temas	Pág.
Cuadro	01	Población	33
Cuadro	02	Operacionalización de las variables	34
Cuadro	03	Plan de procesamiento de la información	37
Cuadro	04	Participación en diferentes clases de juegos	38
Cuadro	05	Participación activa en los juegos que organiza el profesor	39
Cuadro	06	Los juegos te hacen sentir más alegre y divertido	40
Cuadro	07	Respeto a las reglas de juego entre compañeros	41
Cuadro	08	Peleas entre compañeros durante el juego	42
Cuadro	09	Espacios recreativos en la Escuela	43
Cuadro	10	Respeto en la realización de los diferentes juegos	44
Cuadro	11	Dinamismo del profesor	45
Cuadro	12	Uso del juego como una forma de enseñanza	46
Cuadro	13	Participación en concurso de juegos recreativos	47
Cuadro	14	Los espacios recreativos	48
Cuadro	15	Implementación de espacios recreativos	49
Cuadro	16	Juegos recreativos y convivencia	50
Cuadro	17	Áreas verdes en la escuela	51
Cuadro	18	Capacitación de los docentes	52
Cuadro	19	Costumbre de llevar a sus hijos al parque	53
Cuadro	20	Costumbre de jugar con sus hijos	54
Cuadro	21	Juegos recreativos en relación con la sensibilidad e imaginación	55
Cuadro	22	Aplicación de los juegos recreativos	56
Cuadro	23	Proyecto educativo relacionado con la implementación de los juegos recreativos	57
Cuadro	24	Metodología	67
Cuadro	25	Cronograma del plan de acción	68
Cuadro	26	Modelo operativo	69
Cuadro	27	Previsión de la evaluación	70

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico	N°	Temas	Pág.
Gráfico	01	Participación en diferentes clases de juegos	38
Gráfico	02	Participación activa en los juegos que organiza el profesor	39
Gráfico	03	Los juegos te hacen sentir más alegre y divertido	40
Gráfico	04	Respeto a las reglas de juego entre compañeros	41
Gráfico	05	Peleas entre compañeros durante el juego	42
Gráfico	06	Espacios recreativos en la Escuela	43
Gráfico	07	Respeto en la realización de los diferentes juegos	44
Gráfico	08	Dinamismo del profesor	45
Gráfico	09	Uso del juego como una forma de enseñanza	46
Gráfico	10	Participación en concurso de juegos recreativos	47
Gráfico	11	Los espacios recreativos	48
Gráfico	12	Implementación de espacios recreativos	49
Gráfico	13	Juegos recreativos y convivencia	50
Gráfico	14	Áreas verdes en la escuela	51
Gráfico	15	Capacitación de los docentes	52
Gráfico	16	Costumbre de llevar a sus hijos al parque	53
Gráfico	17	Costumbre de jugar con sus hijos	54
Gráfico	18	Juegos recreativos en relación con la sensibilidad e imaginación	55
Gráfico	19	Aplicación de los juegos recreativos	56
Gráfico	20	Proyecto educativo relacionado con la implementación de los juegos recreativos	57



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

“LOS ESPACIOS RECREATIVOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FISCAL MANUEL MARÍA SÁNCHEZ, PARROQUIA POSORJA, PROVINCIA DEL GUAYAS, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015”.

Autora: Libia Balbina Loor Aguirre

Tutor: Lic. Aníbal Javier Puya Lino. M.Sc.

Resumen

Los espacios recreativos se definen como los lugares en donde las personas tienen un momento de esparcimiento, diversión y de relax junto a otros. En el ámbito educativo permiten el desarrollo de la convivencia y aprendizaje escolar; por consiguiente su importancia en la formación integral de los aprendices es de gran trascendencia. En este sentido, los espacios recreativos como escenario de promoción de acciones que comprenden las características físicas espaciales y temporales del mismo, está en estrecha relación con los niveles perceptivos que tiene el educando de su ambiente natural y social, lo que genera una praxis de calidad, en el marco de exigencias de las tendencias educativas actuales, con énfasis en el planteamiento de integración y búsqueda de metas comunes. El objetivo general del presente trabajo de investigación es analizar el impacto de los espacios recreativos en la convivencia escolar, mediante un diagnóstico de contexto para fomentar el buen vivir en la cotidianidad estudiantil. El marco teórico ha sido elaborado tomando en cuenta los conceptos básicos relacionados con los espacios recreativos y la convivencia escolar. En la metodología utilizada se ha considerado el enfoque cualitativo de la investigación; las técnicas que permitieron recoger los datos fueron la encuesta y la entrevista. Para el análisis e interpretación de los resultados de la investigación se procedió a la aplicación de técnicas estadísticas descriptivas. En lo que respecta a la Propuesta, se plantea el diseño de una guía didáctica de juegos recreativos para mejorar la convivencia escolar de los alumnos del quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Manuel María Sánchez”.

Palabras clave: ESPACIOS RECREATIVOS, CONVIVENCIA ESCOLAR, GUÍA DIDÁCTICA.

INTRODUCCIÓN

Los espacios recreativos constituyen aquellos lugares donde las personas tienen la oportunidad de disfrutar un momento de sano esparcimiento y relax, como parte de su convivencia y de sus interacciones con los demás.

La recreación constituye un valioso medio para el esparcimiento del individuo, su realización y crecimiento personal; su contenido puede ser tan variado como variados pueden ser los intereses individuales de las personas que se entregan a ella para aprovechar todo su potencial.

Este proyecto está estructurado en cinco capítulos, los mismos que se detallan a continuación y que son el producto de la investigación, interpretación y fundamentación teórica en contraste con los resultados obtenidos en la investigación de campo.

Capítulo I, se encuentra aquí el planteamiento y la formulación del problema, se presenta la justificación del trabajo de investigación, se plantean los objetivos y se delimita el objeto de investigación.

Capítulo II, se establece el marco teórico de este proyecto donde se presentan los antecedentes del problema y las fundamentaciones teóricas, psicológicas, pedagógicas y legales de esta investigación; además, se definen las variables.

Capítulo III, abarca la metodología utilizada para dar cumplimiento al objetivo planteado. Indica las técnicas e instrumentos para la recolección de datos y los criterios básicos para la elaboración de la propuesta.

Capítulo IV, se plantea como propuesta de solución al problema de investigación una guía didáctica con actividades recreativas que permitan la buena convivencia entre los estudiantes.

Capítulo V, señala el marco administrativo de los recursos que se han utilizado en el desarrollo del proyecto educativo, el tiempo en que se elaboró y ejecutó la investigación, la bibliografía utilizada y anexos, entre ellos, las encuestas que fueron analizadas bajo los parámetros de calificación de la escala de Likert.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

“LOS ESPACIOS RECREATIVOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FISCAL MANUEL MARÍA SÁNCHEZ, PARROQUIA POSORJA, PROVINCIA DEL GUAYAS, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015”.

1.2. Planteamiento del problema

Un espacio de recreación escolar es un ambiente físico especialmente acondicionado para la realización de actividades recreativas libres, particularmente orientadas a los niños y niñas con el propósito de ofrecer una educación integral, sobre todo enfocada a las áreas psicomotriz y actitudinal.

La carencia de los espacios recreativos en los centros educativos es un problema que se está dando a nivel nacional, ya que el gobierno no reconoce en forma social y política la importancia que tiene el concepto de recreación, sus prácticas y beneficios.

El Ministerio de Educación, conjuntamente con el Ministerio de Bienestar Social están creando programas de recreación en los Centros Comunitarios Infantiles para el efecto han adecuado los ambientes abiertos específicos para la recreación de los niños y niñas; pero estas iniciativas no han llegado a los centros educativos a nivel de educación básica ni de bachillerato, puesto que en la actualidad no se está ejecutando ningún proyecto de espacios recreativos.

A nivel institucional, en el Centro de Educación Básica “Manuel María Sánchez”, este problema, no es la excepción. La falta de espacios recreativos se está dando con los estudiantes ya que no tienen un lugar adecuado para jugar y desarrollar sus capacidades motrices, destrezas, habilidades, lo cual está acarreando grandes problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los educandos, ya que algunos padres de familia del sector optan, por mandar a estudiar a sus hijos en otros centros educativos, que cuenten con infraestructura en juegos infantiles para que los niños y niñas puedan recrearse.

1.2.1 Contextualización

La salud mental y física de los niños y niñas se obtiene mediante el juego y la recreación, gracias a estas actividades se fomenta la convivencia social y los valores humanos.

La recreación es parte de la naturaleza de los seres humanos, por este motivo los niños empiezan realizando juegos libres, pero también es muy importante que los padres de familia y los docentes coordinen actividades recreativas dirigidas, en donde se establezcan reglas y normas que potencien o fomenten la buena convivencia.

En el contexto ecuatoriano, la práctica de la educación física, deportes y recreación, ha quedado restringida a centros o grupos de élites, propiciando la marginalidad de las grandes mayorías, en cuanto a la práctica del ejercicio físico y mental.

Actualmente, el gobierno nacional y específicamente el Ministerio de Educación, han tomado conciencia de los graves problemas de obesidad y de diabetes que presenta la población ecuatoriana, incluido niños, niñas, adolescentes y adultos. Por este motivo se están implementado proyectos para fomentar la práctica de la

Educación Física y la recreación; además se ha incrementado la carga horaria de la asignatura antes mencionada.

Por lo antes expresado, se cree que en la actualidad existen las condiciones propicias para fomentar la práctica de las actividades físicas, lúdicas y recreativas. La sociedad ecuatoriana demanda de estas buenas prácticas, sobre todo los niños y niñas, con el propósito de desarrollar una personalidad integral, un desarrollo físico y social en armonía con el buen vivir que propone la Constitución de la República.

1.2.2. Análisis Crítico

La falta de espacios recreativos en la institución no contribuye a la formación integral de los educandos, puesto que ellos necesitan actividades lúdicas y de recreación para potenciar su autoestima y desarrollar la socialización educativa.

La Escuela de Educación Básica “Manuel María Sánchez”, necesita implementar espacios recreativos como; áreas verdes, juegos infantiles para que puedan desarrollar sus habilidades psicomotoras los estudiantes, ya que el juego cumple un rol muy importante porque adquiere una especial relevancia que pone de manifiesto el mayor número de posibles alternativas formativas para el niño y la niña. Este problema se está dando por no contar con un ambiente adecuado y por la carencia de recursos económicos en la institución educativa.

Por lo tanto, existe la necesidad de crear espacios recreativos, con juegos infantiles y áreas verdes en la institución educativa, para que los niños y niñas puedan desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje en un ambiente adecuado y que los docentes también pueda realizar ejercicios físicos con los estudiantes, caso contrario puede traer grandes consecuencias en lo futuro, en el establecimiento educativo.

1.2.3. Prognosis

El juego en el niño comprende todas las facetas de su vida: desenvolvimiento social, relación con los demás compañeros, relación familiar. Gracias al juego el participante potencia su fuerza de voluntad y su plenitud afectiva, adquiere conciencia de sus cualidades y potencialidades y disfruta de ella; aprende a elaborar sus vivencias del medio ambiente para conseguir una adaptación emocional. Es muy importante favorecer tanto el aspecto creativo, como el efectivo, motriz, actitudinal y social, con el propósito de favorecer el desarrollo íntegro del participante.

Por lo mencionado anteriormente, la carencia de espacios recreativos es un problema que se está suscitando, aunque no ha dado serios problemas en la institución educativa en el proceso enseñanza y aprendizaje, pero si persiste, en lo posterior podrían tener graves problemas en la institución, en cuanto a la convivencia escolar de los estudiantes, ya que ellos no cuentan con un lugar específico, para recrear y desarrollar las capacidades motrices, afectivo, cognitivo a través del juego.

1.2.4. Formulación del problema

¿Qué incidencia tienen los espacios recreativos en la convivencia escolar de los estudiantes de quinto grado, de la Escuela de Educación General Básica Fiscal Manuel María Sánchez, de la parroquia Posorja, provincia del Guayas, año lectivo 2014-2015?

1.2.5. Preguntas directrices

¿Qué son los espacios recreativos?

¿De qué manera se pueden implementar espacios recreativos en el entorno educativo?

¿Cuál es la importancia de la convivencia escolar?

¿Qué estrategias se pueden emplear para fomentar la práctica de la buena convivencia escolar?

¿Qué elementos contiene un manual de convivencia escolar?

1.2.6. Delimitación del Objeto de Estudio

- **CAMPO:** Educativo
- **ÁREA:** Curricular
- **ASPECTO:** Pedagógico

TEMA: “Los espacios recreativos para la convivencia escolar”.

PROBLEMA: ¿Qué incidencia tienen los espacios recreativos en la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado, de la Escuela de Educación General Básica Fiscal Manuel María Sánchez, de la parroquia Posorja, provincia del Guayas, año lectivo 2014-2015?

DELIMITACIÓN TEMPORAL: La investigación se realizará durante los meses de octubre 2014 y marzo del 2015.

DELIMITACIÓN POBLACIONAL: estudiantes de quinto grado, de la Escuela de Educación General Básica Fiscal Manuel María Sánchez.

DELIMITACIÓN ESPACIAL: Escuela de Educación General Básica Fiscal Manuel María Sánchez, de la parroquia Posorja, del cantón Guayaquil, provincia del Guayas.

DELIMITACIÓN CONTEXTUAL: El objeto de estudio se constituirá en el ámbito de los niños y niñas de la mencionada institución educativa.

1.3. Justificación

La educación en su función formadora, se ha concebido en un marco de orientaciones que preceden la acción de quienes tienen la delicada misión de propiciar el aprendizaje escolarizado. De allí que, el estudio de los espacios recreativos sea un punto de apoyo significativo, para el abordaje asertivo del proceso educativo que permite la formación integral del individuo, con la plena participación de quienes conforman el contexto educativo.

En este sentido, los espacios recreativos como escenario de promoción de acciones que comprenden las características físicas espaciales y temporales del mismo, está en estrecha relación con los niveles perceptivos que tiene el educando de su ambiente natural y social, lo que genera una praxis de calidad, en el marco de exigencias de las tendencias educativas actuales, con énfasis en el planteamiento de integración y búsqueda de metas comunes.

El juego, es la práctica recreativa más arraigada en el ámbito educativo, su presencia se evidencia en las metodologías de trabajo centradas en el mismo, especialmente en los primeros grados de enseñanza; en las clases de Educación Física, en las dinámicas de grupo que utilizan algunos maestros para motivar a sus estudiantes en el aula de clase; en los festivales escolares recreativos, que van desde los encuentros de juegos tradicionales y populares hasta las competiciones deportivas; en la emergencia de ludotecas itinerantes o localizadas, hasta los juegos del patio de recreo.

Esta investigación es **factible** en su realización, ya que la autora labora en la misma institución educativa y cuenta con la predisposición de los docentes y padres de familia para desarrollar el proyecto. Además, es de vital **importancia** el papel que juega la institución educativa en la formación integral del estudiante ya que viene a constituirse en su segundo hogar, siendo así necesario tener un

ambiente adecuado que cuente con espacios recreativos como áreas verdes, juegos infantiles para que puedan desarrollar las capacidades psicomotoras, habilidades y destrezas, con el fin de propender a los educandos un ambiente adecuado para la recreación.

Los **beneficiarios** directos de esta investigación serán los estudiantes, porque gracias a la implementación de los espacios recreativos se propenderá a fortalecer la convivencia escolar. Por otra parte, como beneficiarios indirectos se encuentran los docentes, porque gracias a la aplicación de la guía didáctica podrán estar en capacidad de orientar efectivamente la recreación estudiantil.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General:

- Analizar el impacto de los espacios recreativos en la convivencia escolar, mediante un diagnóstico de contexto para fomentar el buen vivir en la cotidianidad estudiantil.

1.4.2. Objetivos Específicos:

- Caracterizar los espacios recreativos y la convivencia escolar de acuerdo a los nuevos enfoques de la psicopedagogía contemporánea.
- Diagnosticar la situación real de los espacios recreativos que presenta la institución educativa.
- Diseñar una guía didáctica con juegos recreativos y dinámicas grupales para fomentar la buena convivencia estudiantil.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Investigaciones previas

Antes de proceder a la realización de la investigación, se consultaron fuentes de información personal y de registro en la Escuela de Educación General Básica Fiscal Manuel María Sánchez; y se comprobó que no se ha realizado ninguna investigación sobre los espacios recreativos para optimizar la convivencia escolar, por lo que este tema a investigar es original, dentro de la comunidad educativa.

A nivel nacional sí existen estudios relacionados con la variable independiente de la investigación: espacios recreativos. Entre las principales investigaciones se consideran las siguientes:

"Diseño de un espacio recreativo y pedagógico para niños de 2 a 5 años dentro del centro comercial Mall del Río", de la autoría de Andrea Gálvez Aguilar, de la Escuela de Diseño de la Universidad de Cuenca. Esta investigación contiene una propuesta denominada "ARCO" que es un espacio recreativo y pedagógico. Ha sido desarrollado teniendo como premisa la combinación de aprendizaje y diversión. Los diferentes elementos diseñados han sido creados para que cada situación vivida sea espontánea. Cada forma, figura y elemento dentro del espacio diseñado ha sido seleccionado con el objeto de despertar la curiosidad y fortalecer la creatividad en los niños, ambas, piezas fundamentales en el proceso educativo.

“Espacios recreativos y su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la Escuela “Alonso Palacios”, de la comunidad Pucara Grande, parroquia Quisapincha, cantón Ambato, provincia Tungurahua, durante el año lectivo 2009- 2010”, cuyas autoras son: Martha Jerez Masaquiza y Noemí

Hortencia Gaviño (2010). En esta investigación se expresa que existen diversos clases de juegos recreativos para que los docentes permitan que sus estudiantes puedan desarrollar sus capacidades necesarias para continuar con el estudio académico; el impacto que tiene la recreación es trascendental frente a la búsqueda del fortalecimiento de la institución educativa, además, que la aplicación de una guía didáctica de juegos recreativos permite la capacitación de los docentes para desenvolverse con eficiencia y eficacia en el contexto actual.

"Propuestas de actividades físicas recreativas en niños y niñas de la Fundación SERPAG del cantón Pasaje, año 2010-2011", cuyo autor es Holger Pineda Morales, de la Universidad Técnica de Machala. Este estudio pretende concienciar a los docentes y padres de familia de la Fundación SERPAG, sobre sus posibilidades en la formación y desarrollo integral de los niños y niñas, a través de la inserción de actividades físicas recreativas, dentro del cronograma laboral establecido por la citada Fundación.

2.2.- Fundamentación Filosófica

En su sentido propio, filosofía significa la doctrina de los primeros principios y causas. En este norte la filosofía es investigación de principios; precisamente, porque son los fundamentos del objeto de saber: la filosofía es la doctrina de los primeros fundamentos de explicación de lo que es, busca la naturaleza del conocimiento, las relaciones y los métodos apropiados para ese conocimiento.

La presente investigación está fundamentada en el pensamiento complejo o paradigma de la complejidad de Edgar Morín, el cual tiene sus antecedentes en la historia de la filosofía occidental y oriental.

Según Trigo (2013), "el pensamiento complejo es entonces el esencialmente el pensamiento que trata con la incertidumbre y que es capaz de concebir la

organización. Es el pensamiento apto para unir, contextualizar, globalizar, pero al mismo tiempo para reconocer lo singular, lo individual, lo concreto".(p. 189).

De acuerdo con la mencionada autora, el pensamiento complejo es totalizador, abarcador, no fracciona el conocimiento, sino que por el contrario establece relaciones entre cada uno de sus elementos.

Al respecto, Trigo (2013) afirma que la cultura científica y técnica, debido a su carácter disciplinario especializado, separa y compartimenta los saberes, haciendo cada vez más difícil la contextualización.

Ramos (2005) sostiene lo siguiente:

"Si queremos construir el edificio del hombre y modelar un sujeto activo y preparado para enfrentar las complejidades del mundo actual, debemos recurrir también al sistema de disciplinas científicas que estudian y fundamentan la naturaleza esencial del hombre y que permiten caracterizar y optimizar el proceso docente de su modelación consciente, dentro de lo cual ocupa un lugar peculiar e insustituible el análisis filosófico del hombre y de su activa relación con la realidad, incluyendo a la propia actividad educacional". (p.6).

Para este autor es muy importante, en el ámbito de la Filosofía, saber qué tipo de hombre o de ser humano se quiere formar a través de la educación, considerando su participación activa y transformadora de la sociedad.

Según Carla (2000) "El pensamiento filosófico sustenta la práctica educativa, de esta forma, pasa a ser parte de la misma, permitiendo orientar la enseñanza con el fin de forjar un individuo y una sociedad digna y coherente con la realidad actual de un mundo globalizado" (p. 2)

2.3.- Fundamentación Pedagógica

La pedagogía, según (Flores, 2005) "como término del lenguaje común y más amplio se refiere al saber o discurso sobre la educación como proceso de socialización, de adaptación (...)" (p. 352).

De acuerdo a lo expresado por Flores, se puede decir que la pedagogía es la ciencia que tiene por objeto de estudio a la educación.

El presente trabajo está fundamentado en el modelo pedagógico constructivista, el cual según (Díaz Barriga & Hernández, 2010) proponen "un currículo y una enseñanza centrados en el aprendizaje del alumno, concebido como un agente activo de su propio aprendizaje y con un gran potencial como constructor del conocimiento (...)" (p. 22).

Comentando las ideas de estos autores, se puede expresar que en el constructivismo, es el educando quien construye y reconstruye sus conocimientos y significados, bajo la mediación del docente.

Al respecto se comparte el criterio de (Díaz Barriga & Hernández, 2010) que afirman lo siguiente:

"Algunos autores se centran en el estudio del funcionamiento y el contenido de la mente de los individuos (por ejemplo, el constructivismo psicogenético de Jean Piaget), pero para otros, el foco de la explicación de los procesos de construcción del conocimiento tiene origen social (como el socioconstructivismo inspirado por Lev Vigotsky y la escuela sociocultural o sociohistórica). También es posible identificar un constructivismo radical, como el planteado por Von Glaserfeld o Maturana quienes afirman que la construcción del conocimiento es enteramente subjetiva, por lo que no es posible formar representaciones objetivas ni verdaderas de la realidad, sólo

existen formas viables o efectivas de actuar sobre la misma (...)
(p. 2)..

Por lo antes mencionado, se puede inferir que el modelo pedagógico constructivista está formado por un conjunto de teorías y aportaciones, es decir, por una diversidad de posturas que pueden clasificarse como constructivistas, desde las cuales se indaga e interviene en el ámbito educativo, pero a la vez, se hacen planteamientos epistemológicos, se explican los procesos de desarrollo del psiquismo o la inteligencia.

Por otra parte (Coll, 1988) sostiene que la construcción del conocimiento escolar puede analizarse desde dos vertientes: 1. Los procesos psicológicos implicados en el aprendizaje; y 2. Los mecanismos de influencia educativa para promover, guiar y orientar dicho aprendizaje.

Según el autor antes mencionado, la postura constructivista rechaza la idea de que el estudiante es un mero receptor o reproductor de los saberes culturales. Tampoco acepta la idea de que el desarrollo es la simple acumulación de aprendizajes específicos.

2.4.- Fundamentación Psicológica

Conociendo que la Psicología es la ciencia que estudia la conducta o comportamiento humano, se puede manifestar que la presente investigación está fundamentada en los aportes proporcionados por la neurociencia, el neuroaprendizaje y la teoría de las emociones.

De acuerdo con el criterio de (Pérez, 2012) "La neurociencia en no más de 30 años está modificando de manera sustancial nuestro modo de pensar sobre el funcionamiento del cerebro y sobre el desarrollo de nuestras cualidades humanas fundamentales. Permítanme que sólo aluda a tres aspectos claves: la enorme

plasticidad del cerebro, la relevancia del inconsciente y la primacía de las emociones". (pp. 3-4).

La neurociencia está comprobando que el cerebro es un órgano con capacidad prácticamente ilimitada de aprender a lo largo de toda la vida, en contra de lo que se había pensado y de lo que se había enseñado a lo largo de la vida, que a los seis o siete años se acaban deformar las neuronas y que ya a partir de esa época venía el declive definitivo hasta la madurez.

La neurociencia confirma cada día de manera más contundente que entre el 80 y el 90% de los mecanismos y procesos que se utilizan en la vida cotidiana para percibir, interpretar, tomar decisiones y actuar, se realizan por debajo de la conciencia, no necesitan la conciencia para funcionar. No se está hablando del inconsciente freudiano, se está hablando del conocimiento implícito, de los mecanismos construidos en cada uno de nosotros desde que se nace, y que al convertirse en automatismos no requieren la conciencia para su ejecución.

El cerebro no es una máquina de computación ilimitada, ciega, desapasionada, es más bien una instancia emocional, que funciona principalmente para provocar la satisfacción, para procurar la supervivencia del ser humano, para acercarse al placer, a la satisfacción de necesidades e intereses y para alejarse del dolor. Por lo tanto, su conocimiento es siempre interesado. El cerebro conoce para preservar la supervivencia del ser humano, no tiene capacidad ilimitada de procesamiento, su capacidad de procesamiento a corto plazo es muy limitada.

2.5.- Fundamentación Sociológica

De acuerdo con Martínez y otros, citado por Valdés (2011):

"Desde los orígenes mismos del hombre su posibilidad de subsistencia y perpetuación ha estado influenciada, por su capacidad de transmitir y asumir las experiencias acumuladas de una generación a otra, de transmisión de culturas, es en ese sentido que la educación es parte de la vida y componente de la práctica social".(p. 1).

Analizando lo expresado en la cita anterior, se puede decir que el hombre es un ser gregario por naturaleza, no puede vivir en solitario, sino que necesita de los demás para poder conseguir sus objetivos y satisfacer sus necesidades, ya sean primarias o secundarias.

En lo que respecta a la fundamentación sociológica de esta investigación, se ha considerado necesario emplear la *teoría de la pedagogía sociológica*, que tiene su máximo representante en el sociólogo francés Émile Durkheim, teoría, que según (Nassif, 1958), "estudia a la educación como hecho social a través del cual las sociedades incorporan metódicamente a los jóvenes a las formas adultas de vida. Durkheim encomienda a la sociología la determinación de los medios educativos y de los ideales correspondientes". (p. 102).

Interpretando la teoría de la pedagogía sociológica, se puede manifestar que existe una relación inseparable entre la educación y la sociedad, a tal punto que se puede decir que la sociedad es causa y efecto de la educación; y que también la educación es causa y efecto de la sociedad.

2.6.- Fundamentación Legal

2.6.1.- Constitución de la República del Ecuador (2008)

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medioambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

2.6.2.- Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 2

Literal b.- Educación para el cambio.- La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizaje y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales;

Literal f.- Desarrollo de los procesos.- Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos obligaciones, históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República.

Art. 3.-

Literal g.- La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir o SumakKawsay.

2.6.3. Código de la niñez y la adolescencia

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:

Numeral 4.- Garanticen 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. (...)

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

Literal a.- Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y efectivo.

Literal g.- Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

2.7.- Categorías fundamentales

2.7.1. Espacios Recreativos

2.7.1.1. Definición de espacios recreativos y recreación

Según Gálvez (2012), espacio recreativo "Es aquel espacio que permite volver a crear una y otra vez juegos, experiencias y momentos de ocio y disfrute; además las zonas recreativas se asocian fuertemente con el factor intelectual y educativo, según investigaciones realizadas se ha demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados y sin presión" (p. 11-12).

Comentando la definición de Gálvez, se puede decir que el propósito de los espacios recreativos es propiciar y fomentar la actividad lúdica en los niños y niñas; así como también propiciar el aprendizaje.

En cuanto al término recreación, una definición bastante conocida por englobar los principales aspectos que los diferentes autores incluyen en múltiples definiciones es la citada por Pérez Sánchez. A, del profesor norteamericano Harry A. Overstrut quien plantea que "...La Recreación es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre, con tendencia a satisfacer ansias psico-espirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización..." (19: 4). En esta definición, el elemento socialización le imprime un sello particularmente que la distingue por cuanto es uno de los aspectos de más resonancia en las funciones de la Recreación, sin embargo, en ella no queda preciso el hecho del desarrollo que propicia al individuo.

De acuerdo a las definiciones anteriormente citadas, se puede manifestar que la recreación es aquella actividad humana, libre, placentera, efectuada individual o colectivamente, destinada a perfeccionar al hombre. Le brinda la oportunidad de emplear su tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas, que le permiten volver al mundo vital de la naturaleza y lo incorporan al mundo creador de la cultura, que sirven a su integración comunitaria y al encuentro de su propio yo, y que propenden, en última instancia, a su plenitud y a su felicidad.

2.7.1.2. Importancia de los espacios recreativos

Los espacios recreativos permiten, a través de las actividades lúdicas en la educación contribuir a dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, y generar aperturas para la expresión del afecto, sensibilidades, cogniciones, emociones que sirvan de medios “equilibrantes” de las tensiones escolares y al mismo tiempo que favorezcan la construcción de conocimientos y valores compartidos. Los aportes de la recreación, como práctica liberadora de la rutina, de las dinámicas escolares y en el marco de una educación integral, contribuyen al desarrollo de capacidades y habilidades que fomentan el respeto hacia sí mismo y hacia los otros.

Es por ello que, la recreación en los contextos escolares debe afectar de manera significativa el Proyecto Educativo Integral Comunitario, los proyectos pedagógicos, el aula de clase en términos de hacer visible las diversas subjetividades que tienen los estudiantes, los maestros, los padres y los directivos sobre las prácticas recreativas.

La recreación, de acuerdo a la sociología, busca romper con la rutina diaria que tiene el ser humano, ya sea por el trabajo o el campo educativo; permitiendo que los individuos estén en un ambiente en el cual puedan compartir, expresar sus emociones y a la vez relajarse.

En el campo educativo, busca la interacción entre el estudiante y el educador, donde se afinen la confianza y se compartan los conocimientos en un ambiente favorable.

Todo esto, ayuda a que sea más activo y al mismo tiempo estimulen los procesos de enseñanza-aprendizaje, así mismo, sensibiliza las cogniciones y emociones, y de esta manera se puedan nivelar las tensiones.

Según Manzano (2004):

El reconocimiento de la importancia de la recreación en la escuela toma fuerza en el S XX a partir de numerosos estudios particularmente de la Psicología Evolutiva, el Constructivismo y el Psicoanálisis que ponen en evidencia el papel del juego y la creatividad en el desarrollo humano. Estos estudios inciden a su vez, de modo significativo, en la flexibilización de los métodos de enseñanza-aprendizaje y en la búsqueda de logros de los fines de la educación y de formación ciudadana. (p.3)

El juego, es la práctica recreativa más arraigada en el ámbito educativo, su presencia se evidencia en las metodologías de trabajo centradas en el juego, especialmente en los primeros grados de enseñanza; en las clases de Educación Física, en las dinámicas de grupo que utilizan algunos maestros para motivar a sus estudiantes en el aula de clase; en los festivales escolares recreativos, que van desde los encuentros de juegos tradicionales y populares hasta las competiciones deportivas; en la emergencia de ludotecas itinerantes o localizadas, hasta los juegos del patio de recreo.

2.7.1.3. Clases de juegos

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.

Juego Didáctico.- Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el

desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Juegos Escolares.- Estos juegos son los que comprenden en el periodo 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.

Para el desarrollo de las clases de juegos es preciso definir la importancia de manejar diferentes ambientes del juego, las cuales enriquecen las experiencias del niño, por ejemplo en el campo sensorial, se deben aprovechar las superficies lisas, secas, húmedas, ásperas, duras o blandas; en el psicomotor, planear materiales sugerentes como la rayuela pintadas en el piso, llantas colgadas en hilera para saltar alternando los pies, sogas sujetas a un árbol o travesaño para columpiarse,

entre otros; utilizando materiales que se pueden usar son infinitos: troncos , sogas, llantas, piedras grandes y pequeñas y otros se puede sacar provecho de las irregularidades del terreno para hacer juegos interesantes; el asunto es crear medios no costosos para el halago de los niños.

La distribución de los juegos debe hacerse por edades, así los niños grandes no rozarán con los pequeños. La ambientación puede ser sectorizada por áreas:

- Área de Construcción.-Tenemos cajón de madera. Piscina de aserrín, montón de piedras o cascajos.
- Área húmeda.- Tanque bajo de agua, riachuelo cercano.
- Área psicomotora gruesa.- Tenemos Columpios, resbaladera, subibaja, llantas colgadas.
- Área de descanso.- Tenemos llano, césped, lugar bajo un árbol,
- Áreas verdes.
- Área social.-Tenemos troncos dispuestos como un auditorio, bancas, lomas de terraza.
- Área de juego simbólico.- Existen techado sin paredes, casitas, tienditas.

2.7.1.4. Espacios recreativos escolares

Han de tener elementos que sirva de estímulo para los alumnos, dependiendo de la edad. Las instalaciones para la zona de recreo se pueden animar con:

- Toboganes, túneles contruidos de diferentes materiales, desniveles del terreno, columpios, espalderas, neumáticos, resbaladeras, columpios.
- Patio, sala de juegos y ludotecas.
- Suelos de cemento, tierra o baldosas con figuras geométricas: rombos, triángulos, tableros de ajedrez, etc.
- Podrían impartirse clases de manualidades, pintura y modelado.
- Una plataforma elevada para escenario y almacén en su zona baja para guardar sogas, balones, etc.
- Unos muros en forma de panel para poder decorarlos, hacer anuncios, avisos, etc.
- Otros rincones para relajación y concentración individual, como jardines, huertos, etc.

Los espacios naturales hay que integrarlos en el espacio lúdico, así como instalaciones deportivas, pero éstas no limitarlas sólo a los deportes de masa sino a otros tipos de deportes menos conocidos o practicados, como tenis de mesa, ajedrez, etc.

2.7.2. Convivencia Escolar

2.7.2.1. Definición

De acuerdo con (Martínez, 2001), "Hablar de convivencia es tanto como referirse a la vida en compañía de otros. Valga esta pequeña definición para advertir que la vida humana sólo es posible merced a la participación de los demás. Como bien nos recuerda Marías (1996, 39), la vida personal es necesariamente interpersonal, es decir; convivencia". (p. 296).

De acuerdo con Martínez, la convivencia significa vivir, interactuar, compartir y mantener comunicación con quienes nos rodean.

2.7.2.2. Función de la escuela en la convivencia escolar

Sobre este tema (Ianni, 2003) afirma que "La función socializadora de la escuela se manifiesta en las interrelaciones cotidianas, en las actividades habituales; también se hacen explícitas en las charlas espontáneas o en discusiones y diálogos planificados para reflexionar sobre esas interrelaciones, para reconocer los acuerdos, las diferencias, las formas de alcanzar el consenso, de aceptar el disenso. Sólo de esta manera se aprende a convivir mejor".

Una escuela que intenta responder a su cometido de ser formadora de ciudadanas y ciudadanos, comprometidos crítica y activamente con su época y mundo, permite el aprendizaje y la práctica de valores democráticos: la promoción de la solidaridad, la paz, la justicia, la responsabilidad individual y social.

Estos se traducen en las acciones cotidianas que transcurren en el aula, en la actitud comprensiva y educadora de los adultos que son los responsables de la formación de las jóvenes generaciones, por eso, el desafío de toda institución educativa es convertirse en propulsora de procesos de democratización y participación. Sin lugar a dudas, si la escuela puede hacer esto - de hecho muchas de las escuelas lo hacen y lo hacen bien - está dando respuesta a una de las demandas más requeridas por la sociedad.

2.7.2.3. Aprendizaje de la convivencia

¿Qué significa aprendizaje de la convivencia? En realidad, se trata de un doble aprendizaje. En primer lugar, la convivencia se aprende. Es más, es un duro y prolongado -hasta podría decirse, interminable- aprendizaje en la vida de todo sujeto, pues:

- Sólo se aprende a partir de la experiencia.
- Sólo se aprende si se convierte en una necesidad.
- Sólo se aprende si se logran cambios duraderos en la conducta, que permitan hacer una adaptación activa al entorno personal y social de cada uno.

Por otra parte, la convivencia enseña. De ella se aprenden contenidos actitudinales, disposiciones frente a la vida y al mundo, que posibilitan el aprendizaje de otros contenidos conceptuales y procedimentales.

Los principales determinantes de las actitudes se entienden en términos de influencias sociales. Las actitudes se transmiten a través de la expresión verbal y no verbal. La institución educativa, aun cuando no se lo proponga, no se limita a enseñar conocimientos, habilidades y métodos. Va más allá. La escuela contribuye a generar los valores básicos de la sociedad en la que está inserta. Los valores de la escuela influyen sobre los alumnos. Muchos de ellos están claramente explicitados en el ideario institucional, en tanto que otros están íntimamente ligados a la identidad institucional, y son los que vivencian diariamente; sobre estos principios se construye y consolida la convivencia.

Los valores constituyen un proyecto compartido que da sentido y orienta la formación de actitudes en la escuela. La escuela espera de sus actores una serie de

comportamientos adecuados a los valores que inspiran el proyecto educativo. Para ello deben incorporarse normas. La meta máxima será que éstas sean aceptadas por todos los actores como reglas básicas del funcionamiento institucional, que se comprenda que son necesarios para organizar la vida colectiva. Si esto se logra, se logró la interiorización de las normas.

2.7.2.4. ¿Cómo se aprende la convivencia?

Para aprender a convivir deben cumplirse determinadas procesos, que por ser constitutivos de toda convivencia democrática, su ausencia dificulta (y obstruye) su construcción; simplemente se enumeran:

- ✓ Interactuar (intercambiar acciones con otro /s).
- ✓ Interrelacionarse; (establecer vínculos que implican reciprocidad).
- ✓ Dialogar (fundamentalmente ESCUCHAR, también hablar con otro /s).
- ✓ Participar (actuar con otro /s).
- ✓ Comprometerse (asumir responsablemente las acciones con otro /s).
- ✓ Compartir propuestas.
- ✓ Discutir (intercambiar ideas y opiniones diferentes con otro/s).
- ✓ Disentir (aceptar que mis ideas – o las del otro /s pueden ser diferentes).
- ✓ Acordar (encontrar los aspectos comunes, implica pérdida y ganancia).
- ✓ Reflexionar (volver sobre lo actuado, lo sucedido. “Producir Pensamiento” – conceptualizar sobre las acciones e ideas).

Todas estas condiciones en la escuela se conjugan y se transforman en práctica cotidiana a través de proyectos institucionales que resulten significativos para los actores institucionales, y también respondan a necesidades y demandas institucionales. Estos proyectos incluyen y exceden los contenidos singulares de las asignaturas, la tarea nuclea a los distintos actores y como consecuencia de ello, las relaciones cotidianas y rutinarias se modifican, varían los roles y cada

integrante asume nuevas responsabilidades, se incrementa el protagonismo de todos los participantes.

2.8.- Hipótesis

“Si se diseñan e implementan espacios recreativos fundamentados en juegos y dinámicas grupales, entonces se mejorará la convivencia escolar de los niños y niñas de la Escuela de Educación General Básica Fiscal Manuel María Sánchez.

2.9.- Señalamiento de las variables

2.9.1.- Variable dependiente

Convivencia escolar

2.9.2.- Variable independiente

Espacios recreativos.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3. 1.Enfoque investigativo

Esta investigación se realizó tomando en cuenta el enfoque cualitativo que permite describir e interpretar en forma crítica los resultados obtenidos; se la efectuó en el contexto educativo evidenciando la realidad que se vive en la institución, buscando la comprensión de los hechos y la manera de solucionarlos, mejorando el aprendizaje de los actores directos de la investigación.

Al respecto Hernández, Fernández y Baptista (2010) afirman que el enfoque cualitativo "Utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación" (p. 7).

El enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni completamente predeterminados. No se efectúa una medición numérica, por lo cual el análisis no es estadístico. La recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos). También resultan de interés las interacciones entre individuos, grupos y colectividades.

Este modelo se lo utilizó en la aplicación de entrevistas, para obtener un diagnóstico de la realidad en cuanto al uso de los espacios recreativos. Se lo realizó desde una perspectiva holística, porque en ella se incluyó a toda la comunidad educativa, mediante la socialización de soluciones que servirán para mejorar de manera considerable esta problemática.

3.2. Modalidad básica de la investigación

La modalidad básica de investigación corresponde a un **proyecto factible** porque primero se realizó un diagnóstico de la situación para después elaborar, en base a argumentos teóricos, una propuesta que coadyuve a solucionar esta problemática. Al respecto Arias (2009) señala que: “Se trata de una propuesta de acción para resolver un problema práctico o satisfacer una necesidad. Es indispensable que dicha propuesta se acompañe de una investigación, que demuestre su factibilidad o posibilidad de realización”. (p. 134)

Para llevar a cabo el proyecto factible, fue necesario establecer procedimientos metodológicos, actividades y recursos necesarios para ejecutar el proyecto. Así mismo, analizar información y llegar a conclusiones para solucionar la problemática vigente en la Escuela de Educación Básica “Manuel María Sánchez”.

3.3. Nivel o tipo de la investigación

Los niveles de investigación que corresponden a la presente investigación son: exploratoria, descriptiva y explicativa.

Investigación exploratoria.- Según Méndez (2008) esta investigación tiene como objetivo "aumentar la familiaridad del investigador con el fenómeno que va a investigar, aclarar conceptos, establecer preferencias para posteriores investigaciones".

De acuerdo con lo expresado por el autor antes mencionado, se puede decir que para definir el carácter exploratorio del estudio han de tenerse en cuenta consideraciones importantes: el conocimiento previo que tiene el investigador sobre el problema planteado, los trabajos realizados por otros investigadores, la

información no escrita que poseen personas que por su relato pueden ayudar a reunir y sintetizar sus experiencias.

En el presente proyecto educativo, se ha utilizado este tipo de investigación en los siguientes aspectos:

1. Al observar y diagnosticar el problema que se evidenció en el quinto grado de básica, de la escuela Manuel María Sánchez: carencia de espacios recreativos.
2. Al hacer un estudio de los antecedentes de la investigación, para saber quiénes habían escrito investigaciones acerca del tema en estudio.
3. Al elaborar el marco teórico con sus respectivas fundamentaciones, puesto que se tuvo que recurrir a una investigación bibliográfica, tanto en libros impresos, como en información digital.

Investigación descriptiva.-Según Bernal (2012) "una de las funciones principales de la investigación descriptiva es la capacidad para seleccionar las características fundamentales del objeto de estudio y su descripción detallada de las partes, categorías o clases de dicho objeto" (p. 112).

Por otra parte, el mismo Bernal afirma que la investigación descriptiva se guía por las preguntas de investigación que se formula el investigador.

Específicamente, en lo que respecta a la presente investigación se ha hecho uso de la misma, al hacer una descripción del planteamiento del problema, donde se deja evidenciado todos los aspectos que constituyen del objeto de estudio. Por otra parte, también se aplicó este tipo de investigación al formular las preguntas directrices en el capítulo I, las cuales han sido respondidas en el marco teórico de la investigación.

Investigación explicativa.-De acuerdo con Bernal (2012) "La investigación explicativa tiene como fundamento la prueba de hipótesis y busca que las conclusiones lleven a la formulación o el contraste de leyes o principios científicos". (p.115).

Para Bernal "En la investigación explicativa se analizan causas y efectos de la relación entre variables". (p. 115).

Por el nivel avanzado que presenta este tipo de investigación, no ha sido utilizado totalmente en el presente estudio, puesto que como se dijo anteriormente, no se ha hecho la comprobación de una hipótesis; sino más bien la comprobación de unas preguntas directrices de investigación.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Según Lerma (2004) "la población es el conjunto de todos los elementos de la misma especie que presentan una característica determinada o que corresponden a una misma definición y a cuyos elementos se le estudiarán sus características o relaciones". (p. 73).

Interpretando la definición proporcionada por Lerma, podemos decir que población es el conjunto o universo de todos los elementos que forman parte de la investigación.

La población de esta investigación está constituida por sujetos que componen la Escuela de Educación Básica “Manuel María Sánchez”, siendo estos 45 estudiantes, 45 padres de familia, 3 docentes y 1 autoridad.

ÍTEM	ESTRATO	POBLACIÓN
1	Autoridad	1
2	Docentes	3
3	Padres de familia	45
4	Estudiantes	45
TOTAL		94

Cuadro N°1 Población

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel María Sánchez.

Elaboración: Libia Loor Aguirre

3.4.2. Muestra

Con respecto a la muestra, Lerma (2004) afirma que "La muestra es un subconjunto de la población. A partir de los datos de las variables obtenidos de ella (estadísticos), se calculan los valores estimados de esas mismas variables para la población" (p. 74).

Por lo mencionado anteriormente, en este caso no hace falta recurrir al muestreo, puesto que la población es pequeña y manejable, es decir todos los elementos de la población serán tomados en cuenta.

3.5.Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Variable independiente: Espacios recreativos Es aquel espacio que permite volver a crear una y otra vez juegos, experiencias momentos de ocio y disfrute.	Organización Implementación Recursos didácticos	Clases de espacios recreativos Ventajas Desventajas Uso Mantenimiento	Encuestas Entrevista	Cuestionarios Formularios
Variable dependiente: Convivencia escolar La convivencia significa vivir ,interactuar, compartir y mantener comunicación con quienes nos rodean.	Ambiente escolar Relaciones interpersonales	Tipos de convivencia Convivencia escolar Convivencia familiar Convivencia en la comunidad	Encuestas Entrevista	Cuestionarios Formularios

Cuadro N° 2Operacionalización de las variables
Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuel María Sánchez”
Elaboración: Libia Loor Aguirre

3.6. Recolección de la información

3.6.1. Técnicas

Las técnicas en investigación constituyen los procedimientos y habilidades que se aplican para desarrollar un arte o una ciencia.

Según Tamayo (2012) "Las técnicas se refieren desde sus orígenes a la producción de cosas, a hacer algo, a la habilidad para hacer cosas, que implica un conocimiento empírico de cómo hacerlas" (p. 34).

En este trabajo de investigación se hizo uso de dos técnicas muy importantes: la encuesta y la entrevista.

3.6.2. La encuesta

Es una técnica que permite recopilar datos de toda una población o de una parte representativa en ella, mediante un cuestionario adecuado. Su característica principal se basa en que la persona investiga y llena un cuestionario con preguntas claras.

La encuesta es una de las técnicas más claras y generalizadas en el área social, educativa, religiosa, política y económica. Permittiéndonos conocer el criterio personal de cada uno de los miembros de una población para así sacar conclusiones acertadas para mejorar en su proceso.

En la presente investigación se aplicaron encuestas a los padres de familia y estudiantes.

3.6.3. La entrevista

Es una conversación entre dos personas (el entrevistador y el entrevistado) que tiene como finalidad extraer información sobre un tema determinado. Tres son sus elementos: el entrevistador, entrevistado y relación. Al entrevistador que es el que utiliza esta técnica, se le exige cualidades personales, experiencia y comprensión en conocimientos de técnicas.

Esta técnica se aplicó a la Directora del establecimiento educativo y los 2 docentes del quinto grado, quienes a través de un diálogo franco y ameno, contestaron las preguntas proporcionadas.

3.7. Instrumentos de la investigación

De acuerdo con (Muñoz, 2012) los instrumentos "Son las herramientas, maquinarias y equipos que sirven como apoyo en una investigación para alcanzar los resultados esperados" (p. 203).

En la investigación se consideró como principal instrumento de recolección de datos, el cuestionario, tanto para la encuesta como para la entrevista.

3.7.1. Cuestionario

Según (Muñoz, 2012) "el cuestionario es un documento en el cual se recopila información por medio de preguntas concretas (cerradas o abiertas) aplicadas a un universo o muestra establecidos, con el propósito de conocer una opinión" (p. 203).

En general, un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables que se van a medir.

3.8.- Procesamiento y análisis

3.8.1. Plan de procesamiento de la información

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
A través de las encuestas aplicadas a los estudiantes y padres de familia de la institución educativa se determinó la falta de espacios recreativos lo cual limita el desarrollo de las actividades lúdicas de los estudiantes y por otra parte obstaculiza la buena convivencia escolar.	A partir de que se conoció el problema que existía en la institución se procedió a buscar información mediante artículos, revistas, páginas web, libros, etc., acerca de las causas y efectos que producía este fenómeno. Además se convivió con la comunidad educativa para verificar la situación de cada una de las partes.	Por medio de la información que se obtuvo acerca de los espacios recreativos y de la convivencia escolar se realizaron encuestas, entrevistas, los mismos que se utilizaron para analizar la propuesta que se tenía para solucionar esta problemática.	Una vez definido que la falta de espacios recreativos ocasiona que los estudiantes no desarrollen el juego, la socialización y sano esparcimiento, los integrantes de la comunidad educativa deberían involucrarse de forma activa a esta propuesta ya que de esta manera se logrará mejorar la convivencia de los miembros de la comunidad educativa.	Mediante la guía didáctica de juegos recreativos el docente tendrá un apoyo diario para desarrollar actividades lúdicas que contempla la malla curricular del educando, dará facilidad para que durante los recesos los alumnos puedan jugar libre y espontáneamente bajo la orientación y cuidado de los docentes.

Cuadro N° 3 Plan de procesamiento de la información
 Fuente: Escuela de Educación Básica "Manuel María Sánchez"
 Elaboración: Libia Loor Aguirre

3.8.2.- Plan de análisis e interpretación de resultados

Encuesta aplicada a estudiantes

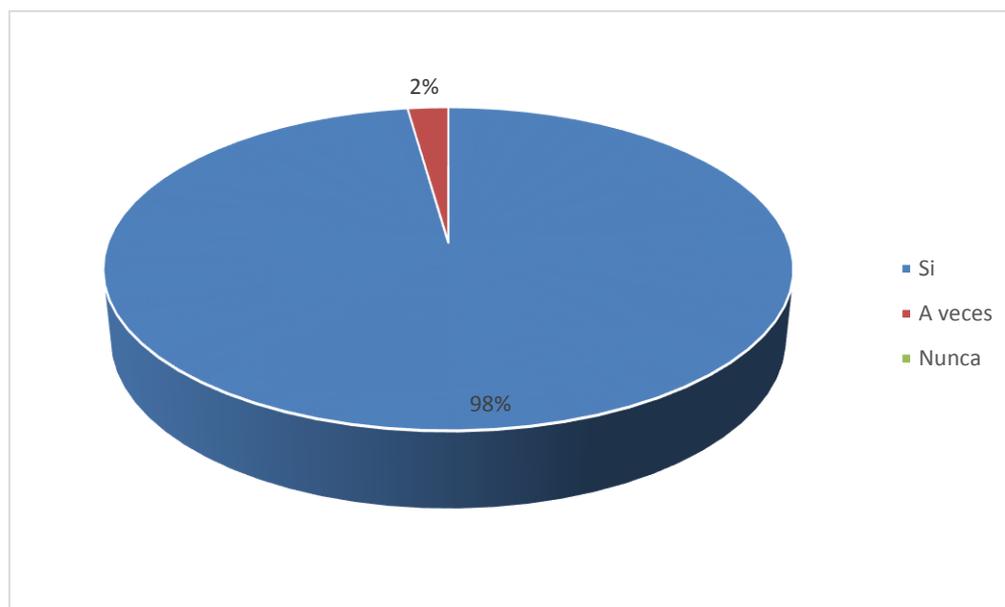
1. ¿En la escuela, te gusta participar en diferentes clases de juegos?

Cuadro N° 4
Participación en diferentes clases de juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	44	98%
A veces	1	2%
Nunca	0	0%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 1
Participación en diferentes clases de juegos



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 1

El 98 % de los estudiantes encuestados contestan que siempre les gusta participar en diferentes clases de juegos; y un 2% manifiestan que a veces; por lo tanto se infiere que el mayor porcentaje de los estudiantes, sí les gusta participar en diferentes clases de juegos.

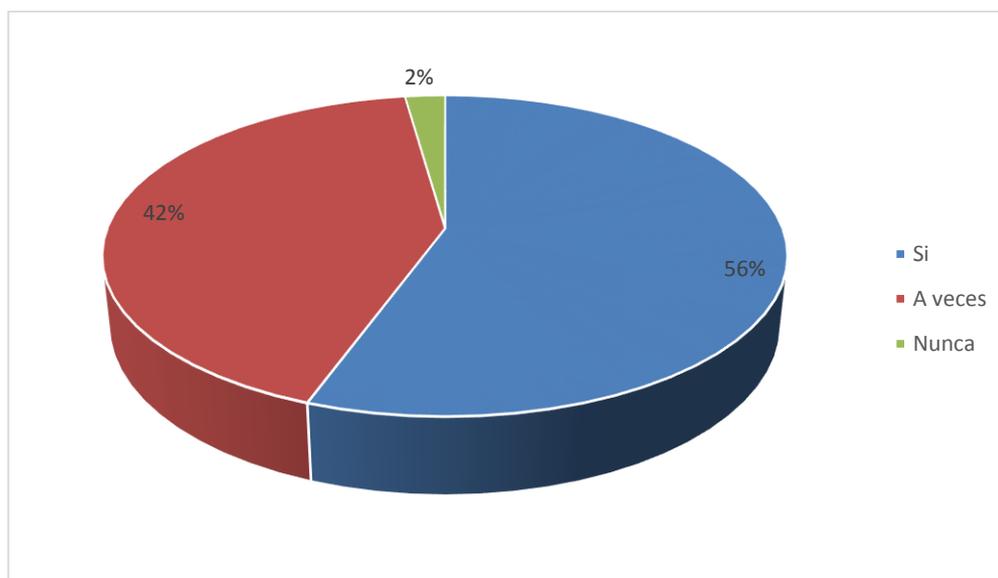
2. ¿Participas activamente en los juegos que organiza tu profesor?

Cuadro N° 5
Participación activa en los juegos que organiza el profesor

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	56%
A veces	19	42%
Nunca	1	2%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 2
Participación activa en los juegos que organiza el profesor



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 2

El 56 % de los estudiantes encuestados contestan que siempre participan activamente en los juegos que organiza el profesor; un 42% manifiestan que a veces; y un 2 % que no; por lo consiguiente se deduce que el mayor porcentaje de los estudiantes, sí participan activamente en los juegos que organiza su profesor.

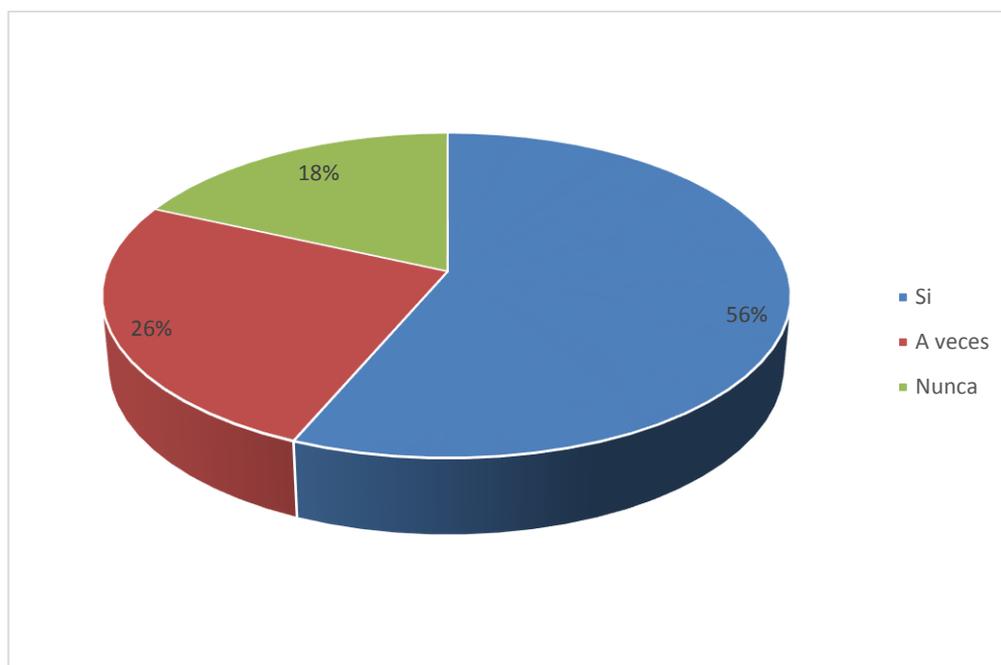
3. ¿Crees tú que los juegos te hacen sentir más alegre y divertido?

Cuadro N° 6
Los juegos te hacen sentir más alegre y divertido

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	31	56%
A veces	14	26%
Nunca	10	18%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 3
Los juegos te hacen sentir más alegre y divertido



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 3

El 56% de los estudiantes encuestados contestan que siempre los juegos los hacen sentir más alegres y divertidos; un 26% manifiestan que a veces; y un 18% que nunca; por lo expuesto se establece que al mayor porcentaje de los estudiantes, sí le hacen sentir más alegre y divertido los juegos.

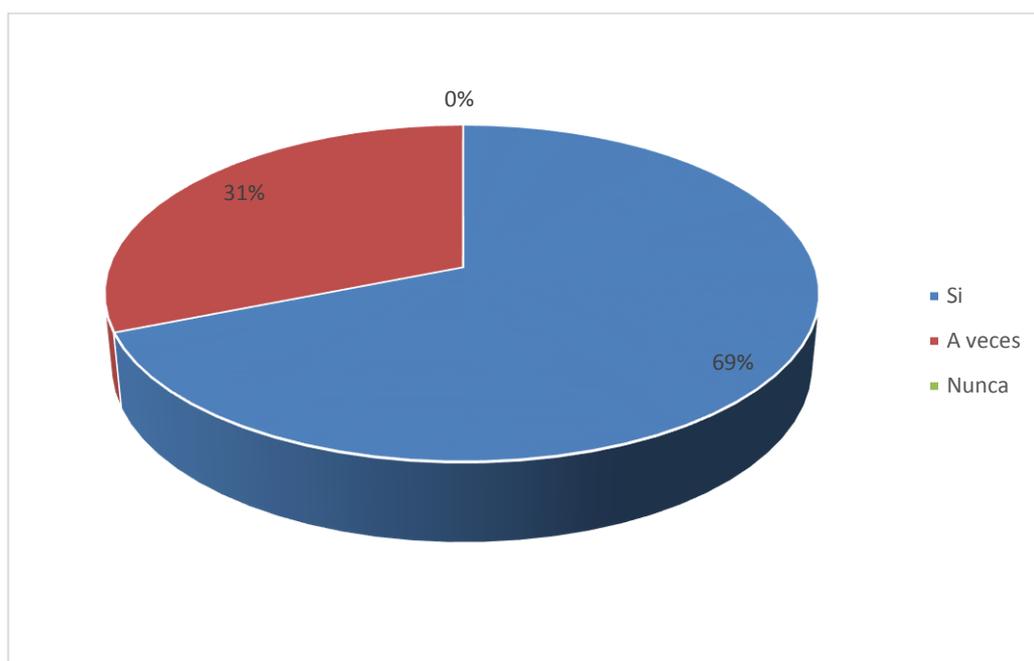
4. ¿Cuando juegas con tus compañeros y amigos, respetas las reglas que tiene el juego?

Cuadro N° 7
Respeto de las reglas del juego entre compañeros

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	31	69%
A veces	14	31%
Nunca	0	0%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 4
Respeto de las reglas del juego entre compañeros



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 4

El 69 % de los estudiantes encuestados contestan que no respetan las reglas del juego entre compañeros; y un 31 % manifiestan que a veces; frente a esto se deduce que el mayor porcentaje de los estudiantes; no acostumbran a respetar las reglas de juego con sus compañeros y amigos; lo cual permite inferir que es importante la realización de juegos con reglas, y no solamente juegos libres.

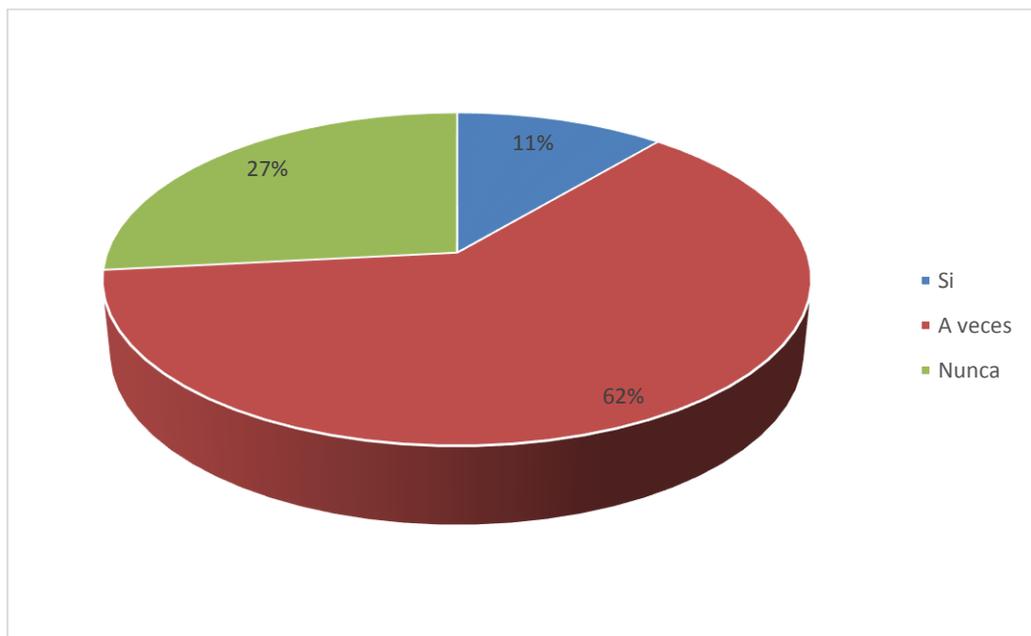
5. ¿Acostumbras a pelear con tus compañeros, cuando por algún motivo, durante el juego, algo no salió como tú querías?

Cuadro N° 8
Pelear entre compañeros durante el juego

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	11%
A veces	28	62%
Nunca	12	27%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 5
Pelear entre compañeros durante el juego



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 5

El 62 % de los estudiantes encuestados contestan a veces acostumbran a pelear entre compañeros durante el juego, cuando las cosas no salen como ellos quieren; un 27 % manifiestan que no; y un 11 % que siempre; por consiguiente se deduce que el mayor porcentaje de los estudiantes; a veces acostumbran a pelear con sus compañeros, cuando por algún motivo, durante el juego, algo no salió como ellos querían.

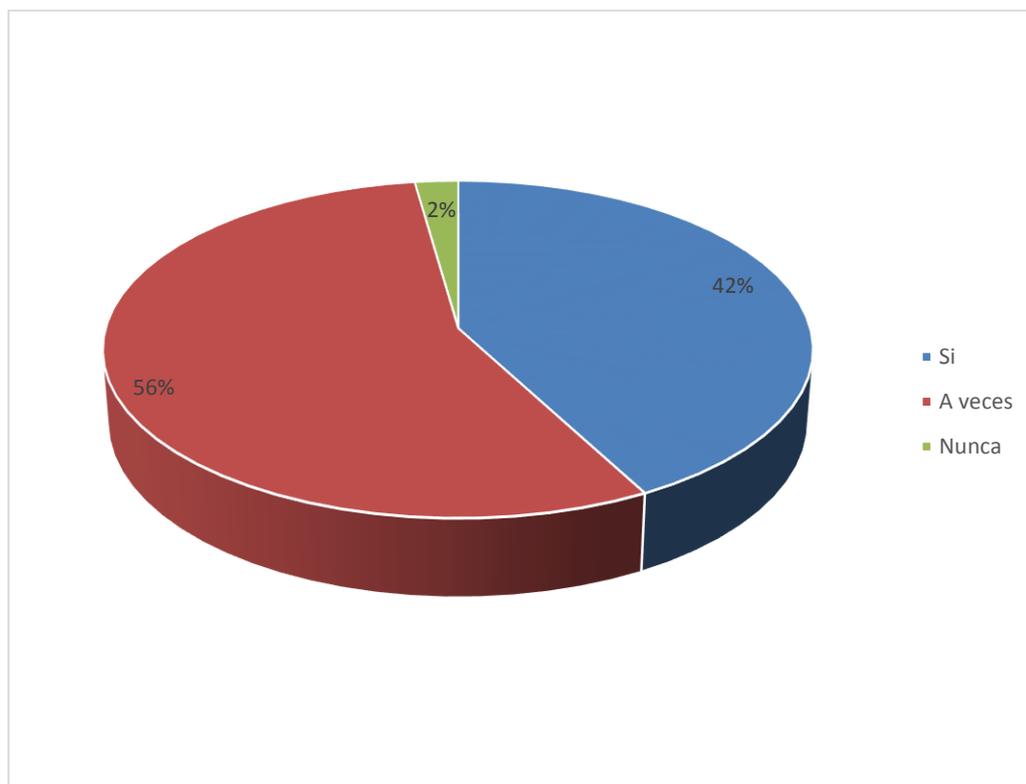
6. ¿Te gustan los espacios recreativos que tiene la escuela?

Cuadro N° 9
Espacios recreativos en la escuela

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	42%
A veces	25	56%
Nunca	1	2%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 6
Espacios recreativos en la escuela



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 6

El 56 % de los estudiantes encuestados contestan a veces les gustan los espacios recreativos que posee la escuela; un 42% manifiestan que siempre; y un 2 % que no; por lo consiguiente se establece que el mayor porcentaje de los estudiantes, a veces les gustan los espacios recreativos que tiene la escuela.

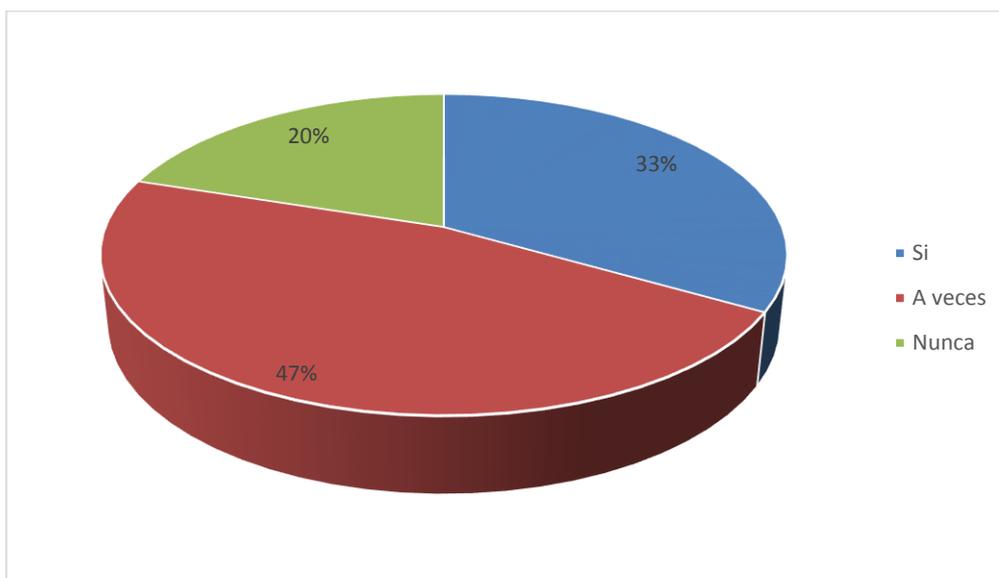
7. ¿Respetas a tus compañeros en la realización de los diferentes juegos que practican?

Cuadro N° 10
Respeto a tus compañeros en la realización de los diferentes juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	33%
A veces	21	47%
Nunca	9	20%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Manuel María Sánchez”.
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 7
Respeto a tus compañeros en la realización de los diferentes juegos



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Manuel María Sánchez”.
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 7

El 47 % de los estudiantes encuestados contestan a veces se da el respeto con los compañeros en la realización de los diferentes juegos; un 33% manifiestan que siempre; y un 20 % que no; por lo tanto se infiere que el mayor porcentaje de los estudiantes a veces respetan a sus compañeros en la realización de los diferentes juegos que practican.

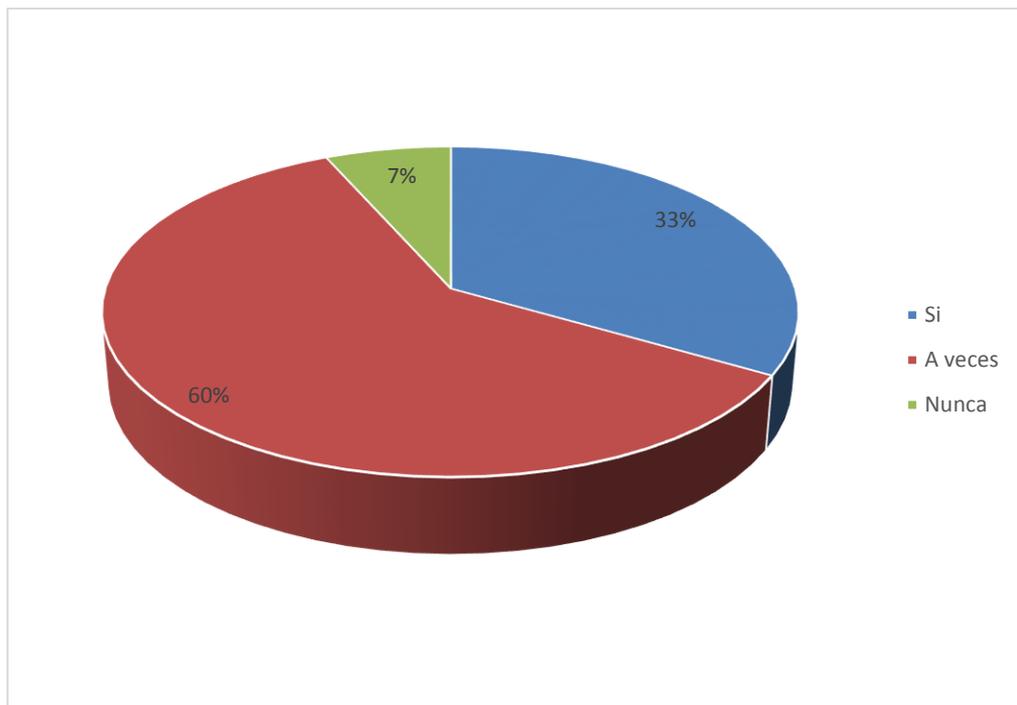
8. ¿Tu profesor es alegre, dinámico y demuestra buen humor durante el desarrollo de las clases?

Cuadro N° 11
Dinamismo del profesor

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	33%
A veces	27	60%
Nunca	3	7%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 8
Dinamismo del profesor



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 8

El 60 % de los estudiantes encuestados contestan que veces el profesor demuestra dinamismo y alegría durante las clases; un 33% manifiestan que siempre; y un 7 % que no; por lo expuesto se colige que el mayor porcentaje de los estudiantes perciben que a veces el profesor es alegre, dinámico y demuestra buen humor durante las clases.

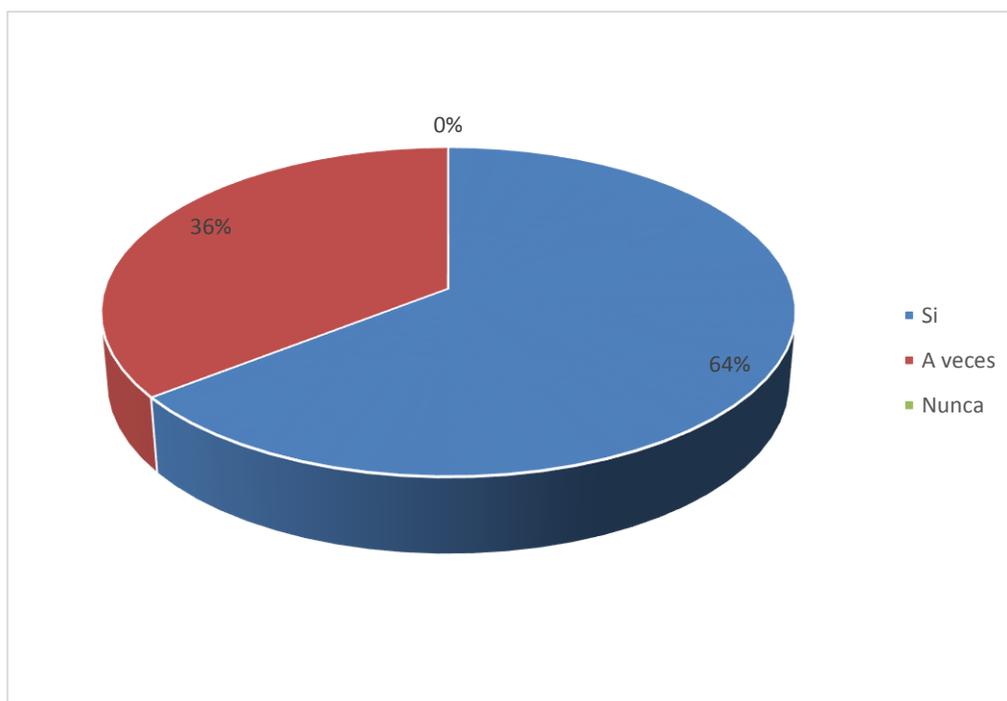
9. ¿Crees que la clase sería más agradable si tu profesor utiliza los juegos como una forma de enseñar?

Cuadro N° 12
Uso del juego como una forma de enseñar

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	29	64%
A veces	16	36%
Nunca	0	0%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 9
Uso del juego como una forma de enseñar



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 9

El 64 % de los estudiantes encuestados contestan afirmativamente acerca del uso de juegos como una forma de enseñar; y un 36% manifiestan que a veces; por lo tanto se infiere que el mayor porcentaje de los estudiantes afirman que la clase sería más agradable si el profesor utiliza los juegos como una forma de enseñar.

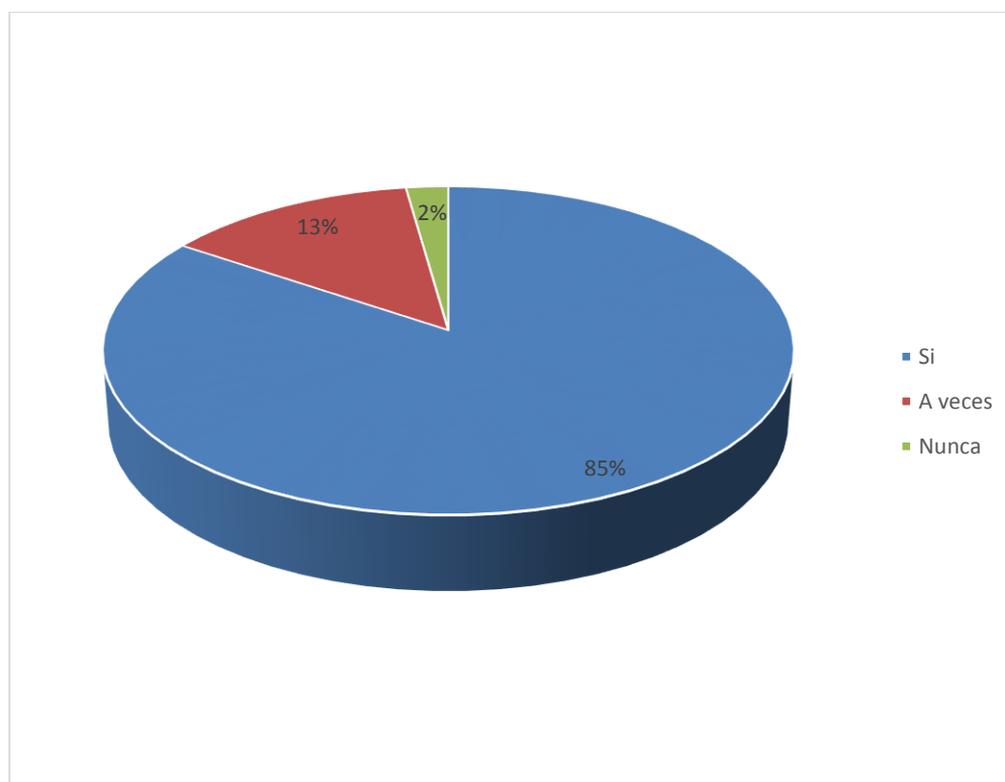
10.¿Te gustaría participar en un concurso de juegos recreativos?

Cuadro N° 13
Participación en concursos de juegos recreativos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	38	85%
A veces	6	13%
Nunca	1	2%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Manuel María Sánchez”.
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 10
Participación en concursos de juegos recreativos



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Manuel María Sánchez”.
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 10

El 85% de los estudiantes encuestados contestan que siempre participan en concursos de juegos recreativos; un 13% a veces; y un 2% que no; por consiguiente se establece que el mayor porcentaje de los estudiantes, si les gustaría participar en un concurso de juegos recreativos.

Encuesta aplicada a padres de familia

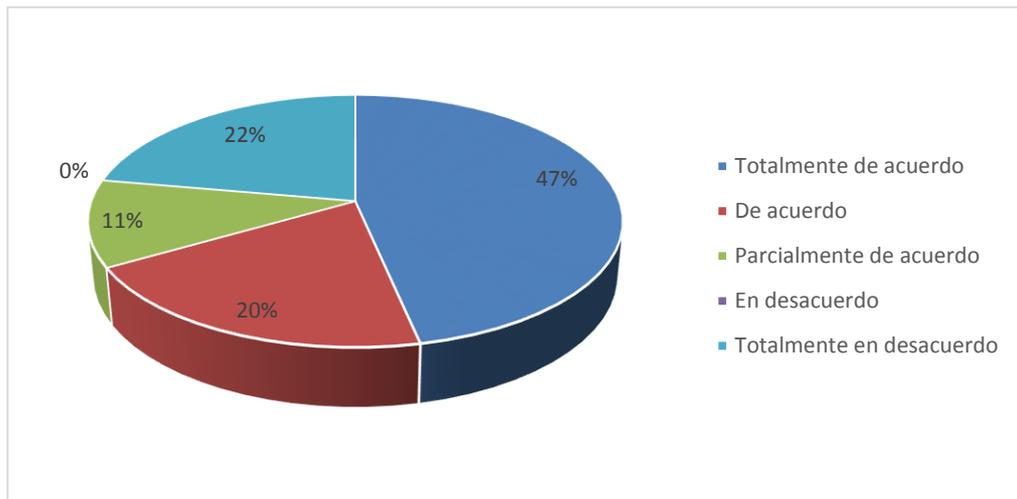
1. ¿Piensa Ud. que los espacios recreativos que tiene la escuela son suficientes?

Cuadro N° 14
Los espacios recreativos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	21	47%
De acuerdo	9	20%
Parcialmente de acuerdo	5	11%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	10	22%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 11
Los espacios recreativos



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 1

El 47 % de los padres de familia encuestados contestan que están totalmente de acuerdo que son suficientes los espacios recreativos que posee la escuela; un 22 % manifiestan que está totalmente en desacuerdo; un 20 % de acuerdo; y un 11 % parcialmente de acuerdo; por lo tanto se colige que el mayor porcentaje de los padres de familia no están totalmente de acuerdo que los espacios recreativos que tiene la escuela son suficientes.

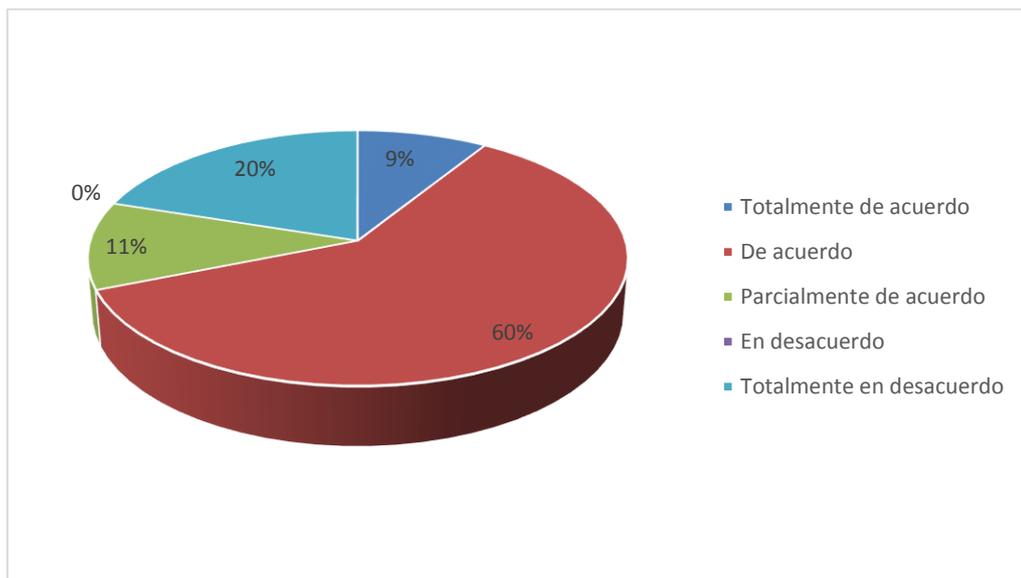
2. ¿Cree usted que los espacios recreativos están muy bien implementados?

Cuadro N° 15
Implementación de espacios recreativos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	9%
De acuerdo	27	60%
Parcialmente de acuerdo	5	11%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	9	20%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 12
Implementación de espacios recreativos



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 2

El 60% de los padres de familia encuestados contestan que están de acuerdo acerca de la implementación de espacios recreativos; un 20 % manifiestan que está totalmente en desacuerdo; un 11 % parcialmente de acuerdo; y un 9 % totalmente de acuerdo; por lo consiguiente se deduce que el mayor porcentaje de los padres de familia están de acuerdo que los espacios recreativos están muy bien implementados.

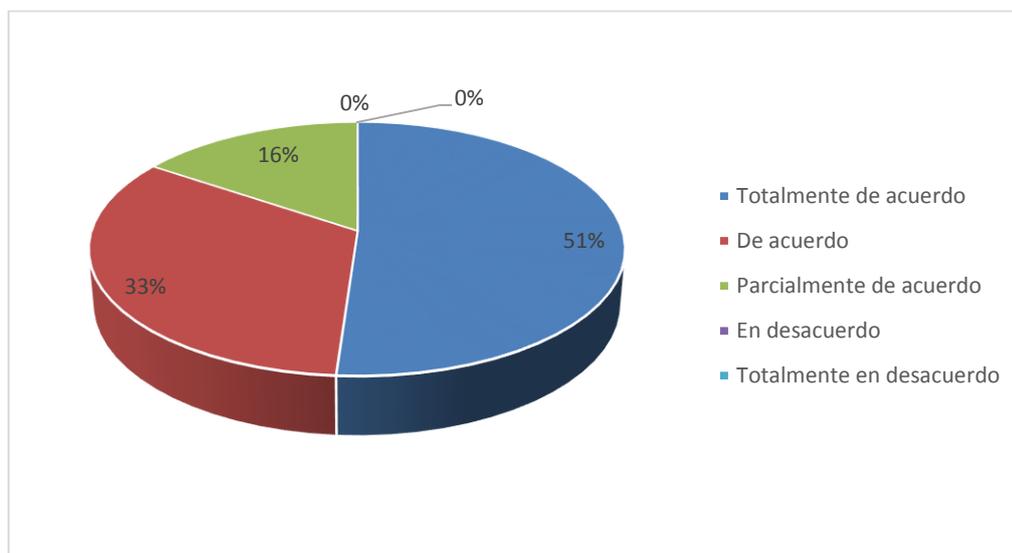
3. ¿Cree Ud. que los juegos recreativos fomentan la buena convivencia entre los niños y niñas?

Cuadro N° 16
Juegos recreativos y convivencia

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	23	51%
De acuerdo	15	33%
Parcialmente de acuerdo	7	16%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Manuel María Sánchez”.
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 13
Juegos recreativos y convivencia



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Manuel María Sánchez”.
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 3

El 51 % de los padres de familia encuestados contestan que están totalmente de acuerdo que los juegos recreativos fomentan la buena convivencia entre los niños y niñas; un 33 % manifiestan que están de acuerdo; y un 16 % parcialmente de acuerdo; por lo expuesto se interpreta que el mayor porcentaje de los padres de familia están totalmente de acuerdo que los juegos recreativos fomentan la buena convivencia entre los niños y niñas.

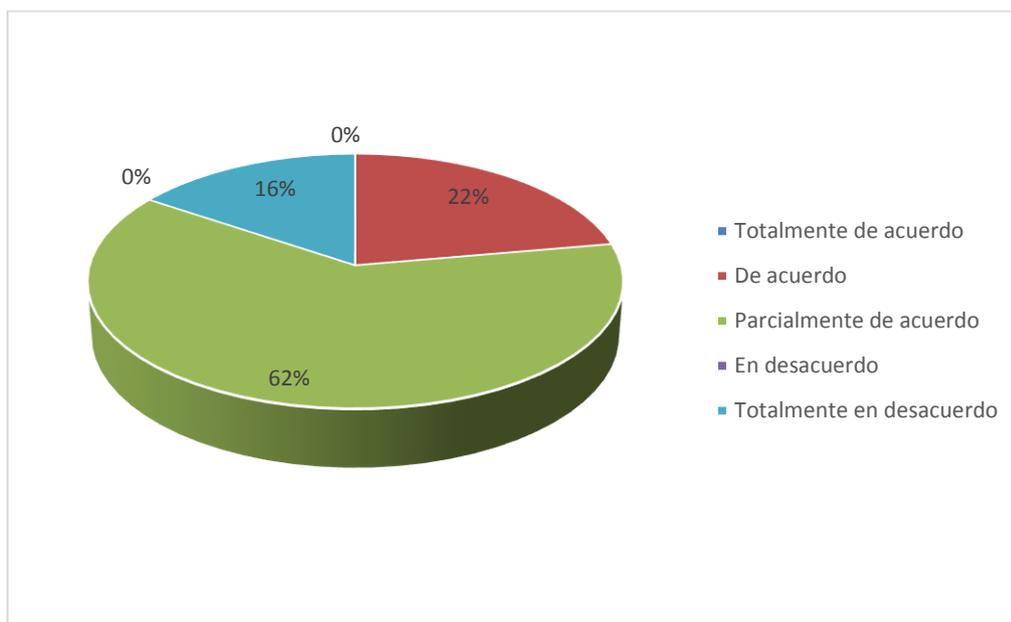
4. ¿La escuela cuenta con amplias áreas verdes (árboles, jardines, huertos escolares, etc.)?

Cuadro N° 17
Áreas verdes en la escuela

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	10	22%
Parcialmente de acuerdo	28	62%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	7	16%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 14
Áreas verdes en la escuela



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 4

El 62 % de los padres de familia encuestados contestan que están parcialmente de acuerdo acerca de las áreas verdes en la escuela; un 22 % manifiestan que están de acuerdo; y un 16 % totalmente en desacuerdo; por lo consiguiente se deduce que el mayor porcentaje de los padres de familia están parcialmente de acuerdo que la escuela cuenta con amplias áreas verdes (árboles, jardines, huertos escolares, etc.).

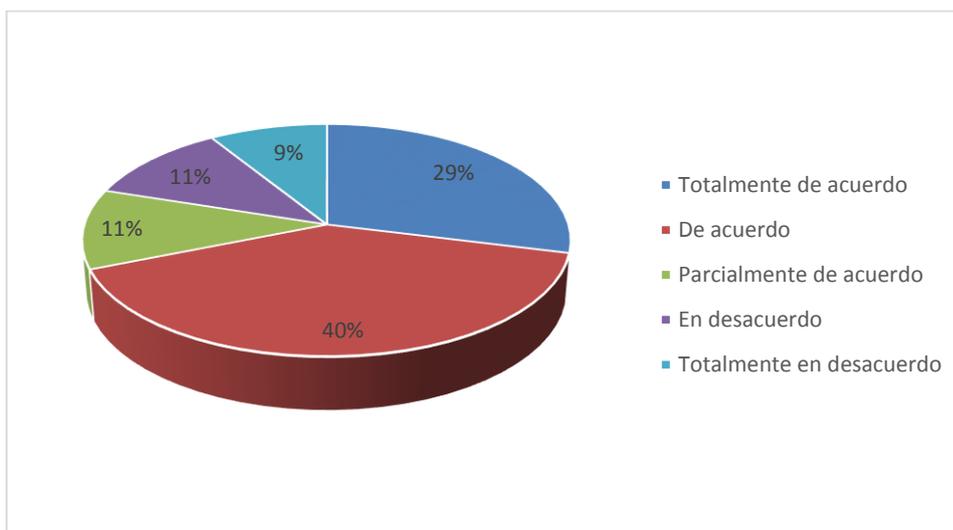
5. ¿Cree usted que los maestros están bien capacitados para enseñar la asignatura de Educación Física?

Cuadro N° 18
Capacitación de los docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	13	29%
De acuerdo	18	40%
Parcialmente de acuerdo	5	11%
En desacuerdo	5	11%
Totalmente en desacuerdo	4	9%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 15
Capacitación de los docentes



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 5

El 40 % de los padres de familia encuestados contestan que están de acuerdo acerca de la capacitación de los docentes; un 29% manifiestan que están totalmente de acuerdo; un 29 % totalmente de acuerdo; un 11 % parcialmente de acuerdo; un 11 % en desacuerdo; y un 9 % totalmente en desacuerdo ; por lo tanto se colige que el mayor porcentaje de los padres de familia están de acuerdo que los maestros están bien capacitados para enseñar la asignatura de Educación Física.

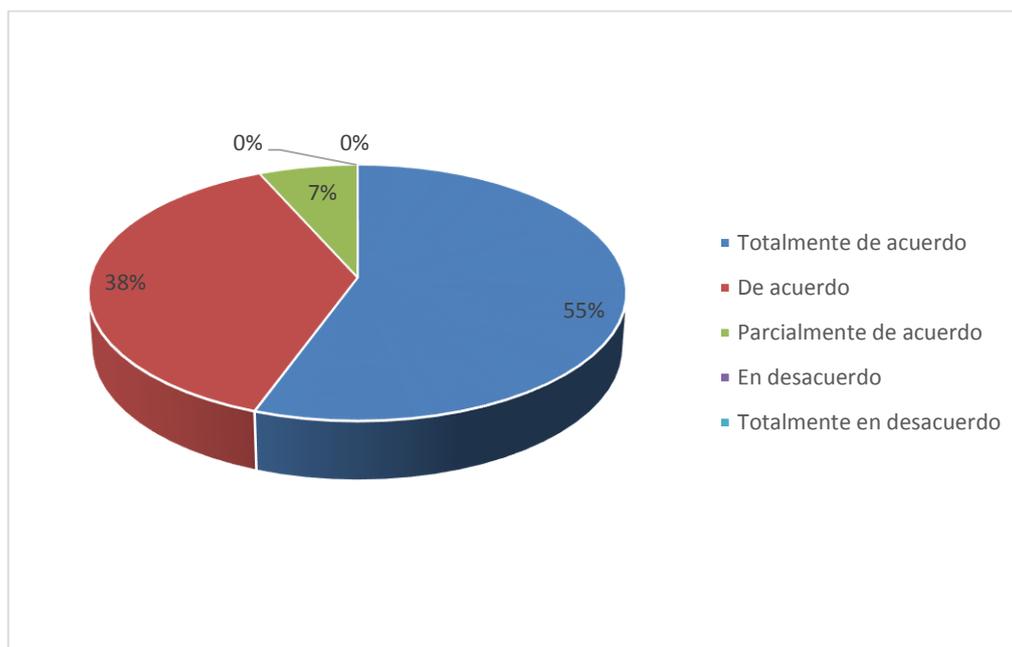
6. ¿Acostumbra a llevar a sus hijos al parque para que se diviertan y entretengan?

Cuadro N° 19
Costumbre de llevar a sus hijos al parque

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	25	55%
De acuerdo	17	38%
Parcialmente de acuerdo	3	7%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 16
Costumbre de llevar a sus hijos al parque



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 6

El 55 % de los padres de familia encuestados contestan que están totalmente de acuerdo acerca de la costumbre de llevar a sus hijos al parque; un 38% manifiestan que están de acuerdo; y un 7 % parcialmente de acuerdo; por lo expuesto se infiere que el mayor porcentaje de los padres de familia acostumbran a llevar a sus hijos al parque para que se diviertan y entretengan.

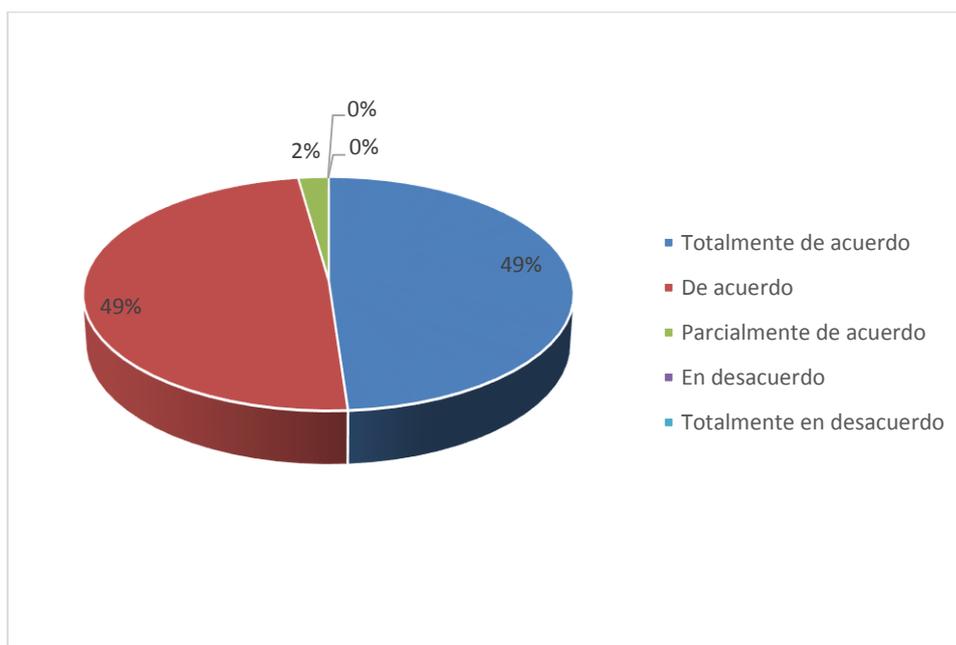
7. ¿Ud. tiene por costumbre jugar con sus hijos?

Cuadro N° 20
Costumbre de jugar con sus hijos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	22	49%
De acuerdo	22	49%
Parcialmente de acuerdo	1	2%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Manuel María Sánchez”.
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 17
Costumbre de jugar con sus hijos



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Manuel María Sánchez”.
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 7

El 49 % de los padres de familia encuestados contestan que están totalmente de acuerdo acerca de la costumbre de jugar con sus hijos; un 49% manifiestan que está de acuerdo; y un 2 % parcialmente de acuerdo; por lo consiguiente se deduce que aproximadamente un 50% de los padres de familia están totalmente de acuerdo con la costumbre jugar con sus hijos.

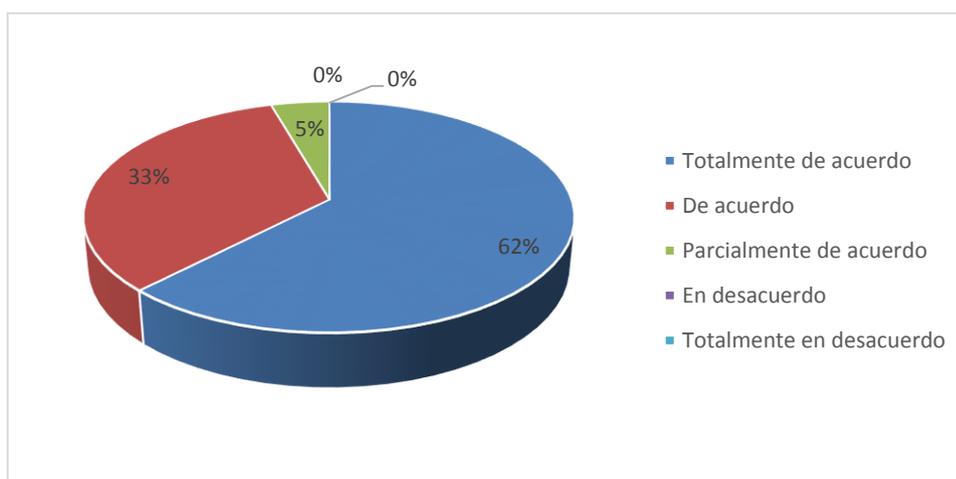
8. ¿Cree Ud. que los juegos recreativos fomentan la sensibilidad e imaginación en los niños y niñas?

Cuadro N° 21
Juegos recreativos en relación con la sensibilidad e imaginación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	28	62%
De acuerdo	15	33%
Parcialmente de acuerdo	2	5%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
 Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 18
Juegos recreativos en relación con la sensibilidad e imaginación



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Manuel María Sánchez".
 Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 8

El 62% de los padres de familia encuestados contestan que están totalmente de acuerdo que los juegos recreativos fomentan la sensibilidad e imaginación en los niños y niñas; un 33% manifiestan que está de acuerdo; y un 5% parcialmente de acuerdo; por lo expuesto se infiere que el mayor porcentaje de los padres de familia están totalmente de acuerdo que los juegos recreativos fomentan la sensibilidad e imaginación en los niños y niñas.

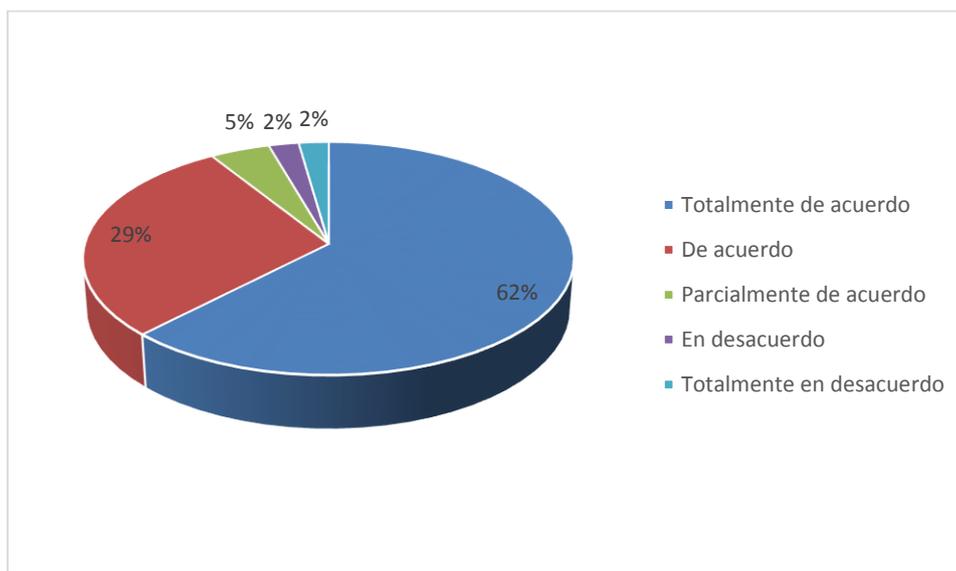
9. ¿Estaría de acuerdo en que se apliquen juegos recreativos en el establecimiento?

Cuadro N° 22
Aplicación de juegos recreativos en el establecimiento

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	28	62%
De acuerdo	13	29%
Parcialmente de acuerdo	2	5%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente en desacuerdo	1	2%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Manuel María Sánchez”.
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 19
Aplicación de juegos recreativos en el establecimiento



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Manuel María Sánchez”.
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 9

El 62 % de los padres de familia encuestados contestan que están totalmente de acuerdo acerca de la aplicación de juegos recreativos en el establecimiento educativo; un 29% manifiestan que está de acuerdo; un 5 % parcialmente de acuerdo; un 2 % en desacuerdo; y un 2 % totalmente en desacuerdo; por lo tanto se colige que el mayor porcentaje de los padres de familia están totalmente de acuerdo en que se apliquen juegos recreativos en el establecimiento.

10. ¿Participaría Ud. en un proyecto educativo relacionado con la implementación de juegos recreativos?

Cuadro N° 23

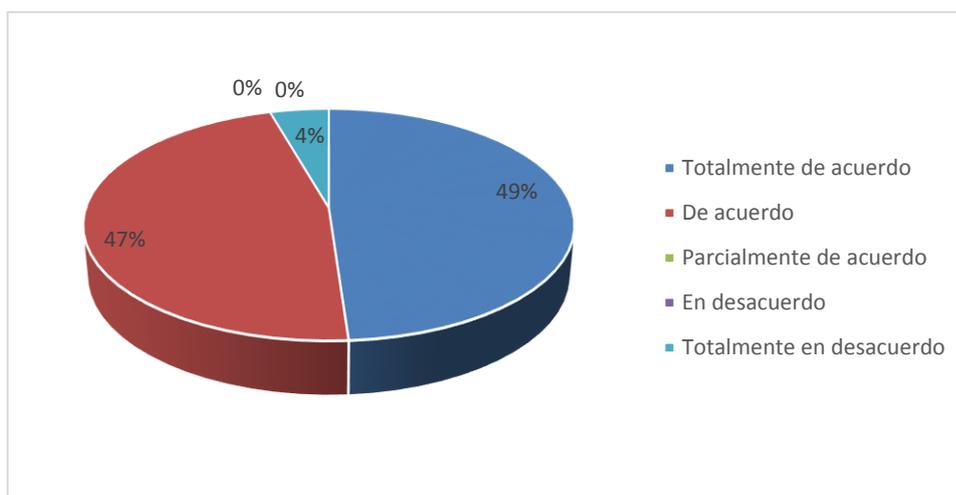
Proyecto educativo relacionado con la implementación de juegos recreativos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	22	49%
De acuerdo	21	47%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	2	4%
Total	45	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Manuel María Sánchez”.
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Gráfico N° 20

Proyecto educativo relacionado con la implementación de juegos recreativos



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Manuel María Sánchez”.
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

Interpretación de la pregunta 10

El 49 % de los padres de familia encuestados contestan que están totalmente de acuerdo en participar en un proyecto educativo relacionado con la implementación de juegos recreativos; un 47% manifiestan que están de acuerdo; y un 4 % totalmente en desacuerdo; por lo tanto se colige que el mayor porcentaje de los padres de familia están totalmente de acuerdo en participar en un proyecto educativo, relacionado con la implementación de juegos recreativos.

Presentación de los resultados de la entrevista realizada a la Directora y docentes del establecimiento educativo

3.1. ¿Qué importancia tiene para Ud. los espacios recreativos?

Directora: Los espacios recreativos son muy importantes porque permiten la sana convivencia entre los estudiantes.

Profesor 1: Son muy importantes porque permiten la integración escolar entre los educandos.

Profesor 2: Los espacios recreativos son de trascendental importancia porque ayudan a la socialización y recreación entre los estudiantes.

3.2. ¿Cree Ud. que los espacios recreativos que ofrece la institución son los más adecuados?

Directora: Lamentablemente no son los más adecuados, falta mayor implementación.

Prof. 1: No son los más adecuados porque no se han implementado todos los espacios recreativos.

Prof. 2: Hace falta que se construyan más espacios recreativos en el establecimiento educativo.

3.3. ¿Cuáles son las actividades que realizan los docentes con sus educandos, en los espacios recreativos?

Directora: Los docentes realizan toda clase de juegos recreativos.

Prof. 1:Doy mucha importancia a la gimnasia y a la recreación de los estudiantes.

Prof. 2:Se realizan toda clase de juegos: competencias, carrera, juegos recreativos, etc.

3.4. ¿Considera Ud. que los espacios recreativos fomentan la convivencia escolar?

Directora:Totalmente de acuerdo que los espacios recreativos fomentan la convivencia escolar entre los estudiantes.

Prof. 1:Sí, muy de acuerdo con esta afirmación.

Prof. 2:Personalmente pienso que los espacios recreativos sí fomentan la convivencia escolar.

3.5. ¿De qué manera se podría potencializar los espacios recreativos en su institución educativa?

Directora:Realizando gestiones con los padres de familia y las autoridades del Distrito.

Prof. 1:Implementando espacios verdes y socializando los principales clases de juegos que se podrían realizar con los estudiantes.

Prof. 2:A través del adecentamiento de los espacios verdes, el cuidado y preservación de los pocos espacios con los que cuenta la escuela. Además implementando nuevos espacios recreativos.

3.9. Conclusiones y recomendaciones

3.9.1. Conclusiones

1. Uno de los inconvenientes que presenta la Escuela de Educación Básica Manuel María Sánchez, en cuanto a la recreación de los niños y niñas, es precisamente la falta de espacios recreativos el cual repercute significativamente en la sana convivencia de los estudiantes.
2. Los espacios recreativos principalmente el patio escolar deben tener una función educadora y formadora, porque en este lugar los alumnos interactúan libre y espontáneamente, conversan de manera natural y por ende se establece la amistad, compañerismo, sinergia, elementos indispensables para la buena convivencia escolar.
3. Las actividades recreativas juegan un papel fundamental al considerarse estas como una vía a través de la cual se puede experimentar y disfrutar el tiempo libre, cumpliendo una función educativa y autoeducadora, a la vez que su práctica coadyuva al trabajo y a la vida social, lo que permitirá satisfacer mejor la creciente necesidad de organizar de forma variada e integral el tiempo libre, vincular los objetivos culturales, educativos, sociales y biológicos, contribuyendo a satisfacer múltiples necesidades en este sentido.
4. La institución educativa no cuenta con todos los espacios recreativos necesarios debido a la falta de recursos económicos, pese a que las autoridades, profesores, padres de familia y estudiantes consideran que son de gran importancia para su formación integral.

3.9.2. Recomendaciones

1. Se sugiere a la Directora del establecimiento educativo realizar gestiones para implementar espacios recreativos y áreas verdes dirigidos para los niños y niñas del establecimiento educativo, de esta manera se podrá atender a la recreación y la convivencia escolar.
2. Se sugiere a los docentes, estudiantes, padres y madres de familia adecuar, limpiar, pintar y dar buen mantenimiento a los pocos espacios recreativos con los que cuenta la institución educativa, de tal manera que estos espacios se mantengan bien conservados y cumplan su propósito para el cual fueron diseñados y construidos.
3. Ante la falta de espacios recreativos se recomienda a los docentes de los diferentes grados, realizar las actividades que se proponen en la guía didáctica, puesto que lo importante es fomentar la recreación, esparcimiento y uso del tiempo libre adecuado de los estudiantes.
4. Se sugiere a los docentes, no sólo trabajar dentro del aula, sino que deben realizar actividades recreativas al aire libre, además deberán realizar actividades extracurriculares con juegos recreativos que fomenten la amistad, compañerismo, solidaridad y buena convivencia de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1.- Datos informativos

Institución:	Escuela de Educación Básica “Manuel María Sánchez”
Parroquia:	Posorja
Cantón:	Guayaquil
Provincia:	Guayas
Jornada:	Matutina
Régimen:	Costa

Título de la propuesta: Guía didáctica de juegos recreativos para mejorar la convivencia escolar de los alumnos del quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Manuel María Sánchez”.

4.2.- Antecedentes de la propuesta

La presente propuesta se origina de la necesidad observada en cuanto a la ausencia de espacios recreativos que motiven al desarrollo de la buena convivencia de los estudiantes del quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Manuel María Sánchez”, causando esto falencias en el desenvolvimiento socio-educativo de la mencionada institución.

Ahora, cuando observan los cambios de este mundo que avanza a pasos gigantescos en el campo educativo, es necesario que se cambie también la forma de pensar de los estudiantes, representantes legales, docentes, autoridades y comunidad en general.

Los docentes creen en el cambio, mas no saben cómo hacerlo. Todavía guardan la metodología antigua del memorismo y les resulta difícil optar de lleno por el constructivismo. De ahí que se vuelve importante la aplicación de esta propuesta educativa que mejorará en gran manera la forma de pensar con carácter crítico, reflexivo y analítico de los niños y niñas.

4.3.- Justificación

La aplicación de esta guía didáctica beneficiará a los estudiantes, puesto que tendrán en ella un soporte al cual acudir para impartir sus clases, hacerlas amenas y motivadoras. Sin embargo, el principal objetivo es velar por el futuro intelectual de los estudiantes de este centro educativo, que merecen ser parte del cambio que se proyecta a nivel nacional.

Visto desde esta perspectiva, se asegura que esta propuesta goza de originalidad ya que cambiará la manera de pensar de los estudiantes de esta institución y de la parroquia Posorja, debido a que estos estudiantes abandonan la institución y acuden a centros educativos cercanos a concluir su educación básica y son los docentes de aquellas instituciones quienes notarán el cambio que se ha dado con la aplicación de esta guía didáctica.

4.4.- Objetivos de la propuesta

4.4.1.- Objetivo general

- Diseñar una guía didáctica de juegos recreativos para potenciar la buena convivencia entre los estudiantes.

4.4.2.- Objetivos específicos

- Caracterizar varios juegos recreativos que permiten la convivencia escolar.
- Aplicar las actividades que contiene la guía didáctica.
- Capacitar a los docentes sobre el manejo de esta guía.

4.5.- Fundamentaciones

4.5.1.- Fundamentación Legal

La presente propuesta está basada en la **Constitución de la República del Ecuador (2008)**:

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medioambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Aquí se considera que todas las personas deben recibir una educación de calidad que mejore el desenvolvimiento integral y que estimule el sentido crítico de los estudiantes para que puedan desarrollar sus habilidades de manera competente.

De la misma manera, la **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

Art. 3.-

Literal g.- La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir o SumakKawsay.

Se propone una educación integral y autónoma, pretendiendo que los estudiantes sean considerados como el centro del proceso de aprendizaje enmarcado en el Buen Vivir, logrando potenciar las capacidades intelectuales de ellos.

4.5.2.- Fundamentación Pedagógica

La pedagogía que se plantea en la presente propuesta se encuadra en el paradigma constructivista de la educación, teniendo como fin que los estudiantes construyan su propio aprendizaje, llegando el docente a ser un guía u orientador. Los docentes, al aplicar la guía con los estudiantes, motivarán al desarrollo del pensamiento crítico.

La presente guía de juegos recreativos servirá de apoyo a los docentes, en la ardua tarea de dirigir el proceso de construcción del aprendizaje de los estudiantes. Así mismo, permitirá a los estudiantes la comprensión, de una manera fácil y estimulante, ya que llega a ser para ellos una técnica innovadora.

4.5.3.- Fundamentación Sociológica

La presente propuesta también se fundamenta en el aspecto social, puesto que se ha considerado el derecho que tienen los niños a recibir una educación de calidad y dirigida por los docentes, para el óptimo desarrollo de sus habilidades

cognitivas. Con relación a esta perspectiva, el **Código de la niñez y la adolescencia** en lo concerniente a la educación, apoya:

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

Literal a.- Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y efectivo.

Entonces se considera que la sociedad en la que se desenvuelve el estudiante debe coadyuvar al desarrollo del pensamiento crítico.

4.6.- Metodología (plan de acción)

La presente propuesta contempla una guía didáctica de juegos recreativos que beneficiará a los estudiantes del quinto grado de la Escuela de Educación Básica "Manuel María Sánchez".

ENUNCIADOS	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<p>Fin: Aplicación de la guía didáctica de juegos recreativos por parte de los docentes para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.</p>	<p>El 95% de docentes de la escuela aplican la guía didáctica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>Realización de capacitación a los docentes de la institución.</p>	<p>¿Existe la predisposición a recibir capacitaciones por parte de los docentes de la institución?</p>
<p>Propósito: Socializar la guía de juegos recreativos mediante una capacitación dirigida a los docentes de la institución.</p>	<p>Despertar el interés de los docentes en un 95% para que utilicen y apliquen la guía didáctica.</p>	<p>Elaboración de materiales para realizar la capacitación.</p>	<p>¿Se apoya y se gestiona para la realización de la capacitación por parte de la autoridad y docentes de la institución?</p>
<p>Actividades: Elaborar material audiovisual mediante el uso de Power Point. Capacitación a los docentes.</p>	<p>Concretar en un 95% las actividades programadas.</p>	<p>Programar el momento adecuado para ejecutar la socialización de la guía didáctica de juegos recreativos.</p>	<p>¿Permitirán las autoridades el espacio y el tiempo para desarrollar las capacitaciones?</p>

Cuadro N° 24 Metodología
Elaboración: Libia Loor Aguirre

4.6.1.- Cronograma del plan de acción

Actividades	Responsables	FECHA				Cumplimiento
		ABRIL				
		1	2	3	4	
Invitar a los docentes de la institución a participar de la capacitación.	Directora de la institución. Lic. María Rodríguez	■				Integrar a los padres de familia
Desarrollar el taller N° 1	Autora de la propuesta		■			Motivarlos para que asistan a la próxima capacitación.
Desarrollar el taller N° 2	Autora de la propuesta			■		Despertar el interés por el uso de la guía de organizadores gráficos como técnica de aprendizaje.

Cuadro N° 25 Cronograma del plan de acción
Elaboración: Prof. Libia Loor Aguirre

4.7. Administración

Para la ejecución de la propuesta se realizarán las actividades que constan en la guía didáctica a través de una capacitación docente.

4.7.1.- Modelo operativo

ETAPAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	EVALUACIÓN
1. Socialización de la propuesta.	Establecer acuerdos con el directivo y docentes de la institución.	Computadora. Proyector Charla	Autora de la propuesta	Acuerdo asumido por los docentes de la institución.
2. Ejecución de la propuesta.	Caracterización de la guía didáctica Desarrollo de las actividades de la guía didáctica. Evaluación formativa	Computadora Proyector	Autora de la propuesta Director de la institución. Docentes.	Registro de asistencia. Informe de resultados.

Cuadro N° 26 Modelo operativo
Elaboración: Libia Loor Aguirre.

4.8.- Previsión de la evaluación

Para dar cumplimiento con la previsión se anexa la matriz que servirá para evaluar los resultados.

N°	Guía	Indicadores	Valores				
			1	2	3	4	5
1	Socialización	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral - Dominio escénico - Comunicación asertiva - Interacción 					
2	Realización de las actividades de la guía didáctica	<ul style="list-style-type: none"> - Fácil uso - Coherentes - Adecuados al tema - Indicadores del diseño - Contenido - Adaptabilidad 					
3	Capacitación	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral - Dominio escénico - Competencia - Trabajo en equipo - Resultados de aprendizaje 					

Cuadro N° 27 Previsión de evaluación
Elaboración: Libia Loor Aguirre

4.9. Descripción de la propuesta

CARRERAS DE LOS NÚMEROS (atención y recreación)

Filas de seis jugadores. En cada fila sus integrantes se enumeran y cada uno debe de recordar bien su número. El director del juego nombra un número, por ejemplo 4, y los jugadores correspondientes se levantan y corren al redor de su hilera; el que llega primero a su lugar gana un punto para su equipo.



Fuente: www.google.com

Variaciones:

- a) A unos diez metros de cada fila se coloca una marca, alrededor de la cual debe correr el participante.
- b) El corredor pasa serpenteando por su propia fila.
- c) Los jugadores se sientan con las piernas cruzadas (posición de sastre). Al ser llamado, el corredor debe levantarse sin usar las manos.
- d) Cada participante tiene un objeto cualquiera. El jugador llamado deberá recoger todos esos objetos a la primera carrera (ida y devolverlos a la vuelta).
- e) Se coloca un pañuelo en el lugar donde se halla la marca, al frente de la fila. El corredor debe levantarlo con los dientes, correr alrededor de la marca y volver a colocarle en su lugar.
- f) Dos equipos: uno es de “suma” y otro es de “resta”. El director de juegos dice, por ejemplo, 5 y 3; deben salir corriendo el jugador No. 8 ($5+3$) del equipo de suma, y el No. 2 ($5-2$) del equipo de resta.

- g) Cada jugador es designado por medio de un color. El director de juego nombra entonces un objeto de color característico, por ejemplo, pasto (verde), cuerpo (negro), canario (amarillo). El jugador cuyo color correspondiente al objeto, sale corriendo.
- h) Puede añadirse interés a la carrera agregándole dificultades; por ejemplo, que todos los jugadores se coloquen en posición de rango de modo que el participante nombrado deba saltar por encima de ellos, o pasar por debajo a la ida, y por el costado a la vuelta.
- i) En lugar de decir directamente un solo número, el director de juegos enuncia un cálculo. Ejemplo $6 - 3 + 1$. Sale el jugador que lleva el número correspondiente al resultado.

EL TRENCITO (de imitación)

Los jugadores se ubicarán en distintos lugares del patio formando hileras de 5 ó 6 integrantes. Cada grupo será un “trencito”, para lo cual los alumnos apoyarán sus manos en los hombros del que tiene adelante, siendo el primero “maquinista”.



Fuente: www.google.com

Los trencitos se desplazarán a voluntad, dentro del campo de juego, siguiendo al maquinista. Este será reemplazado, a una orden, por el último compañero y así sucesivamente hasta que todos hayan cumplido la función de maquinista.

Se sugiere las siguientes acciones:

- a) El tren comienza a marchar, las ruedas giran (elevación rodillas derecha o izquierda y apoyo del pie en el suelo, con fuerza, aumentando paulatinamente su velocidad).
- b) El maquinista hace sonar el silbato (con un brazo, simular tirar una soga, imitando a la vez la pitada del tren).
- c) El tren marcha por un terreno ondulado (en punta de pie se agachan y elevan alternadamente).
- d) El tren retrocede (caminar hacia atrás).
- e) El tren sale de las vías (saltitos).
- f) El tren lleva a un desvío y se separan varios vagones (dos o tres se separan y luego vuelven a juntarse).

VEN CONMIGO (de imitación)

Todos los alumnos, menos uno, formarán un círculo dando el frente al centro. En el suelo, frente a los pies de cada uno, se hará una marca con tiza. El jugador que no integra el círculo se ubicará fuera de él.

A la señal de comienzo, el jugador libre se desplazará por detrás del círculo tocando, sucesivamente, a varios o a la totalidad de sus compañeros (según se establezca).



Fuente: www.google.com

Los alumnos tocados irán formando correlativamente detrás del que inició el juego, imitando en el desplazamiento toda la acción que realice el primero (correr, galopar, saltar, gatear, bailar, la movilidad típica de animales, las de los diversos oficios, las propias actitudes festivas o humorísticas).

EL CIEMPIÉS (de imitación)

Los jugadores se ubicarán en distintos lugares del partido, formando hileras de 5 ó 6 integrantes, con sus manos tomando la cintura del que está adelante. Cada conjunto será un “ciempiés”.



Fuente: www.google.com

Los ciempiés se desplazarán a voluntad dentro del campo de juego, realizando las siguientes acciones que seguirá el maestro previamente:

- a) Caminar hacia adelante, hacia atrás y lateralmente
- b) Correr
- c) Pasar agachados bajo un puente
- d) Avanzar rengueando (una pierna rígida)
- e) Transportar un tronco (elevar rodillas)
- f) Describir curvas, etc.

LAS AVES EN LA JAULA (de imitación)

Los alumnos se dividirán en grupos de a cuatro; tres tomados de las manos formarán la “jaula” y, el cuarto, dentro de ella, será el “ave”. Estos grupos separados convenientemente se distribuirán por el patio quedando una o más aves sin jaula.

A viva voz, el maestro nombra un ave cualquiera; de inmediato, los alumnos que formaban la jaula dejarán escapar a las aves que retienen. Estas, conjuntamente con las que están libres, imitarán la manera de anidar, volar, trinar y cualquier otra manifestación característica del ave nombrada.

A otra señal del maestro cesarán las imitaciones y cada ave, corriendo, procurará entrar a una jaula distinta de la que anteriormente ocupaba o en cualquiera si no estaba ubicado en alguna.



Fuente: www.google.com

LA PÁJARA PINTA

Jugando a la pájara pinta,
sentadita en su verde limón
con el pico le coge
a la rama,
con la rama le coge a la flor.

Ay, ay, ay!
Tu eres mi amor
me arrodillo
al pie de tu manto;
me levanto fiel y constante.

Yo soy la niñita
que salgo a bailar.
Con ésta sí, con esta no.
Con esta señorita,
me casaré yo.



Fuente: www.google.com

ARROZ CON LECHE

Arroz con leche,
me quiero casar,
con una señorita
que sepa bailar,
que sepa cantar,
que sepa abrir
la puerta
para ir a jugar.



Fuente: www.google.com

Yo soy la viudita,
del conde, del Rey,
me quiero casar;
y no sé con quién.

Con ésta sí,
con ésta no,
con esta señorita
me casaré yo.

Los niños en círculo cantan esta canción. El niño que está en el centro señala con su dedo, al ritmo de la melodía, la “señorita” con quien se casará.

Entonces esta niña pasa al centro para reiniciar la ronda.

MATANTIRUN-TIRUN-LAN...

- Buenos días su señoría
matantirun-tirun-lan...
- Que desea su señoría
matantirun-tirun-lan...
- Yo deseaba a una de sus hijas
matantirun-tirun-lan...
- A cuál de ellas desería
matantirun-tirun-lan...
- A la niña N. N
matantirun-tirun-lan...
- En qué oficio le pondría
matantirun-tirun-lan...
- En oficio de (costurera, profesor, etc.)



Fuente: www.google.com

matantirun-tirun-lan...

- Ese oficio si (no) le gusta (si no le gusta se pone otro)

matantirun-tirun-lan...

- (Todos los niños). Pues haremos la fiesta entera con la niña en la mitad.

Arbolito de naranja,
peinecito de marfil,
para la niña más hermosa
del colegio de Guayaquil.

EL FLORÓN

El florón está en mis manos,
de mis manos ya pasó,
las monjitas carmelitas
se fueron a Popayán,
a buscar lo que han perdido
debajo de arrayán.



Fuente: www.google.com

Donde está el florón... (puede ser una moneda, un botón, etc, que el dirigente u otro niño entrega disimuladamente mientras recita y los niños tiene las manos juntitas).

TOMA DE PAÑUELOS (de persecución)

Cada niño tiene un pañuelo pasado por debajo del cinturón en la espalda o a un lado. Tratan de quitarse el pañuelo entre sí e impiden que se lo quiten corriendo, moviendo el cuerpo, agachándose, etc. Aquel a quien se lo quita queda prisionero o fuera del juego.

Reglas:

- Durante el juego el niño no debe sujetar el propio pañuelo con la mano
- Si un niño cae hay que esperar a que se levante.
- Si se quitaran el pañuelo entre dos recíprocamente pueden seguir en el juego, poniéndoselo de nuevo el pañuelo.



Fuente: www.google.com

EL CAZADOR DE ANIMALES (persecución)

Todos los jugadores, menos uno, se ubicarán en un extremo del patio o campo, detrás de una línea transversal. En el extremo opuesto se trazará otra línea paralela a la anterior. Ambas líneas limitarán zonas denominadas refugios.



Fuente: www.google.com

Los alumnos estarán organizados en grupo de 4 a 6; los integrantes de cada uno adoptará el nombre de un mismo animal y se mezclarán con los restantes.

El jugador que no integra los grupos será el “cazador” y se ubicará en un lugar cualquiera de la zona de carrera, excepto en los refugios donde no podrá entrar.

El cazador dirá: “salgan los osos” (o cualquier otro nombre de los adoptados). De inmediato, los alumnos así denominados saldrán del refugio en procura de otro, a la carrera.

Mientras tanto el cazador tratará de tocar a uno o más de ellos, los cuales estarán a salvo conforme alcancen la meta opuesta, sin ser tocados. El maestro tomará nota de los animales cazados. El cazador repetirá luego la misma acción hasta que hubieren actuado todos los grupos. Vencerá el grupo que tenga menos animales cazados.

EL BANDOLERO (de persecución)

Un jugador, elegido para ser el bandolero, se coloca en el centro de área de juego. Los otros jugadores se colocan sobre una de las líneas de base. El que “queda” grita: Aquí está el bandolero y desafía a (N.N).



Fuente: www.google.com

Entonces el jugador cuyo nombre ha sido pronunciado corre hacia la línea de la meta opuesta y el bandolero trata de agarrarle antes que pueda cruzar la línea. Los jugadores atrapados pueden ayudar al Bandolero, puede desafiar a todos a un tiempo, o puede desafiar a todos los niños, o a todos los muchachos.

Sugerencia al maestro:

- 1) No permita que un jugador sea el “Bandolero” durante mucho tiempo.

- 2) Recomiendo a los niños que procuren atrapar para poder actuar de Bandolero.
- 3) Debe advertirse a los maestros que estén en guardia contra una variante de este juego que consiste en que el Bandolero se esfuerce por romper una cadena de brazos enlazados. Los maestros que consideren que hay una ventaja en jugar de esta manera, deben estar preparados a defender su criterio en caso de accidentes.

“AGARRAR LA MANZANA” (de correr)

Divídanse los jugadores en dos equipos, dando un número a cada jugador. Colóquese una manzana o un objeto de cualquier tipo en el centro, entre los dos equipos. El capitán grita un número y los miembros de cada equipo que llevan aquel número corren y tratan de apoderarse de la manzana. El jugador que agarra la manzana y cruza línea en su meta sin ser atrapado por su perseguidor. Gana un punto para su equipo.



Fuente: www.google.com

Sugerencias al maestro:

- 1) Cuando el grupo es numeroso hágase dos partidas al mismo tiempo.
- 2) A fin de cuentas la atención y sensación del juego, prolongue las llamada de los números “Todos... lo... del... número... tres corran”!
- 3) Para aumentar la actividad, llámense varios números.
- 4) Cuando los jugadores no hagan esfuerzo para apoderarse de la manzana, hágalos volver a su línea y llame a otros dos números.
- 5) Si el jugador deja caer la manzana antes de cruzar la línea de su meta, se concede un punto al equipo contrario.

LOS PATITOS

Todo el grupo de alumnos se coloca cerca de los bordes de la piscina formando un semicírculo. Un alumno (el más vivaz), elegido por el maestro se desplazará, caminando moviendo los brazos, golpeando el agua con la manos, aleteando, los demás seguirán en persecución tratando de cerrar el círculo, imitando todas las acciones del perseguido.



Fuente: www.google.com

EL PAÑUELO CAÍDO (Lucha y Victoria)

Los jugadores se dividen en dos o más cuadros, de un número igual de participante. Cada equipo deberá colocarse en columna detrás de la línea de partida. A una distancia que oscila entre los 15 y los 20 metros se colocará un pañuelo en el suelo y frente a cada cuadro.



Fuente: www.google.com

El primer jugador de cada columna se coloca boca abajo apoyando en sus manos y el otro jugador lo toma a la altura de los tobillos separándolo del suelo, formando una especie de carretilla humana. Desde allí, a la voz de partida, se inicia la

carrera de las carretillas; cuando lleguen al pañuelo se deben flexionar los brazos y con los dientes se toma a éste del suelo, regresando a la línea de partida. El jugador siguiente toma el pañuelo y velozmente corre para dejarlo en el lugar correspondiente, volviendo a su columna, colocándose al final. Cuando éste traspasa la línea, sale inmediatamente otra carretilla humana. Será vencedor el cuadro cuyo último jugador o carretilla humana cruce la llegada.

EL CANGURO SALTANDO (Lucha y Victoria)

Los jugadores se dividen en dos o más cuadros, de un número igual de participantes. Los componentes de cada cuadro se colocan en columna detrás de la línea de partida; al frente de cada cuadro habrá una pelota medicinal. Dada la señal de comienzo, el primer jugador de cada cuadro pasa la pelota hacia atrás, de mano a mano, sobre la cabeza de los jugadores hasta que llegue al último hombre. Este la coloca entre sus piernas y, con las manos en las caderas, debe ir a saltos llevando la pelota en la posición indicada hasta colocarse en la cabeza de la columna. Al llegar a ésta toma la pelota, el penúltimo jugador concluye la carrera colocándose en la cabeza de la columna y levantando la pelota en alto.



Fuente: www.google.com

BLANCO Y NEGRO

Dos equipos iguales se alinean uno frente a otro con un metro de separación. Uno es designado como blanco, el otro como negro. Cada equipo tiene una meta situada al menos a ocho metros detrás. El capitán tiene un gran cubo pintado de blanco en tres lados y de negro en las otras tres. El cubo se hace rodar entre los dos equipos. Si el cubo se detiene con un lado blanco arriba, el equipo blanco debe volverse y correr hacia a la línea de su meta, mientras el equipo negro le persigue y agarra a tantos jugadores como puede. Si queda arriba un lado negro, los negros corren hacia su base perseguidos por los blancos. En los primeros grados, los atrapados pasan al otro bando; en los grados superiores, permanecen en su bando pero se anota un tanto por cada jugador atrapado.

Variaciones: En vez de situarse cara a cara, los equipos se colocan de espaldas. En vez de estar de pie, los jugadores se colocan sentados o arrodillados.



Fuente: www.google.com

LA CELDA (persecución)

Deben trazarse con tiza en el suelo círculos que servirán de celda de liberación para cada jugador. El juego comienza cuando cada uno de los jugadores ha ocupado su celda respectiva y se da aviso de que deben abandonarla. Uno de los

jugadores hará el de perseguidor e intentará tocar a alguno de los que abandonaron su celda antes de que regrese a ella. Si logra, ambos se tomarán de la mano, y como varios jugadores habrán dejado sus respectivos lugares, les perseguirán a fin de tocar al que tarda más en llegar a su puesto. El jugador alcanzado se unirá a la cadena y ayudará hacer nuevos prisioneros. Los jugadores no podrán ser tocados mientras ocupan alguna celda o cuando la cadena se ha roto. Solo los jugadores de los extremos de la cadena podrán tocar para hacer prisioneros. Para evitar que los jugadores permanezcan en las celdas mucho tiempo sin decidirse a salir se les calculará diez segundos para que la abandonen, pasado ese tiempo se les considerará atrapados.



Fuente: www.google.com

LA BOLEADORA (atención y reacción)

Los jugadores se distribuyen por el campo de juego; se designa un jugador que deberá tener una soga con un peso en un extremo, pudiendo ser una bolsita de arena o una zapatilla. El juego tiene por objeto mover la soga de manera que el extremo distante pueda tocar a cualquiera de los jugadores a la altura de la pierna para abajo; los participantes deberán evitar ser tocados saltando, siendo

recomendable saltar con los pies juntos. El jugador que resulta tocado queda eliminado, siendo vencedores los tres últimos.



Fuente: www.google.com

EL FUSILAMIENTO (atención y reacción)

Todos los jugadores se agrupan en el centro del terreno; uno de ellos tendrá una pelota blanda, la que dejará caer en el suelo, llamado al mismo tiempo a uno de los jugadores. Este corre hacia el centro para tomar la pelota y todos los otros escapan tan lejos como les sea posible arrojando a un compañero para tocarle, pero sin correr.



Fuente: www.google.com

Si logra pegarle a alguien, éste tomará la pelota y desde el lugar donde se encuentra, la lanzará a otro jugador. Si yerra el primer tiro tendrá derecho a un

segundo, y si yerra éste, a un tercero. Si en los tres tiros no logra tocar a ningún jugador tendrá un punto en contra, y a los tres puntos será fusilado. Se colocará, mirando hacia la pared, dando la espalda a los otros jugadores, quienes desde una distancia establecida, le tirarán con la pelota para fusilarle. Cuando todos hayan lanzado la pelota, el juego comenzará nuevamente.

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5. 1. Recursos

RECURSOS	INSTITUCIONALES: Escuela de Educación General Básica Fiscal “Manuel María Sánchez”
	HUMANOS: 1 Investigadora 1 Asesora de trabajo de titulación
	MATERIALES: Computadora Impresora Tintas para impresora Resmas de papel bond Lápiz de papel Esferográficos Carpeta.
	ECONÓMICOS: \$ 510,00

5.2. Presupuesto

Recursos Materiales			
N°	Denominación	Costo Unitario	Total
6	Tintas para impresora	\$ 25,00	\$ 150,00
10	Resmas de papel bond	\$ 5,00	\$ 50,00
2	Lápices de papel	\$ 0,50	\$ 1,00
2	Esferográficos	\$ 1,00	\$ 2,00
2	Carpetas	\$ 1,00	\$ 2,00
TOTAL VALOR 1			\$ 205,00

Otros			
N°	Denominación	Costo Unitario	Total
	Movilización		\$ 105,00
	Teléfono y comunicación		\$ 50,00
	Internet		\$ 50,00
	Transcripción de informe		\$ 50,00
	Imprevistos		\$ 50,00
TOTAL VALOR 2			\$ 305,00
TOTAL VALORES 1+2			\$ 510,00

5.3. Cronograma

N°	Actividades	Año Mes Semana	2015-2016																																			
			Agosto			Sept.			Oct.			Nov.			Dic.			Enero			Feb.			Marzo			Noviembre			Enero			Feb.			Marzo		
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elaboración del anteproyecto.		■																																			
2	Presentación del anteproyecto.			■																																		
3	Aprobación del proyecto.				■																																	
4	Desarrollo Capítulo I: El Problema				■																																	
5	Tutorías					■																																
6	Desarrollo Capítulo II: Marco Teórico						■																															
7	Tutorías								■																													
8	Desarrollo Capítulo III: Marco Metodológico									■		■																										
9	Tutorías												■																									
10	Desarrollo Capítulo IV: La Propuesta													■																								
11	Tutorías														■		■																					
12	Desarrollo Capítulo V: Marco Administrativo																																					
13	Tutorías																																					
14	Presentación del informe																																					
15	Aprobación del Tutor																																					
16	Revisión por parte de la Comisión																																					
17	Correcciones y trámites para la titulación																																					
18	Defensa del Trabajo de Titulación																																					

Cuadro N° 28 Cronograma

Elaboración: Libia Loor Aguirre

5.4. Bibliografía

Aguirre, I. (2007). Ideas prácticas para un currículo creativo, buenas ideas en lengua, matemáticas, conocimiento del medio, plástica, técnicas de estudio. Lima-Perú: Alfaomega.

Calero, M. (2005). Educar jugando, . Lima: Alfaomega.

Carla, C. (2000). Filosofía y educación : ¿cuál es la expectativa? En:

<http://www.didacticahistoria.com/didacticos/did02.htm>

Coll, C. (1988). Psicología y currículo. Barcelona-España: Laia.

CONSTITUCIÓN (2008), Dejemos el pasado atrás, Publicación oficial de la Asamblea Nacional, Ecuador, 2008.

Díaz Barriga, F., & Hernández, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista. (3ra. ed.). México: Mc Graw-Hill.

Feldman, J. (2005). Autoestima para niños, juegos, actividades, recursos, experiencias creativas. Lima-Perú: Alfaomega.

Fernández, I. (2006). Escuela sin violencia: resolución de conflictos. España: Narcea.

Flores, R. (2005). Pedagogía del conocimiento (2da. ed.). Bogotá-Colombia: Mc Graw-Hill.

Gálvez, A. (2012). Diseño de un espacio recreativo y pedagógico para niños de 2 a 5 años. Cuenca.

Gimeno, J. (2006). Educar y convivir en la cultura global. Lima-Perú: Alfaomega.

Gómez, M. y. (2005). Propuestas de intervención en el aula, técnicas para lograr un clima favorable en clases. Lima: Alfaomega.

Ianni, N. (2003). La convivencia escolar: una tarea necesaria, posible y compleja. *Monografías virtuales* .

Manzano, H. (2004). La recreación en el ámbito escolar. *Funlibre* .

Martínez, V. (2001). Convivencia escolar: problemas y soluciones. *Revista Complutense de Educación* .

Merodio, J. (2006). ¿Vives o convives? Para ser feliz en pareja. España: Ediciones Paulinas.

Muñoz, C. (2012). Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis. México: Prentice Hall.

Nassif, R. (1958). Pedagogía General. Buenos Aires Argentina: Kapelusz.

Palos, J. (2006). Estrategias para el desarrollo de los temas transversales del currículo. Lima-Perú: Alfaomega.

Pérez, A. (2012). Educarse en la era digital. Madrid: Morata.

Ramos, G. (2005). Los fundamentos filosóficos de la educación como reconsideración crítica de la filosofía de la educación. Revista Iberoamericana de Educación , 7.

Salm, R. (2006). La solución de conflictos en la escuela. Lima-perú: Alfaomega.

Trigo, E. (2013). Investigación cualitativa y cuantitativa. Loja-Ecuador: UTPL.

Valdés. (2011). Fundamentos filosóficos y sociológicos de la educación. Reflexiones para la construcción participativa de los valores profesionales socioculturales. Cuadernos de Educación y Desarrollo. Vol 3, Nº 31 , 12.

BIBLOTECA VIRTUAL DE LA UPSE

Vernooy, Ronnie (2010). El aprendizaje colaborativo en acción: Ejemplo del manejo de los recursos naturales en Asia. Retrieved from <http://www.ebib.com>

Earl,Sarah;Carden,Fred;Smutylo, Terry (2002). Mapeo de alcances: incorporando aprendizaje y reflexión en programa de desarrollo. Retrieved from <http://www.ebib.com>

Vila Rubio, Neus (2012) Lengua y literatura y educación en la España del siglo xx Retrieved from <http://www.ebib.com>

Tyler,Stephen R. (2006), Comanejo de los recursos naturales: Aprendizaje local para reducir la pobreza. Retrieved from <http://www.ebib.com>

Dabbah, Mariela (2007). Ayuda a sus hijos a triunfar en la escuela secundaria y llegar a la universidad (Help Your Children Succeed in High School and Go to college): Guía para padres Latinos. Retrieved from <http://www.ebib.com>

ANEXOS

ANEXO A

OFICIOS ENVIADOS

Playas, 09 enero de 2015.

Lic. María Eugenia Rodríguez López

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FISCAL
MANUEL MARÍA SÁNCHEZ**

Ciudad

De mi consideración:

La suscrita, Libia Loor Aguirre, egresada de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, solicito a usted, de manera respetuosa, lo siguiente:

Se me conceda autorización para aplicar encuestas y entrevista en el plantel que Ud. acertadamente dirige, entre las autoridades, docentes, representantes legales y estudiantes del quinto grado de Educación Básica, para el desarrollo mi proyecto educativo, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación.

El título del proyecto es:

“LOS ESPACIOS RECREATIVOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FISCAL MANUEL MARÍA SÁNCHEZ, PARROQUIA POSORJA, PROVINCIA DEL GUAYAS, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015”

Agradeciendo de antemano vuestra acogida a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente

Libia Loor Aguirre

ANEXO B

**INSTRUMENTOS
DE
INVESTIGACIÓN**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

“LOS ESPACIOS RECREATIVOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FISCAL MANUEL MARÍA SÁNCHEZ, PARROQUIA POSORJA, PROVINCIA DEL GUAYAS, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015”.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL QUINTOGRADO

OBJETIVO

- Analizar el impacto de los espacios recreativos en la convivencia escolar, mediante un diagnóstico de contexto para fomentar el buen vivir en la cotidianidad estudiantil.

INSTRUCCIONES:

Estimado (a) estudiante:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y de acuerdo a su criterio marque con una X el casillero que corresponda, considerando la siguiente escala:

- 1= Si
- 2= A veces
- 3= Nunca

La encuesta es anónima.

Nº	Preguntas	1	2	3
1.	¿En la escuela, te gusta participar en diferentes clases de juegos?			
2.	¿Participas activamente en los juegos que organiza tu profesor?			
3.	¿Crees tú que los juegos te hacen sentir más alegre y divertido?			
4.	¿Cuando juegas con tus compañeros y amigos, respetas las reglas que tiene el juego?			
5.	¿Acostumbras a pelearte con sus compañeros, cuando por algún motivo, durante el juego, algo no salió como tú querías?			
6.	¿En las horas de Educación Física, tú profesor realiza juegos recreativos?			
6.	¿Te gustan los espacios recreativos que tiene la escuela?			
7.	¿Respetas a tus compañeros en la realización de los diferentes juegos que practican?			
8.	¿Tu profesor es alegre, dinámico y demuestra buen humor durante las clases de Educación Física?			
9.	¿Crees que la clase sería más agradable si tu profesor utilizara los juegos como una forma de enseñar?			
10.	¿Te gustaría participar en un concurso de juegos recreativos?			

Gracias por su colaboración



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

“LOS ESPACIOS RECREATIVOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FISCAL MANUEL MARÍA SÁNCHEZ, PARROQUIA POSORJA, PROVINCIA DEL GUAYAS, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015”

ENCUESTA DIRIGIDA A REPRESENTANTES LEGALES

OBJETIVO

- Analizar el impacto de los espacios recreativos en la convivencia escolar, mediante un diagnóstico de contexto para fomentar el buen vivir en la cotidianidad estudiantil.

INSTRUCCIONES:

Estimado (a) representante legal:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y de acuerdo a su criterio marque con una X el casillero que corresponda, considerando la siguiente escala:

- 1= Totalmente de acuerdo
- 2= Parcialmente de acuerdo
- 3= En desacuerdo
- 4= Parcialmente en desacuerdo
- 5= Totalmente en desacuerdo

La encuesta es anónima

Gracias por su colaboración

N°	Preguntas	1	2	3	4	5
1.	¿Piensa Ud. que los espacios recreativos que tiene la escuela son suficientes?					
2.	¿Cree usted que los espacios recreativos están muy bien implementados?					
3.	¿Cree Ud. que los juegos recreativos fomentan la buena convivencia entre los niños y niñas?					
4.	¿La escuela cuenta con amplias áreas verdes (árboles, jardines, huertos escolares, etc.)?					
5.	¿Cree usted que los maestros están bien capacitados para enseñar la asignatura de educación física?					
6.	¿Acostumbra a llevar a sus hijos al parque para que se diviertan y entretengan?					
7.	¿Ud. tiene por costumbre jugar con sus hijos?					
8.	¿Cree Ud. que los juegos recreativos fomentan la sensibilidad e imaginación en los niños y niñas?					
9.	¿Estaría de acuerdo en que se apliquen juegos recreativos en el establecimiento educativo?					
10.	¿Participaría Ud. en un proyecto educativo relacionado con la implementación de juegos recreativos?					

Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

“LOS ESPACIOS RECREATIVOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FISCAL MANUEL MARÍA SÁNCHEZ, PARROQUIA POSORJA, PROVINCIA DEL GUAYAS, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015”

Entrevista a la Directora y docentes del establecimiento educativo

1.- Datos Informativos

- 1.1. Nombre de la entrevistada: _____
- 1.2. Cantón: _____
- 1.3. Provincia: _____
- 1.5. Parroquia: _____
- 1.4. Fecha de aplicación: _____

2.- Objetivo de la Entrevista

- Analizar el impacto de los espacios recreativos en la convivencia escolar, mediante un diagnóstico de contexto para fomentar el buen vivir en la cotidianidad estudiantil.

3. Preguntas:

3.1. ¿Qué importancia tiene para Ud. los juegos recreativos?

3.2. ¿Cree Ud. que los espacios recreativos que ofrece la institución son los más adecuados?

3.3. ¿Cuáles son las actividades que realizan los docentes con sus educandos, en los espacios recreativos?

3.4. ¿Considera Ud. que los espacios recreativos fomentan la convivencia escolar?

3.5. ¿De qué manera se podría potencializar los espacios recreativos en su institución educativa?

Gracias por su colaboración

ANEXO C

INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Vista externa de la Escuela de Educación Básica Manuel María Sánchez



Vista interna de la institución educativa



ANEXO D

APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

Instante en que la autora del proyecto, Prof. Libia Aguirre Loor, da las instrucciones a los estudiantes de cómo llenar la encuesta.



Instante en que los padres de familia responden la encuesta



Momento en que las docentes se preparan a responder la entrevista.



Junto a la Directora del establecimiento, Lic. María Eugenia Rodríguez, para la realización de la entrevista.

