



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

**TEMA: “LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA
MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL
MIXTA N° 2, POLIBIO JARAMILLO SAA, DEL CANTÓN PLAYAS”**

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

**AUTORA: Betty Alexandra González Burgos
TUTOR: Lcdo. Juan Fernando López Tigrero. MSc.**

**LA LIBERTAD – ECUADOR
OCTUBRE -2012**

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

**TEMA: “LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA
MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL
MIXTA N° 2, POLIBIO JARAMILLO SAA, DEL CANTÓN PLAYAS”**

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

AUTORA: Betty Alexandra González Burgos

TUTOR: Lcdo. Juan Fernando López Tigrero.Msc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

OCTUBRE -2012

La Libertad, octubre del 2012

APROBACIÓN DEL PROYECTO

Dra.

Nelly Panchana

Decana de Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas

Ciudad

De mi consideración:

En virtud de la resolución en el cual se me designó tutor del proyecto de Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Básica.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la Sra. Betty Alexandra González Burgos, diseñó y ejecutó un proyecto de Tesis con El tema: “LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N° 2, POLIBIO JARAMILLO SAA, DEL CANTÓN PLAYAS”

La misma que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

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

Atentamente

Lcdo. Juan Fernando López Tigrero, MSc.

TUTOR

La Libertad, octubre del 2012

AUTORÍA DE TESIS

Yo, Betty Alexandra González Burgos con C.C N° 091235253-1, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica en mi calidad de Autora del Trabajo de Investigación “LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N° 2, POLIBIO JARAMILLO SAA, DEL CANTÓN PLAYAS”, me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría a excepción de las citas, reflexiones y dinámicas utilizadas para el proyecto.

Atentamente

Betty Alexandra González Burgos

C.I. N° 091235253-1

TRIBUNAL DE GRADO

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

Lcda. Esperanza Montenegro Salto
DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA

Lcdo. Edwar Salazar Arango, MSc.
DOCENTE DEL ÁREA

Lcdo. Juan Fernando López, MSc.
DOCENTE - TUTOR

Abg. Milton Zambrano C., MSc.
SECRETARIO GENERAL - PROCURADOR

DEDICATORIA

A mis queridos padres María Luis Burgos y Isidro González; a mis hijos Jonathan David, Vanesa, Joselyn y Richard; a mis queridas tías María Dolores y María Dulce y a la Srta. Raisha Apolinario, porque han sido un pilar muy importante en mi carrera estudiantil ya que me dieron las fuerzas necesarias para seguir adelante y culminar el presente trabajo.

BETTY.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Jehová, Rey De Reyes, señor de señores, por darme muchas bendiciones en mi vida, salud, sabiduría e inteligencia, para superar los momentos más difíciles de mi existencia; y todas aquellas personas que de una u otra forma me brindaron su apoyo incondicional.

BETTY.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

	Pág.
Portada.	i
Contraportada.	ii
Aprobación del proyecto.	iii
Autoría de la tesis.	iv
Aprobación del tribunal de grado.	v
Dedicatoria.	vi
Agradecimiento.	vii
Índice general de contenidos.	viii
Índice de cuadros.	xii
Índice de gráficos.	xiv
Índice de figuras	xvi
Resumen ejecutivo.	xvii
INTRODUCCIÓN.	1
CAPÍTULO I.-	
EL PROBLEMA	
1.1.- Tema	3
1.2.- Planteamiento del problema	3
1.3.- Análisis crítico	3
1.4.- Prognosis	5
1.5.- Formulación del problema	6
1.6.- Preguntas directrices	7
1.7.- Delimitación del objeto de investigación	7
1.8.- Justificación	8
1.9.- Objetivos	11
1.9.1.- General	11
1.9.2.- Específicos	11

CAPITULO II.- MARCO TEÓRICO

2.1.- Investigaciones previas.	12
2.2.- Fundamentación filosófica.	12
2.3.- Fundamentación legal	16
2.4.- Categorías fundamentales.	19
2.4.1.- La motivación.	19
2.4.2.- Teorías de la motivación.	20
2.4.2.1 Teoría homeostática	20
2.4.2.2 Teoría de la motivación por emociones	21
2.4.2.3 Teoría del incentivo	21
2.4.2.4 Teoría cognoscitivista	22
2.4.2.5 Teoría humanista	22
2.4.2.6 Teoría del juego	23
2.4.2.7 Teoría del crecimiento	25
2.4.2.8 Teoría del ejercicio preparatorio	25
2.4.2.9 Teoría del atavismo	25
2.4.2.10 Teoría biológica del juego	26
2.4.3.- Motivación escolar.	26
2.4.4.- La educación y el juego	30
2.4.5.- Características del juego	32
2.4.6.- Clasificación de los juegos.	33
2.4.6.1 Juegos sensoriales	33
2.4.6.2 Juegos Motores	33
2.4.6.3 Juegos Intelectuales	33
2.4.6.4 Juegos Sociales	33
2.4.7.- Otras clasificaciones del juego.	34
2.4.7.1 Juegos infantiles	34
2.4.7.2 Juegos recreativos	34
2.4.7.3Juegos escolares	34

2.4.7.4 Juegos atléticos	35
2.4.8.- Juegos deportivos.	35
2.5.- Hipótesis.	42
2.6.- Señalamiento de variables.	42

CAPITULO III.- METODOLOGÍA.

3.1.- Enfoque investigativo.	43
3.2.- Modalidad básica de la investigación.	45
3.3.- Nivel de investigación	48
3.4.- Población y muestra.	50
3.4.1.- Población.	50
3.4.2.- Muestra.	52
3.5.- Operacionalización de variables.	55
3.5.1.- Variable independiente.	56
3.5.2.- Variable dependiente.	57
3.6.- Técnicas e instrumentos.	59
3.7.- Plan de recolección de información.	60
3.8.- Plan de procesamiento de la información.	60
3.9.-Análisis e Interpretación De Resultados	62
3.10 .-Encuesta aplicada a docentes	62
3.11.-Encuesta aplicada a estudiantes	72
3.12.- Encuesta aplicada a padres de familia	82
3.13.-Conclusiones y recomendaciones	92
3.13.1.- Conclusiones	92
3.13.2.- Recomendaciones	93

CAPÍTULO IV.-

PROPUESTA

4.1- Tema	94
4.2.- Datos informativos	94
4.3.- Antecedente de la propuesta	95
4.4.- Justificación	97
4.5.- Objetivos	97
4.5.1 Objetivo general	97
4.5.2 Objetivos específicos	97
4.6.- Fundamentación	98
4.6.1.- papel del profesor durante el juego.	98
4.6.2.- Didáctica de la enseñanza de los juegos	102
4.6.3.- Importancia del juego en la escuela primaria.	104
4.6.4.- Guía didáctica escolar y los juegos recreativos.	107
4.7.-Plan de Acción	132
4.8.- Administración de la propuesta.	133

CAPÍTULO V.-

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1.- Recursos.	135
5.2.- Presupuesto.	135
5.3.- Cronograma.	136
5.4.- Bibliografía.	137
5.5.- Anexos.	141

ÍNDICE DE CUADROS	Pág.
Cuadro # 1 estrategias de enseñanza.	29
Cuadro # 2 Universo del trabajo.	51
Cuadro # 3 Población.	55
Cuadro # 4 Variables.	57
Cuadro # 5 ¿En sus clases emplea el juego, como recurso de enseñanza Aprendizaje?	62
Cuadro #6 ¿En sus clases, los estudiantes necesitan que se los motive para que actúen?	63
Cuadro # 7 ¿Se integran los niños y las niñas al juego que usted realiza	64
Cuadro #8 ¿Utiliza como parte interactiva, la actividad lúdica con los niños sus clases?	65
Cuadro # 9 ¿Cree Ud. que los juegos educativos son necesarios para lograr que sus alumnos capten de mejor manera sus clases?	66
Cuadro # 10 ¿Considera Ud. que es necesario aplicar los juegos recreativos para para mejorar los procesos de desarrollo sicológicos en los estudiantes?	67
Cuadro # 11¿Ud. propondría algún tipo de juegos recreativos para la motivación de los estudiantes? ¿Cuáles?	68
Cuadro # 12 ¿Considera Ud. que los padres de familia deben involucrarse dentro de las actividades recreativas de sus hijos?	69
Cuadro # 13 ¿Crees que en las prácticas de los juegos recreativos pueden alejarse de prácticas anti deportivas a los estudiantes?	71
Cuadro # 14 ¿Cree Ud. que es importante que los alumnos conozcan cuáles son sus derechos y sus obligaciones como estudiantes?	72
Cuadro #15¿Te atraen las dinámicas recreativas desarrolladas por tus profesores?	73
Cuadro # 16 ¿El espacio físico donde ejecutas los ejercicios es de tu agrado?	74
Cuadro # 17 ¿Te agrada el modelo de educación deportiva imparte el plantel?	75
Cuadro # 18 ¿Te gustaría aprender más sobre los juegos recreativos?	76

Cuadro #19 ¿Te agradaría dirigir trabajos de equipos relacionados con juegos recreativos?	77
Cuadro #20 ¿Estarías de acuerdo que en los juegos deportivos internos se agregaran actividades como, juegos recreativos?	78
Cuadro #21 ¿En las instituciones escolares de nuestro Cantón aplican para el desarrollo de la motivación de los estudiantes, los juegos recreativos?	79
Cuadro # 22 ¿Cuándo juegas te sientes con ganas de aprender?	80
Cuadro # 23 ¿Los juegos recreativos empleados en la escuela, son utilizadas por tus padres para desarrollar la motivación?	81
Cuadro # 24 ¿Te sientes en capacidad para participar en los diferentes juegos recreativos?	82
Cuadro # 25 ¿Cree usted que la aplicación de los juegos recreativos durante las clases pueden motivar al estudiante desarrollar la atención? ¿Por qué?	83
Cuadro # 26 ¿Cree Ud. que los estudiantes necesitan que se los motive para que actúen?	84
Cuadro # 27 ¿Permite Ud. que sus hijos jueguen con otros niños fuera de la escuela?	85
Cuadro # 28 ¿Los juegos recreativos, pueden motivar al estudiante en el desarrollo de la motricidad y desarrollo sicológico?	86
Cuadro # 29 ¿Desearía Ud. que los juegos educativos recreativos sean necesarios para que el estudiante pueda captar de mejor manera las clases?	87
Cuadro # 30 ¿Considera Ud. que es positiva la aplicación de los juegos recreativos como método didáctico a nivel escolar?	88
Cuadro # 31 ¿Cómo padre de familia, Ud. propondría algún tipo de juego recreativo para motivar de mejor manera a los estudiantes? ¿Cuáles?	89
Cuadro # 32 ¿Considera Ud. que los padres de familia deben involucrarse	90

dentro de las actividades recreativas de sus hijos?	
Cuadro # 33 ¿Crees que en las prácticas deportivas influyen en el desarrollo físico y emocional de los estudiantes?	91

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Grafico # 1 Población	51
Grafico # 2 Población encuestados	55
Grafico # 3 ¿En sus clases emplea el juego, como recurso de enseñanza aprendizaje?	62
Grafico # 4 ¿En sus clases, los estudiantes necesitan que se los motive para que actúen?	63
Grafico # 5 ¿Se integran los niños y las niñas al juego que usted realiza?	64
Grafico # 6 ¿Utiliza como parte interactiva, la actividad lúdica con los niños en sus clases?	65
Grafico # 7 ¿Cree Ud. que los juegos educativos son necesarios para lograr que sus alumnos capten de mejor manera sus clases?	66
Grafico # 8 ¿Considera Ud. que es necesario aplicar los juegos recreativos para mejorar los procesos de desarrollo psicológicos en los estudiantes?	67
Grafico # 9 ¿Ud. propondría algún tipo de juegos recreativos para la motivación de los estudiantes? ¿Cuáles?	68
Grafico # 10 ¿Considera Ud. que los padres de familia deben involucrarse dentro de las actividades recreativas de sus hijos?	69
Grafico # 11 ¿Crees que en las prácticas de los juegos recreativos pueden alejar de prácticas anti deportivas a los estudiantes?	70
Grafico # 12 ¿Cree Ud. que es importante que los alumnos conozcan cuáles son sus derechos y sus obligaciones como estudiantes?	71

Grafico # 13 Te atraen las dinámicas recreativas desarrolladas por tus profesores?	72
Grafico # 14 ¿El espacio físico donde ejecutas los ejercicios es de tu agrado?	73
Grafico # 15 ¿Te agrada el modelo de educación deportiva imparte el plantel?	74
Grafico # 16 ¿Te gustaría aprender más sobre los juegos recreativos?	75
Grafico # 17 ¿Te agradaría dirigir trabajos de equipos relacionados con juegos recreativos?	76
Grafico # 18 ¿Estarías de acuerdo que en los juegos deportivos internos se agregaran actividades como, juegos recreativos?	77
Grafico # 19 ¿En las instituciones escolares de nuestro Cantón aplican para el desarrollo de la motivación de los estudiantes, los juegos recreativos?	78
Grafico # 20 ¿Cuándo juegas te sientes con ganas de aprender?	79
Grafico # 21 ¿Los juegos recreativos empleados en la escuela, son utilizadas por tus padres para desarrollar la motivación?	80
Grafico # 22 ¿Te sientes en capacidad para participar en los diferentes juegos recreativos?	81
Grafico # 23 ¿Cree usted que la aplicación de los juegos recreativos durante las clases pueden motivar al estudiante a desarrollar la atención? ¿Por qué?	82
Grafico # 24 ¿Cree Ud que los estudiantes necesitan que se los motive para que actúen?	83
Grafico # 25 ¿Permite ud. que sus hijos jueguen con otros niños fuera de la escuela?	84
Grafico # 26 ¿Los juegos recreativos, pueden motivar al estudiante en el desarrollo de la motricidad y desarrollo sicológico?	85
Grafico # 27 ¿Desearía Ud. que los juegos educativos recreativos sean	

necesarios para que el estudiante pueda captar de mejor manera las clases?	86
Grafico # 28 ¿Considera Ud. que es positiva la aplicación de los juegos recreativos como método didáctico a nivel escolar?	87
Grafico # 29 ¿Cómo padre de familia, Ud. propondría algún tipo de juego recreativo para motivar de mejor manera a los estudiantes? ¿Cuáles?	88
Grafico # 30 ¿Considera Ud. que los padres de familia deben involucrarse dentro de las actividades recreativas de sus hijos?	89
Grafico # 31 ¿Crees que en las prácticas deportivas influyen en el desarrollo físico y emocional de los estudiantes?	90
Grafico # 32 ¿De qué manera Ud. que despertaría la motivación en sus hijos para incidir positivamente en el proceso aprendizaje de los mismos?	91

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Fig. # 1 El tren ciego	100
Fig. # 2 La importancia de comunicarse	111
Fig. # 3 Pasa Objeto	112
Fig. # 4 Lotería de cuentas	114
Fig. # 5 ¿Quién tiene más?	115
Fig. # 6 Adivinanza de figuras	117
Fig. # 7 La rosa de los vientos	121
Fig. # 8 Lectura de la brújula	122
Fig. # 9 Símbolos y señales de mapas	124
Fig. # 10 Ajedrez para enseñar valores	125
Fig. # 11 Paracaídas	127
Fig. # 12 La rayuela	129
Fig. # 13 Carrera de ensacados	130
Fig. # 14 La Ronda	132

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

“LOSJUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N° 2, POLIBIO JARAMILLO SAÁ, CANTÓN PLAYAS- PERÍODO 2011-2012”

AUTORA: Sra. Betty Alexandra González Burgos.

TUTOR: MSc. Juan Fernando López Tigrero.

FECHA: Octubre del 2012.

RESUMEN

El presente trabajo titulado: “Los Juegos Recreativos en el desarrollo de la motivación de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 2, Polibio Jaramillo Saa, Cantón Playas, periodo 2011-2012” constituye una herramienta que permitirá enriquecer las actividades recreativas, propiciando el aprendizaje y el desarrollo de la motivación de los niños en las clases. La Escuela Polibio Jaramillo Saa, cuenta con 642 alumnos distribuidos en los 7 grados, 420 padres de familia y 19 profesores, para un total de 1081 personas. Se elaboró una breve guía didáctica para ser utilizada por los profesores, para motivar e incentivar el aprendizaje de los estudiantes en horas de clases. La observación, entrevista a informantes claves, encuesta y el análisis documental, se emplearon como herramientas metodológicas. Para realizar el presente trabajo se consideró a los padres de familia y profesores de la escuela y además se incluyó a los estudiantes de 5°, 6° y 7° grados, por considerar que están en condiciones de poder contestar el cuestionario de preguntas que se les presentó. El tamaño de la muestra del grupo de alumnos, fue de 164 de un total de 277 y que corresponden al 59%; para el grupo de padres de familia fue de 205 correspondiente al 49%, de un total de 420. El grupo de los profesores por ser pequeño no fue necesario obtener el tamaño de la muestra, por lo tanto se trabajó con el 100%. 3465 preguntas correspondientes al 89% fueron contestadas de forma afirmativa y 415 correspondientes al 11% fueron contestadas de forma negativa, de un total de 3880 preguntas equivalentes al 100%. Se aceptó la hipótesis alternativa que comprendía “la utilización de los juegos recreativos, si desarrollará la motivación en los estudiantes de la Escuela Polibio Jaramillo Saa.”

Aprendizaje

**Juegos
Recreativos**

Motivación

INTRODUCCIÓN

El ser humano practica la actividad lúdica y el juego recreativo a lo largo de su vida y va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Ambas son actividades fundamentales en el proceso educativo, que fomenta el desarrollo de las estructuras intelectuales y una forma privilegiada de transmisión social.

Durante mucho tiempo, el juego ha sido un ámbito de la vida personal bastante desprestigiada, en el ámbito escolar, tiene una presencia considerable, pero cuanto mayor se hacen los estudiantes, menos tiempo destinan a esta actividad.

Bajo estas premisas se ha desarrollado el presentado trabajo de tesis intitulado “Los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación de los estudiantes de la escuela fiscal mixta N° 2 Polibio Jaramillo Saá del cantón Playas. El trabajo de investigación está estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I.- Aquí se hace referencia al planteamiento del problema, el análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema, preguntas directrices, delimitación del objeto de investigación, justificación y los objetivos general y específico.

Capítulo II.- Se presenta el marco teórico que contiene entre sus componentes principales: la fundamentación filosófica, las categorías fundamentales, la hipótesis y el señalamiento de variables.

Capítulo III.- En este capítulo constan la metodología con los siguientes elementos: el enfoque investigativo, modalidad básica de la investigación, nivel de investigación, población y muestra, la operacionalización de variables y las técnicas e instrumentos.

Capítulo IV.- Pertenece al análisis e interpretación de resultados, donde aparecen: las encuestas aplicadas a docentes, estudiantes y padres de familia; las conclusiones y las recomendaciones.

Capítulo V.- Se ubica la propuesta, tema, datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, el objetivo general y los objetivos específicos; la fundamentación, el plan de acción y la administración de la propuesta.

Capítulo VI.- Contiene el marco administrativo, recursos, presupuesto, cronograma, bibliografía y anexos.

La escuela es un escenario importante en la formación integral de los niños. El desarrollo del proceso de integración del trabajo dentro de la institución y fuera de ella, ha estimulado la puesta en práctica de diferentes proyectos en los cuales profesores y padres de familia desempeñan un papel significativo, ya sea como gestores, conductores o protagonistas.

En la actualidad los juegos recreativos se consideran una necesidad de todos los seres humanos, estas posibilitan calidad de vida y creación de un estilo de vida en la población, que benefician a los niños en su capacidad física, la salud, los niveles de comunicación, el desarrollo humano y los factores esenciales en el desarrollo local.

Poner en práctica la enseñanza aprendizaje por medio de los juegos recreativos en la sala de clases, sirve para fortalecer los valores de cooperación, lealtad, fidelidad, honradez y solidaridad; se aprende a respetar a los demás, se los aprecia por sus ideas, seguridad y dominio de sí mismo. Los juegos recreativos por su carácter masivo propician el cumplimiento de proyectos con disímiles objetivos y con un perfil básicamente orientado hacia la comunidad. La necesidad de elevar la motivación de los estudiantes y la forma de aplicación de una selección de juegos recreativos que se orienten a contribuir en el desarrollo de la motivación en los niños de 9 y 12 años, es y debería ser aplicada por los docentes de las escuelas.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

“Los Juegos Recreativos en el Desarrollo de la Motivación de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 2, Polibio Jaramillo Saá, del Cantón Playas”

1.2. Planteamiento del problema.

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

Se ha evidenciado que en la Escuela Fiscal N° 2 “Polibio Jaramillo Saa” del Cantón Playas, no existen materiales para la práctica de los juegos recreativos, por lo que se hace necesaria la consecución de estos equipos para lograr hacer realidad que la práctica de los juegos contribuya a motivar a los escolares.

El bajo presupuesto y la desatención administrativa, operativa y curricular en el sector lúdico, recreacional y deportivo han sido los factores preponderantemente negativos, sumado esto, a la falta de capacitación técnico - pedagógica de los maestros lo que ha provocado que los educandos de esta escuela no converjan convenientemente hacia la consecución de los objetivos institucionales enfocados también al desarrollo de la inteligencia cinética – corporal que podría aportar de manera estratégica con el desarrollo evolutivo y volitivo de cada uno de ellos.

1.3.Análisis crítico.

La naturaleza del juego en el desarrollo armónico del estudiante, no debe ser tomado como una actividad efímera y aislada dentro del contexto didáctico –

curricular de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas; su propia misión le exige tener una estructura holística y correlacionada con el buen vivir de la comunidad educativa.

En el apartado sobre la naturaleza del juego en la enciclopedia de la psicopedagogía, psicología y pedagogía, perteneciente a la editorial Océano/Centrum se establece lo siguiente (2007)¹:

“Una revisión de los estudios dedicados al juego indica que los psicólogos y profesores actuales lo conciben como un importante determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual. Se concibe el juego como una actividad de construcción del lenguaje, en la que los niños aprenden sin esfuerzos las reglas gramaticales y léxicas que son el fundamento de su lengua. Se considera asimismo como un ejercicio que desarrolla la fuerza física, la coordinación y la agilidad, Por si esto fuera poco , muchos teóricos ven en el juego un proceso de gran ayuda para desarrollar la capacidad infantil de concentración y la tendencia a explorar y crear” (pág. 200).

Se debe tomar a la estrategia lúdica con la seriedad y espontaneidad que merece dicha actividad dentro de un contexto escolar, cuando se habla de seriedad, se refiere a la aplicación de media hora mínima de planeación previa a la sesión, con espontaneidad se pretende dejar claro la flexibilidad con que la cambiante dinámica grupal exige adaptaciones a las circunstancias.

La estrategia lúdica implica esfuerzo de planeación, porque para poder divertirse y aprender es conveniente conocer, entender, comprender, las normas

¹Océano – Centrum Ediciones (2007). Enciclopedia de la psicopedagogía y psicología. Barcelona, España.

del juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas.

Es imperioso establecer que las instituciones educativas fiscales del país sufren una apremiante limitación en la concepción de la impartición de un currículo que plantee en el juego recreativo y en la lúdica el fomento de expresiones corporales correspondiente al estadio evolutivo de los educandos de los años básicos.

También es preciso señalar que la falta de infraestructura deportiva como política de Estado es lamentable y dificulta aún más la propensión ideal de un desarrollo corporal – kinestésico como una de las inteligencias múltiples que propende Howard Hughes.

La Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del Cantón Playas no está exenta a esta desafortunada problemática, pero es menester que se haga un estudio de las incidencias que pueden acarrear dentro de la comunidad educativa de dicho plantel en sus beneficiarios directos e indirectos para que se tome la experiencia como prueba y modelo piloto y se pueda insertar la experiencia en otros planteles educativos del sector, de la provincia del Guayas o del país en general; a través de políticas educacionales, recreativas y lúdicas bien cimentadas que provengan del propio Ministerio de Educación o de las autoridades educativas seccionales competentes para el caso.

1.3 Prognosis del problema

Desde la antigüedad hasta los actuales momentos la educación física y la recreación y el deporte han estado en una constante y profunda evolución, pues han ido respondiendo a las distintas políticas económicas y sociales que han predominado no solo en la naturaleza de estos mismos factores, sino también de la característica del ejercicio físico; es decir que han sido las propias necesidades sociales, los factores principales de influencia en la organización de los juegos

recreativos, lúdicos, la expresión corporal, el fortalecimiento de la inteligencia corporal kinestésica, la cultura física y el deporte.

El deporte, la educación física y la recreación son contribuyentes a las actividades vitales para la salud, la educación, la recreación y el bienestar del educando, contribuyen al descanso multilateral del individuo; proporciona a través de la participación sistemática un nivel de preparación física y kinestésica cada vez más elaborado y complejo dependiendo del año básico que el educando estudie.

Con el presente trabajo de investigación de tesis, se pretende involucrar en la comunidad educativa de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del Cantón Playas la incorporación de hábitos socialmente aceptables como son: el respeto a las reglas establecidas en las actividades lúdicas o artísticas o culturales, la disciplina, el autocontrol, el colectivismo, sentido de responsabilidad, dar la oportunidad por medio de la participación para la formación moral y el desarrollo socio político e ideológico; facilitando durante el desarrollo de las actividades la observación de la naturaleza y la sociedad, la vinculación del conocimiento cultural y técnico en el contexto común que permita la profundización en la concepción científica del mundo.

Lo importante del trabajo de investigación llevado a cabo es que se tiene en cuenta lo limitado de las actividades recreativas deportivas, que estén encaminadas a ocupar el tiempo no sólo de ocio de los niños durante su periodo vacacional sino más bien concomitante a su preparación educativa y académica, y así propiciarles de manera sana el esparcimiento en un momento tan estimulante como lo es el receso en la escuela, también en las horas de la cultura física o en otras asignaturas que requieran de las actividades físicas y recreacionales como complemento apropiado del proceso de enseñanza – aprendizaje.

1.4 Formulación del problema.

¿Qué incidencias tiene la aplicación de los juegos recreativos y lúdicos en el desarrollo psicomotriz para generar una apropiada motivación física y psicológica

que fomente el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de la escuela fiscal N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas?

1.5.- Preguntas Directrices:

1.- ¿Cómo desarrollar habilidades psicomotrices en los estudiantes de los años básicos de la escuela fiscal N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas, mediante la práctica de juegos recreativos y lúdicos?

2.- ¿Qué estrategias didácticas – curriculares y metodológicas se emplearían para lograr despertar la motivación del fortalecimiento de la inteligencia corporal - kinestésico en los estudiantes?

3.- ¿La falta de la utilización de los juegos recreativos traerían como consecuencia una desmotivación física y psicológica en el desarrollo de las tareas escolares y la limitación de la expresión corporal adecuada de los educandos?

1.6.-Delimitación del objeto de investigación.

- **Campo:** Educativo
- **Área:** Cultura física
- **Aspectos:** Teóricos – Prácticos.

1.7.- JUSTIFICACIÓN

Se ha investigado que los juegos recreativos tienen una aplicación de baja intensidad en la mayoría de las instituciones educativas del cantón Playas, de manera específica en la escuela fiscal N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”, esto hace que los niños y niñas estudiantes no tengan mayor desarrollo psicomotriz y se fortalezca la inteligencia corporal – kinestésica de forma adecuada y oportuna.

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

O. Decroly y E. Monchamp (2006)²² dicen de los juegos recreativos y de los juegos educativos lo siguiente:

“Las ocupaciones llamadas recreativas son ejemplos típicos de actividades que pueden poseer a la vez las ventajas del juego y las del trabajo. No constituyen más que una de las muchas formas que pueden adoptar el material de los juegos, pero tiene por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en la relación con la capacidad de tensión, retención y comprensión del niño, merced a los factores estimulantes tomados de la psicología del juego. En

²²DECROLY, O. Y MONCHAMP, E. (2006). El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Ediciones Morata, S.L. Madrid, España.

general, se ejecutan individualmente pero algunos de ellos sirven para grupos grandes o pequeños” (pág. 31, 33).

En vista de la evolución sistemática de las distintas disciplinas deportivas, las cuales actualmente contribuyen a un mejoramiento físico e intelectual de los escolares, se considera que estas recreaciones son importantes para mantener y producir mejores resultados en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

La Escuela Fiscal N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del Cantón Playas, no cuenta con material de apoyo para los juegos recreativos o tiene una limitación en la aplicación de dinámicas recreativas, indispensables para un desarrollo eficiente de las potencialidades físicas y psicológicas que se derivan de estas actividades para propender hacia una actitud de mejoramiento del rendimiento escolar no sólo en las clases sino dentro del contexto educativo en general.

Esto incide negativamente en los resultados que deberían alcanzar los estudiantes, así como también para la realización y ejecución de las actividades deportivas, complemento necesario para desarrollar la motivación que influyen en el desarrollo de las habilidades motoras y del conocimiento que ayudarían en la formación holística del estudiante.

Esa deficiencia de aplicación de los juegos recreativos y la falta de material didáctico y deportivos de apoyo, afectan a todos los estudiantes de la mencionada escuela.

J. E. Pilataxi (2011)³ se refiere a la recreación de la siguiente forma:

³PILATAXI, J.E. (2011). Didáctica de Cultura Física. Corporación para el Desarrollo de la Educación Universitaria. Quito, Ecuador.

“Es un conjunto de actividades que realiza el ser humano en sus momentos de tiempo libre, el cual debe proporcionarle diversión, entretenimiento, alegría, placer, libertad, entre otros sin que esta recreación se convierta en algo competitivo, ahí ya no sería recreación. La recreación no sólo tiene que ver con la expresión física, individual o grupal sino también está inmersa en juegos de salón, en el baile, en la música entre otros y esto le servirá al ser humano para reinsertarse cíclicamente en su entorno social, ya sea escuela, colegio, universidad, trabajo, hogar” (pág. 183).

Los juegos recreativos activan el entusiasmo en los estudiantes, fomentando en ellos el desarrollo de la motivación y de las actitudes para aprender de mejor manera.

El proceso de enseñanza – aprendizaje se verá respaldado por una serie de estrategias metodológicas que neutralicen o eliminen esa baja autoestima detectada en la presente investigación. Concomitante con los objetivos la justificación del trabajo se orienta a la inserción sistemática, secuencial y metodológicamente planificada dentro de la estructura didáctico – curricular para propender a un desenvolvimiento corporal – kinestésico que coadyuve en el fortalecimiento de la formación académica y educativa de los estudiantes del plantel donde se realizó la aplicación del trabajo de investigación.

Se debe contar con recursos didácticos y deportivos que faciliten las prácticas de los juegos recreativos, para evitar de esta manera consecuencias como: La falta de desarrollo de habilidades motoras y cognitivas, rapidez, precisión y carencia de coordinación que permiten una falta de interés en el estudio como fin último de los estudiantes.

1.9 OBJETIVOS.

1.9.1.- Objetivo general

Establecer la incidencia de los juegos recreativos y lúdicos en los aspectos motivacionales en los que permitan promover el mejoramiento del rendimiento escolar a través de diversas estrategias didácticas –y metodológicas dentro de un proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de la escuela fiscal N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas.

1.9.2.- Objetivo específicos.

- Establecer las estrategias didácticas que puedan ser aplicadas por el docente en la formación del trabajo escolar a través de los juegos recreativos.
- Determinar los aspectos de mayor incidencia que motiven el desarrollo creativo y propositivo de los escolares, mediante la aplicación de los juegos recreativos.
- Elaborar una breve guía didáctica para la promoción del trabajo escolar a través de actividades lúdicas, utilizando juegos recreativos.
- Identificar los tipos de juegos recreativos que desarrollan la motivación hacia el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- Antecedentes del estudio

Para realizar la investigación del proyecto se inició por auscultar la realidad de la Escuela Fiscal N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas, debido a que su comunidad educativa está interesada en fomentar un cambio significativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje con la incorporación efectiva de actividades recreacionales y lúdicas dentro del marco didáctico – curricular para mejorar el rendimiento escolar en sus estudiantes propendiendo a conseguir la correspondiente calidad educativa.

Se ha revisado los archivos de la Universidad Estatal Península de Santa Elena se ha podido verificar que no existe trabajo alguno ni similar ni parecido con respecto a la presente tesis y su temática investigativa.

2.2.- Fundamentación Filosófica

Cuando se trabaja el juego ya sea éste recreativo o lúdico, como una estrategia dentro de los procesos de enseñanza - aprendizaje con procedimientos y normas enfocadas en los objetivos y competencias terminales de un programa educativo, se está generando vivencias que provocan aprendizajes significativos.

Según las Orientaciones Metodológicas Internacionales, los programas actuales de recreación física tienen como objetivo primordial, el aprendizaje mediante las prácticas de los juegos recreativos con lo cual se estimula el desarrollo físico y mental en conjunto obteniendo una eficiente trasmisión de conocimiento y a su vez una mejor asimilación de lo aprendido todo esto en el más completo equilibrio físico y mental. El juego recreacional se ha constituido en una herramienta de gran ayuda dentro del campo de la tecnología educativa para el procesos de enseñanza sobre todo en la educación inicial básica en donde se logran un mayor provecho.

M. Bordás et al. (2010)⁴ plantean algo muy importante con respecto al tema tratado en el párrafo anterior:

“En la actualidad, ya en el siglo XXI, conviven la mayoría de las tendencias y toman el relevo las unas de las otras en función de modas, costumbres, contextos y situaciones. En el ámbito educativo observamos como un nuevo planteamiento de la escuela ésta reconvirtiendo una educación física muy disciplinaria en un área que tiene como objetivo fundamental contribuir al desarrollo del individuo en todas sus dimensiones” (pág. 545).

Los juegos son elementos insustituibles como componentes de actividades físicos recreativos, aplicables a todo tipo de actividad infantil, ya sea en área de cultura física, en actividades extraescolares e incluso dentro del aula en una determinada clase, por las características de la personalidad en estas edades.

En la educación escolar es importante crear un ambiente recreativo, para aliviar las tensiones del trabajo de aprendizaje.

Esto es importante en el niño o niña y se consigue transformando todo lo que significa aprendizaje en juego, pero más importante que el juego es el espíritu lúdico

Este último es considerado como una actitud mental, mientras que el primero es una manifestación exterior y pasajera de esa actitud, siendo necesario que la actitud lúdica pase gradualmente a actitud de trabajo, es decir a conseguir en los estudiantes la predisposición de llevar a cabo las diferentes actividades ya sean éstas escolares o cotidianas, con una verdadera autonomía y pro actividad, generándose el placer de hacer las cosas por una voluntad consciente e

⁴BORDAS, M. ET AL. (2010). Manual del educador. Recursos y técnicas para la formación en el siglo XXI. Parramón Ediciones SA. Barcelona, España.

inconsciente en beneficio del contexto donde se las desarrolla y de la comunidad que las percibe y recibe.

M. Tenutto et al. (2005)⁵ se refieren al desarrollo del juego en la infancia intermedia con el siguiente postulado:

“Por miles de años los juegos improvisados, los de la pelota, las muñecas y muchos otros más, han servido para expresar el sagrado mandato de la niñez: aprender y conocer a través del juego. Por medio de los juegos los niños se ponen en contacto físico con los demás, ganan confianza en su habilidad para hacer una variedad de cosas, practican el uso de la imaginación, y aprenden a llevarse bien con los demás” (pág. 332).

El juego en todas sus formas además de proporcionar diversión y placer, desarrolla creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional, estabilidad y sentimientos de júbilo y placer.

También la situación del juego proporciona igualmente estimulación, variedad, interés, concentración y motivación y si se añade a esto, la oportunidad de ser parte de una experiencia, libre de presiones irrelevantes, permite a quien participa una interacción significativa dentro de su propio entorno, haciendo más evidente las ventajas del juego.

Desde el punto de vista filosófico el valor del juego radica en las oportunidades que ofrece para experiencias sensoriales que a su vez, constituyen el fundamento del desarrollo intelectual.

⁵TENUTTO, M. ET. AL. (2005). Escuela para maestros, enciclopedia de pedagogía práctica. Círculo Latino Austral SA. Buenos Aires, República Argentina.

Esto tiene su basamento filosófico en las estrategias de enseñanza – aprendizaje, orientadas a la formación integral del educando y se lo plantea de la siguiente forma:

La educación exige la formación de estudiantes críticos, independientes, autónomos, emprendedores y transformadores de la realidad, el sistema educativo debe tender hacia una pedagogía basada no en la enseñanza, sino en el aprendizaje; aprendizaje académico, formativo y lúdico.

En la realidad actual se torna imprescindible la práctica de estrategias de aprendizaje lúdico en las aulas, tanto para maestras y maestros como para estudiantes; como consecuencia de esto se debe tener claro, las políticas educativas más propicias para conseguir una calidad educativa pertinente, una educación con calidad y calidez que busque permanentemente el desarrollo integral y permanente del estudiante.

F. Rodríguez y S. Galindo (2008)⁶ se refieren a la política educativa de la siguiente forma:

“Para nosotros política educativa es un conjunto de reflexiones sobre la educación, de soluciones y estrategias, respaldadas en un marco jurídico, para una etapa determinada, con el propósito de que la educación se convierta en un medio de desarrollo nacional. La elaboración de una política educativa implica analizar el fenómeno educativo en su conjunto, en sus aspectos generales, para dar soluciones, fijar nuevas hipótesis, hacer críticas al sistema vigente en base, de un diagnóstico de la realidad histórica, económico – social, etnográfica, cultural, las influencias externas y las influencias sociales, caso contrario la política educativa estará destinada al fracaso” (Pág. 81).

⁶RODRÍGUEZ, F. y GALINDO, S. (2008). Módulo de Epistemología. Maestría en Gerencia Educativa. Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.

En la actualidad son numerosos los conceptos que vierten diferentes autores interpretando cada vez con mayor acierto las definiciones que se puede dar a las estrategias de enseñanza – aprendizaje de los juegos recreacionales y lúdicos, pero la mayoría de ellos coinciden en los siguientes aspectos o características:

- Son procedimientos de aplicación inmediata.
- Incluyen varias técnicas sobre actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado, es decir, el desarrollo psicomotriz del individuo con el fortalecimiento corporal – kinestésico para propender al aprendizaje de la solución de problemas académicos y otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que hábitos de entretenimiento o de entrenamiento porque se realizan flexiblemente.
- Son instrumentos pedagógicos y didácticos aprendidos en contextos de interacción dentro de la comunidad educativa, especialmente de la comunidad áulica.

Debe entenderse claramente la diferencia entre estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje, y esto se lo hace con el énfasis en la característica de estrategias de aprendizaje, que consiste en que la persona realiza una ejecución voluntaria e intencionada para lograr un aprendizaje, cualquiera que éste sea, siempre que se le pida aprender, recordar o solucionar dificultades. Entonces, es procedente manifestar que la ejecución de las estrategias de aprendizaje sucede coligada con otros paradigmas de tácticas y pasos cognitivos de que dispone cualquier aprendiz.

2.3 Fundamentación Legal

Constitución Política de la República 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 medio ambiente 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.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la

población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. (...)

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

5. Garantizar el respeto del desarrollo físico-evolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.

11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos”.

Código de la niñez y la adolescencia

El tema de investigación también se fundamenta en los siguientes artículos del 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:

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. (...)

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

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;
- c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia;

- d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;
- e) Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsables y la conservación de la salud;
- f) Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo”.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

“Art. 2. *Principios.*- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo.

Equidad e inclusión.- La equidad e inclusión aseguran a todas las personas el acceso, permanencia y culminación en el Sistema Educativo. Garantiza la igualdad de oportunidades a comunidades, pueblos nacionales, grupos con necesidades educativas especiales y desarrolla una ética de la inclusión con medidas de acción afirmativa y una cultura escolar incluyente en la teoría y la práctica en base a la equidad, erradicando toda forma de discriminación.

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.

2.4.1.- La motivación.

En términos generales se puede afirmar que la motivación es la palanca que mueve toda conducta, lo que nos permite provocar cambios tanto a nivel escolar como de la vida en general.

Durante el aprendizaje intencional, condición necesaria pero no suficiente para alcanzar el éxito en el aprendizaje. Se puede distinguir entre motivación intrínseca y extrínseca.

Pero el marco teórico explicativo de cómo se produce la motivación, cuáles son las variables determinantes, cómo se puede mejorar desde la práctica docente, son cuestiones no resueltas, y en parte las respuestas dependerán del enfoque psicológico que se adopte.

2.4.2.-Teorías de la motivación.

Por su parte la enciclopedia de la psicopedagogía: pedagogía y psicología (2006)⁷ se refiere a la disposición para la motivación de la siguiente forma:

“Conjunto de factores dinámicos que determinan la conducta de un individuo. Puede considerarse a la motivación como el primer elemento cronológico de la conducta. Sin embargo, en el origen de ésta no hay una sola causa, sino un conjunto de factores en interacción recíproca” (Pág. 877).

En la presente tesis se ha escogido del amplio espectro de las teorías de la motivación, aquellas que son consecuentes con el objeto de estudio, de tal manera que se pueda tener un criterio mucho más claro y pertinente en su marco teórico, haciendo constar lo dicho por expertos y autores sobre este tema tan importante.

2.4.2.1.-Teoría Homeostática

Explica las conductas que se originan por desequilibrios fisiológicos, ejemplo: Hambre, sed, temperatura, tensión arterial, cantidad de glucosa o de urea

⁷Océano – Centrum Ediciones (2007). Enciclopedia de la psicopedagogía y psicología. Barcelona, España.

en la sangre. También explican las conductas originadas en desequilibrios psicológicos o mentales producidos por emociones o por enfermedades que también suponen la reducción de una tensión que reequilibra el organismo.

Entre los autores más representativos de esta corriente podemos señalar a Hull, a Freud y a Lewin entre otros.

2.4.2.2.- Teoría de la motivación por emociones.

Las emociones cumplen una función biológica preparando al individuo para su defensa a través de importantes cambios de la fisiología del organismo y desencadenando los comportamientos adecuados que sirven para restablecer el equilibrio del organismo.

Cuando los estados emocionales son desagradables el organismo intenta reducirlos con un mecanismo más o menos equivalente al de la reducción del impulso. Por eso autores como Spencer consideran a las emociones como factores motivantes.

2.4.2.3.- Teorías del incentivo.

La explicación de la motivación por incentivos se debe a autores como Young, para quien existe una relación profunda entre la psicología de la afectividad y el concepto de incentivo que se da al existir una conexión, más o menos total, entre los principios hedonistas y el tema de los incentivos.

Un incentivo es un elemento importante en el comportamiento motivado, básicamente consiste en premiar y reforzar el motivo mediante una recompensa al mismo. El niño que ha aprobado todas las asignaturas espera que su padre le compre la bicicleta que le prometió.

Todos éstos son incentivos y refuerzos de la conducta motivada. Los incentivos más importantes o comunes son el dinero, el reconocimiento social, la alabanza o el aplauso.

Para Mc Clelland, "un motivo es una asociación afectiva intensa, caracterizada por una reacción anticipatoria de una meta, en base a la asociación previa de ciertos estímulos clave con reacciones afectivas de placer o dolor".

Por otra parte Olds estudia los centros de placer y dolor del cerebro confirmando el gran poder motivacional de las experiencias afectivas que no tienen más función inmediata que el goce.

Éste puede funcionar como un fin en sí mismo disociado de toda utilidad homeostática o impulso-reductora.

2.4.2.4.- Teorías cognoscitivas

Las teorías cognoscitivas están, fundamentalmente, basadas en la forma en que el niño concibe o se representa la situación que tiene ante sí.

Las teorías cognoscitivas incluyen el nivel de aspiración (relacionado con la fijación de una meta individual), la disonancia (encargada de los impulsos al cambio asociados donde no existe armonía y que persisten frecuentemente después que se ha hecho una elección), y las teorías de esperanza-valor (que tratan de la realización de una decisión cuando son tenidos en cuenta las probabilidades y los riesgos).

Las teorías cognitivas de la motivación acentúan como determinantes de la conducta motivada, la percepción de la fuerza de las necesidades psicológicas, las expectativas sobre la consecución de una meta y el grado en el que se valora un resultado correcto.

2.4.2.5.-Teorías humanistas:

En el caso de las doctrinas humanísticas, más que de teorías científicas, se trata de descripciones e interpretaciones de los motivos humanos vinculadas de muy diferentes maneras a supuestos filosóficos, fenomenológicos, y existencialistas.

El representante más destacado en este tipo de psicología de la motivación es G.W. Allport (1937-1961), cuya detección del fenómeno de la autonomía funcional de los motivos superiores en el hombre, difícil de encajar en los modelos biológicos de la reducción del impulso o en la explicación hedonista, planteó a la psicología positiva una pregunta que aún no ha sido respondida completamente.

La ley de la autonomía funcional de los motivos deja por tanto bien sentado que una cosa es el origen histórico de los motivos y otra su valor actual.

Al principio, puede no haber interés en realizar una tarea, pero la ley del placer funcional señala que el mero hecho de realizar la función produce placer y satisface al sujeto.

2.4.2.6.-Teorías del juego.

En término de motivación lúdica, el juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez.

La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie y andar. Los niños y niñas juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

Restrepo, L. y Romero, F. (1979)⁸ argumentan lo siguiente con respecto al juego:

“El juego enseña al niño a tener confianza en sus propias fuerzas, a vivir libre de temores, ya que relacionándose con

⁸RESTREPO, L. y ROMERO, F. (1979). Aprendamos a jugar. Editora Dos Mil. Bogotá, Colombia.

otros niños pierde la timidez, se socializa y se da cuenta de que es capaz de realizar, aún los juegos más peligrosos; de lo anterior dan cuenta los golpes y raspones con que llegan a la casa luego de haber saltado un hueco o haber escalado un muro” (Pág. 17).

El juego de una niña posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero, nadie necesita enseñar a un niño a jugar, esta es innata.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando hayan crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera no se le debe desalentar a los niños con advertencias como: "no hagas eso", "es peligroso" o "te vas a lastimar"; la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él o ella puedan desarrollar sus habilidades psicomotoras y sus destrezas cinético – corporales de la mejor manera.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

Restrepo L. y Romero F. (1979) consideran que el juego propende al trabajo en la siguiente descripción: “A través del juego, los niños se preparan también para el trabajo, ya que la mayoría de los juegos imitan actividades de trabajo” (Pág. 16).

El hombre juega más porque es una estructura compleja. Así misma la diferencia de sexo como niñas y niños separa la causa y forma del juego.

2.4.2.7.-Teoría del crecimiento

Defendido por Groos, Ha definido al juego como "El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida".

El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motiven, se perfeccionen y se activen las ocupaciones que realizaron cuando mayores.

2.4.2.8.-Teoría del ejercicio preparatorio.

Planteado por Carr, defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo.

El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos, ejemplo: el instinto guerrero se descarga en el juego de peleas.

2.4.2.9.-Teoría del Atavismo.

Expuesto por Stanley Hall, según dice los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron.

Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad.

Es preciso recordar algunas cosas o partes del juego, para poder rescatar de esta teoría los materiales que eran utilizados por nuestros antepasados y que en la

actualidad siguen siendo utilizados como por ejemplo: bolitas, pelotas, carreras, luchas, etc.

2.4.2.10.-Teoría biológica del juego.

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías".

Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos.

Esta corriente ve el juego como una preparación para la vida a partir del desarrollo de las potencialidades congénitas a través de los juegos que realiza el niño.

Así, el juego no es otra cosa que la repetición de costumbres ancestrales que representan etapas sucesivas del hombre; y, gracias a él, el niño se prepara para su vida de adulto.

2.4.3.-Motivación escolar.

Si consideramos el carácter intencional de la conducta humana, parece bastante evidente que las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tenga el estudiante de sí mismo, de la tarea a realizar, y de las metas que pretende alcanzar constituyen factores de primer orden que guían y dirigen la conducta del estudiante en el ámbito académico.

Falieres, N. y Antolín, M. (2003)⁹, Establecen un criterio interesante sobre la motivación, que se lo puede incluir en la presente tesis:

⁹FALIERES, N. Y ANTOLIN, M. (2003). Cómo mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo. CADIEX Internacional S.A. Montevideo, Uruguay.

“La motivación, según Ausubel, plantea que la motivación es necesaria en el aprendizaje significativo. En los ámbitos educativos se habla de ‘motivación de logros’, es decir que, trata de obtener logros de carácter autónomos: alcanzar metas, conquistar objetivos, avanzar en el conocimiento y mejorar como persona” (Pág. 44).

Pero para realizar un estudio completo e integrador de la motivación, no sólo se debe tener en cuenta estas variables personales e internas sino también aquellas otras externas, procedentes del contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, que les están influyendo y con los que interactúan.

Tradicionalmente ha existido una separación casi absoluta entre los aspectos cognitivos y los afectivo-motivacionales a la hora de estudiar su influencia en el aprendizaje escolar, de forma que unos autores centraban sus estudios en los aspectos cognitivos olvidando casi por completo los aspectos afectivos y motivacionales, o viceversa.

En cuanto a este tema, las autoras Falieres, N. y Antolín, M. (2003)¹⁰. Realizan una clara diferenciación de ambas motivaciones de la siguiente forma:

“Motivación basada en el impulso afectivo: Se sustenta en el deseo de tener un buen rendimiento, para que su mérito sea reconocido por su familia, maestros o grupos de pares. Motivación basada en el impulso cognitivo: Representa la necesidad de adquirir conocimientos. El alumno muestra su afán y su curiosidad por aprender. Es una fuerza orientada a la tarea. La recompensa estriba en la resolución exitosa del problema. Es intrínseco al proceso de aprendizaje” (Pág. 45).

¹⁰Ibidem.

En la actualidad, no obstante existe un creciente interés en estudiar ambos tipos de componentes de forma integrada. G. Cabanach et al., manifiesta que "se puede afirmar que el aprendizaje se caracteriza como un proceso cognitivo y motivacional a la vez", en consecuencia, en la mejora del rendimiento académico debemos tener en cuenta tanto los aspectos cognitivos como los motivacionales.

Para aprender es imprescindible "poder" hacerlo, lo cual hace referencia a las capacidades, los conocimientos, las estrategias, y las destrezas necesarias (componentes cognitivos), pero además es necesario "querer" hacerlo, tener la disposición, la intención y la motivación suficientes, plantean Núñez y González - Pumariega.

Paris Lipson y Wilson; Patrick y De Groot, opinan que, para tener buenos resultados académicos, los alumnos necesitan poseer voluntad y habilidad, lo que conduce a la necesidad de integrar ambos aspectos.

Por otra parte, también se quiere resaltar que el aprendizaje escolar, desde una visión constructivista, no queda, en absoluto, reducido exclusivamente al plano cognitivo en sentido estricto, sino que hay que contar también con otros aspectos motivacionales como las intenciones, las metas, las percepciones y creencias que tiene el sujeto que aprende, que aunque las persona son conscientes que estos aspectos sean también representaciones mentales en última estancia, lo que demuestra la enorme interrelación que mantienen el ámbito cognitivo y afectivo-motivacional.

Andiñach, M.; Antolin, M.; Boan, S, et. al. (2004)¹¹, proponen los principios básicos de la concepción constructivista del aprendizaje con los siguientes postulados (pág. 304):

¹¹ANDIÑACH, M.; ANTOLIN, M.; BOAN, S. ET. AL. (2004).Escuela para Maestros, Enciclopedia de Pedagogía Práctica, CADIEX International S.A., Bogotá, Colombia.

- **La construcción en el estudiante del doble proceso de socialización e individuación, o sea, construir una identidad personal en el marco de un contexto social y cultural determinado.**
- **El estudiante es el que construye conocimiento y significados, y nadie puede sustituirlo en esta tarea.**
- **El docente “puede y debe enseñar a construir”, ayudando a los estudiantes en la construcción de los significados.**

Los mismos autores indican las estrategias de enseñanza en la escuela constructiva en el siguiente recuadro (Pág. 545)¹²:

Cuadro N° 1.

El docente trabaja con lo cercano y conocido al entorno de los <i>estudiantes</i>, sabiendo que estos <i>son</i> conceptos relativos que se van modificando en el tiempo.
La organización de los contenidos debe ser dinámica y funcional. Importa la calidad de los contenidos, y no la cantidad de los mismos.
El docente acepta y promueve la diversidad entre sus alumnos, y debe ser capaz de trabajar con ella.
La universidad es un sistema abierto, un espacio de encuentro entre sujetos diferentes, inmersa en un medio sociocultural.
La planificación debe ser revisada en forma periódica, para ratificarla o rectificarla.
Se promueve el trabajo en grupo, ya que esta metodología enseña a respetar las opiniones de los otros y expresar las propias.
Se evalúa continuamente el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los errores se capitalizan en nuevas instancias de aprendizajes. El maestro, la <i>universidad</i>, la <i>empresa</i> y el ambiente externo también deben ser evaluados.

Fuente: Escuela para Maestros, Enciclopedia de Pedagogía Práctica.

Compilación: Betty Alexandra González Burgos.

¹² *Ibidem*.

De lo planteado anteriormente con respecto al constructivismo, se podría exponer en la presente tesis que el aprender un contenido implica atribuirle un significado, construir una representación o un "modelo mental" del mismo.

La construcción del conocimiento supone un proceso de "elaboración" en el sentido que el educando selecciona y organiza las informaciones que le llegan por diferentes medios, estableciendo relaciones entre los mismos.

2.4.4.- La educación y el juego.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia.

También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, pasividad, ausencia de iniciativa y lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos.

Decroly, O. y Monchamp, E. (2006)¹³, en un acápite de su obra el juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz establecen una

¹³DECROLY, O. Y MONCHAMP, E. (2006). El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Ediciones Morata, S.L. Madrid, España.

interconexión entre el juego y la educación de la siguiente manera:“Los juegos educativos no son un fin en sí sino una etapa que se inscribe en el conjunto de los procedimientos de pedagogía activa. Utilizados como medio de demostración, los juegos educativos constituirían una ‘lección’ aunque ilustrada, tan inadecuada como la mayor parte de las lecciones clásicas” (Pág. 34).

El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo. Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico.

Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva.

Decroly, O. y Monchamp, E. (2006)¹⁴, proponen también un criterio digno de tomar en cuenta, en cuanto a la propensión de los juegos y la educación como tal, en el siguiente apartado:

“Concebidos de este modo, los juegos educativos representan un peldaño importante del conocimiento. Una pedagogía que les otorgará el puesto principal sería lo peor de todas. Citemos un solo ejemplo, encontrado en un catálogo, como argumento para una lámina –sin duda interesante- que representaba en varias secuencias un barco acercándose al muelle: ‘Este ejercicio, de un tipo totalmente nuevo, determina el sentido de la profundidad e inicia en la difícil noción de perspectiva y alejamiento’. Hay en esto un malentendido. La lámina ofrece tan sólo un punto de referencia cronológico debido a la posición

¹⁴DECROLY, O. Y MONCHAMP, E. (2006). El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Ediciones Morata, S.L. Madrid, España.

y a la forma del barco. No enseña ni la perspectiva ni la profundidad, interpretadas sólo en cuanto tales por el niño porque posee una experiencia vivida. Los juegos educativos no representan sino un momento del aprendizaje; pero si se emplean como es debido, un momento capital” (Pág. 34).

2.4.5.-Características del juego.

El juego recreativo es una actividad libre. El juego por mandato no es juego. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia.

- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía. El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.

2.4.6.- Clasificación de los juegos.

2.4.6.1.-Juegos Sensoriales

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

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

2.4.6.2.-Juegos Motores.

Los juegos motores son innumerables; desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; remo, básquetbol, fútbol, tenis, carreras, saltos etc.

2.4.6.3.-Juegos Intelectuales

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

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

2.4.6.4.- Juegos Sociales.

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

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

2.4.7.-OTRAS CLASIFICACIONES DEL JUEGO.

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

2.4.7.1.-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.

2.4.7.2.- Juegos Recreativos.

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

2.4.7.3.-Juegos Escolares

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto y responden vivamente al instinto gregario. Ésta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores. Los juegos escolares se los puede dividir 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.

2.4.7.4.- Juegos Atléticos.

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

2.4.8.- JUEGOS DEPORTIVOS.

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

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

2. 4.8.1.- Clasificación de los juegos deportivos.

a) Juegos Visuales.

Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de

madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.

Este tipo de juegos permite que los alumnos no solo vean, si no que observen los detalles del objeto observado es decir les da agudeza visual que es muy importante para motivar el desarrollo de la atención.

b) Juegos Auditivos.

Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva.

Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido. El aprender a guiarse por medio de sonidos, le permite a los estudiantes tener destrezas de reacción ante un estímulo sonoro y esto a su vez despierta la curiosidad y la imaginación del niño o niña que los va a motivar a llegar a la meta, que es el de encontrar el objeto que emite el sonido.

d) Juegos Táctiles.

Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.

e) Juego de Agilidad.

Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos). A continuación mencionamos algunos:

- Juegos de Puntería.-Son todos los que se practican con el tiro al blanco.

- Juegos de Equilibrio.-Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- Juegos Inhibición.-Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- Juegos Activos.-Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.
- Juegos Individuales.- Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales. La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido
- Juegos Colectivos.- Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por remuneración económica y la competencia. Ejemplo: el deporte.
- Juegos Libres.-Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Friable, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.
- Juegos Vigilados.-Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.

Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia, aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asuntos o temas.

- Juegos Organizados.- Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con

los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y analiza los resultados. Este juego se realiza en la escuela primaria.

f) Juegos tradicionales.

Juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos, tablas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía.

Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera.

Cuando la totalidad de la vida de los niños se desarrolla autónomamente y de forma ajena al cuidado de los adultos, se habla de niños de la calle.

Las relaciones entre niños (tanto las debidas al juego como a otras interacciones) que tienen lugar dentro del entorno escolar son una parte fundamental del denominado currículum oculto.

Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada fase de la expresividad motriz de la psicomotricidad son también llamados juegos motrices.

Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos sus propias manos.

Las escuelas y parques suelen poseer patios de recreo, patios de juego, campos de juego o parques infantiles especialmente delimitados y diseñados para los juegos infantiles, que en el mejor de los casos cuentan con un suelo especialmente adaptado y con estructuras metálicas, de madera o de plástico, como toboganes, columpios, balancines, etc.

La legislación prevé sus características en cuanto al cumplimiento de determinados requisitos de seguridad.

Tanto los juegos más activos como los más sedentarios implican algún grado de escenificación, en el que los niños asumen roles diferentes, con mayor o menor grado de complejidad, de forma individual o formando equipos.

En muchos de ellos se someten a pruebas mentales o juegos de ingenio en los que se ponen imaginariamente en diversas situaciones hipotéticas, en las que tienen que demostrar algún tipo de habilidad mental (como la observación, la deducción, la toma de decisiones y la necesidad de considerar las decisiones

ajenas -ponerse en el lugar del otro-), o han de realizar alguna elección o someterse a un proceso de eliminación o de subasta.

La mayor parte tienen algún grado de competitividad o colaboración, y muy a menudo de ambas.

A pesar de que tradicionalmente se les ha considerado pueriles, e incluso han recibido la denominación de juegos menores, por muy sencillos que sean esos juegos (acertijos, deshojar la margarita, piedra, papel o tijera; echar a suertes; todo tipo de juegos de azar, etc.), suponen un grado de abstracción que no tiene nada de trivial: el análisis científico de estos y otros tipos de juegos mentales es una disciplina matemática de vanguardia: la teoría de juegos.

Como cualquier tipo de juego, los juegos infantiles tradicionales que se siguen jugando en la actualidad tienen un origen que, según cada caso, puede ser muy antiguo.

Suelen estar estrechamente vinculados con el folclore mediante poesías infantiles, retahílas, canciones, bailes y otros contenidos de cultura popular, por lo que también son denominados juegos populares.

También se utiliza el término folclore infantil o el de etnología lúdica. También puede relacionarse con los denominados deportes populares, deportes tradicionales, deportes autóctonos o deportes rurales.

Aunque a veces se utilizan como términos opuestos, es difícil establecer una diferencia conceptual entre juegos populares y tradicionales.

En algunas fuentes se les diferencia según su mayor o menor formalidad, que hace que existan juegos tradicionales no infantiles, sino jugados por adultos, y que se consideran verdaderos deportes.

En otras se diferencian ambos de los juegos autóctonos o juegos vernáculos (los que se dan en una zona geográfica determinada).

En realidad, esas y otras posibles distinciones no pasan de ser matices que pueden estar presentes en muchos de estos juegos, que pertenecerían a varias o todas de esas categorías.

Muy habitualmente las fuentes, incluso recogiendo la diferencia teórica en la denominación, los tratan de forma indistinta o intercambiable.

Los niños también realizan actividades de juego no espontáneas, sino reglamentadas, y no encaminadas principalmente a la diversión, sino a un propósito definido por sus padres, monitores o profesores.

Ese propósito de los juegos dirigidos suele expresarse en términos educativos y formativos, y cumple una función muy importante en las sociedades postindustriales: la solución al problema que para los padres supone la organización del tiempo libre de los niños.

Su diferencia con el mero juego parte del establecimiento de cierto grado de organización y su control por los adultos a cuyo cargo se encuentran: el deporte infantil y el deporte juvenil como actividades extraescolares o la mayor parte de las actividades de la educación física como parte de la programación escolar.

De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego.

Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc.

Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en otras materias escolares, desde las ciencias naturales que pueden ilustrar con ellos distintos hechos físicos, hasta la música, la lengua y las ciencias sociales, que pueden utilizar sus retahílas, canciones o poesías.

2.5.- HIPÓTESIS.

H₀: La utilización de los juegos recreativos no desarrollará la motivación en los estudiantes de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas.

H₁: La utilización de los juegos recreativos sí desarrollará la motivación en los estudiantes de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas.

2.6.- SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.

Variable Independiente: Juegos recreativos.

Variable Dependiente: Desarrollo de la motivación escolar como aporte fundamental en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA.

3.1.- ENFOQUE INVESTIGATIVO.

Este trabajo de tesis está enmarcado dentro de la modalidad cuantitativa y cualitativa, en razón que en el problema los objetivos y datos a recolectar tienen las dos dimensiones de las variables que se plantean, ya que se desea conocer la factibilidad del uso de los juegos recreativos y la motivación de los estudiantes de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas, con su respectiva propuesta de estrategias didácticas para la inserción del juego recreativo o lúdico en la estructura curricular del centro escolar.

Por consiguiente, se ha establecido la metodología de forma cualitativa y cuantitativa del proyecto, para implementar su operacionalización a partir del año lectivo 2011 – 2012.

Hernández Sampieri et. al. (2008)¹⁵ sobre los enfoques cualitativos y cuantitativos de la investigación dan su versión científica de la siguiente manera:

“Enfoque cualitativo: usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

¹⁵HERNÁNDEZ SAMPIERI, R. ET. AL. (2008). Metodología de la investigación, cuarta edición. McGraw-Hill Interamericana Editores. Ciudad de México, México.

Enfoque cuantitativo: utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación con el proceso de interpretación” (Pág. 5 y 8).

La realización de la metodología se lo hace con base a que se convierta en un proyecto factible de realizar. Es por eso que la metodología aplicada es sumamente importante para la aplicación oportuna de esta investigación.

Pacheco, O. (2000)¹⁶, propone con respecto a este análisis lo siguiente:

“Determina al método como ‘procedimiento planeado’ que sigue el investigador para descubrir las formas de existencia de los procesos objetivos del universo, para generalizar y profundizar los conocimientos así adquiridos, para demostrarlo en su condición sistemática y comprobarlos en el experimento y en la aplicación técnica. Como todo conocimiento, el método es también un resultado de la investigación, un producto de la experiencia acumulada por el género humano en el desarrollo histórico de su actividad práctica. Pero aun cuando el método es un conocimiento logrado en la misma forma que los otros conocimientos adquiridos por la función peculiar que desempeña en la investigación. Porque el método es, a la vez, el conocimiento y la aplicación de las leyes que rigen el trabajo científico” (Pág. 14).

De acuerdo a Salguero, M. y Duque, V. (1999)¹⁷ “corresponde preparar las actividades y los recursos para investigar el problema, en este punto es pertinente discutir sobre los objetivos que perseguimos...” (pág. 135).

¹⁶PACHECO, O. (2000). Investigación II, Editorial Mundiciencia. Guayaquil, Ecuador.

De los mismos autores, del párrafo anterior: “recogemos la información que nos hace falta para lograr una explicación del problema, este paso es fundamental porque de él dependen los resultados que obtengamos”.

3.2.- MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.

Zapata Pineda, F. (2011)¹⁸ expone sobre la modalidad de la investigación un punto de reflexión metodológica claro y preciso en la siguiente cita:

“Aun cuando existe una cantidad muy diversa de tipos de modelos, diseños, métodos y técnicas de investigación asociadas a los procesos de recolección de la información debe entenderse que en ningún caso son superadas las complejidades propias de todo problema de investigación por lo que los mismos no constituyen formatos estrictos de operación de soluciones, sino que por el contrario representan referentes necesarios a tener en cuenta en todo proceso de construcción de los marcos metodológicos” (Pág. 13).

Para efecto de la investigación correspondiente, en la presente tesis se han aplicado las siguientes técnicas de campo:

Las técnicas para fuentes primarias.

Cuando se toma la información directamente del objeto de investigación, sea éste de materiales o de personas, se usan las fuentes primarias de información.

¹⁷SALGUERO, M. A. y DUQUE, V. (1999). Investigación Acción, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador. Quito, Ecuador.

¹⁸ZAPATA PINEDA, F. (2011). Estructura Curricular de la Asignatura de la Investigación Científica. DISVAL editores. Ambato, Ecuador.

Las técnicas por emplearse son múltiples; sin embargo, para la finalidad del trabajo de investigación se ha trabajado con las siguientes:

La observación.

Es el medio que, principalmente, se usa en la exploración, se la debe hacer mediante una planificación sobre lo que se quiere ver del objeto.

De esta forma se obtiene la base epistemológica para la realización del trabajo posterior. Entre las distintas clases de observación que existen en el campo de la investigación, se escogió a:

a.- La observación participante: Se caracteriza porque el investigador se integra a participar con un grupo social que quiere observar, en aspecto de su interés, como formas de comportamiento (reacción ante una propuesta nueva); reuniones de trabajo, seminarios – talleres y otros donde la presencia del observador cambia las formas del quehacer cotidiano de la población con la que se está trabajando.

La forma de superar el problema solo es alcanzable cuando el tiempo de participación es amplio, en el cual el observador es considerado parte estable del grupo.

La encuesta.

Es una forma de entrevista planeada, que por ende persigue un fin, lograr la información mediante datos que se obtienen a través de preguntas similares que se formulan a personas que están involucradas en lo que se investiga, cuyas respuestas tienen que ser cuantificadas para que a través de los resultados muestren una realidad.

Las técnicas para fuentes secundarias.

Los principales lugares en los que se puede encontrar información de fuentes secundarias son las bibliotecas, en este caso, Se recurrió a la biblioteca municipal del cantón Playas, a la biblioteca del centro de apoyo de la Universidad Estatal Península de Santa Elena y a la fuente de biblioteca virtual en el Internet.

Fichas de identificación de las fuentes

Para emplear la información pertinente, primero se identifica la fuente de la cual se puede extraer. Según la naturaleza de la fuente sean libros, revistas, periódicos o documentos.

a) Fichas bibliográficas

Son las que permiten la identificación de un libro, partiendo del o de los autores y otros elementos que permiten identificar la obra, en caso de revisar la misma.

Los datos que se pide para la identificación del libro, cuando se use su contenido, se debe a la fidelidad de lo que se dice en relación a dónde se lo obtuvo, lo que puede variar de una edición con respecto a otra, más aún entonces, de una obra en el idioma original de aquella obra que es traducida.

b) Fichas para identificar documentos diversos.

De acuerdo a la naturaleza del documento se tendrá que hacer la ficha, que básicamente conserva las mismas características y elementos que la ficha bibliográfica.

Lo que se establece aquí son los datos generales de la fuente de información, sea ésta: documentos que proceden de una investigación, una tesis de grado, una

publicación de circulación reducida, diversas comunicaciones escritas con una determinada finalidad. Para el caso, el documento constituye casi similar a un libro de limitada circulación.

Otras fuentes secundarias: en la actualidad es el uso de Internet. Se trata de identificar la fuente, pero relacionada con alguna forma de clasificación, que tenga el investigador, permitiéndole encontrar la fuente cuando necesite información sobre un tema en particular; en el caso del Internet, se deberá poner la forma como se podrá acceder al documento o artículo que se encuentra a disposición por medio de este sistema electrónico.

3.3.- NIVEL DE INVESTIGACIÓN.

Existen dos clases de niveles que se han usado en la presente tesis: el nivel descriptivo y el nivel correlacionar, para efecto de tener una mejor concepción de ambos niveles, se toman en cuenta las definiciones de Hernández Sampieri et. al. (2008)¹⁹:

“Investigación descriptiva: Busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población.

Investigación correlacionar: Asocia variables mediante un patrón predecible para un grupo o población” (Pág. 103 y 104).

A partir del nivel investigativo descriptivo y correlacionar el trabajo de tesis tiene que fundamentar su razón de ser en los métodos científicos.

¹⁹HERNÁNDEZ SAMPIERI, R. ET. AL. (2008). Metodología de la investigación, cuarta edición. McGraw-Hill Interamericana Editores. Ciudad de México, México.

Morán Márquez, F. (1999)²⁰, establece que el método debe ser instrumento de la investigación científica accesible a la naturaleza y estructura del trabajo a investigarse, con el siguiente criterio:

“El hombre desde que se enfrenta a la naturaleza, trata de orientar sus pasos a encontrar nuevos caminos, que le permitan una mejor orientación de sus propios pensamientos, de la naturaleza y de la sociedad.

La investigación lo lleva al perfeccionamiento de manera objetiva y sistemática, de forma experimental, para comprobar sus ideas y son precisamente los grandes sabios los que nos han legado el Método Científico de la investigación en beneficio de toda la humanidad” (Pág. 38).

En el proceso investigativo es necesario el empleo de métodos, que determinen el nivel de profundidad científica de dicho proceso, es por eso que en la presente tesis se utilizan los siguientes métodos:

Método Científico.

Parte de un sondeo de toda la zona que se está investigando, esto ayudará a definir adecuadamente el problema, se lo aplica para procesar la información y comprobar, los fenómenos investigados.

Se lo utiliza en procesos lógicos del pensamiento como la inducción, la síntesis y el análisis, es importante porque comprueba toda hipótesis presentada.

²⁰MORÁN MÁRQUEZ, F. (1999). Metodología de la investigación científica. Departamento de publicaciones de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.

Método Inductivo – Deductivo.

Es un procedimiento de inferencia que se basa en la lógica para emitir su razonamiento.

El método de inducción – deducción se lo utilizó y se lo relacionó con los hechos particulares siendo deductivo en un sentido general a particular, e inductivo en sentido inverso de lo particular a lo general, especialmente en la presentación de la propuesta a la comunidad educativa de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas.

Método Activo.

El método es activo cuando en el desarrollo del proyecto han participado los estudiantes tanto en la parte física como del intelecto, convirtiéndose el docente como investigador del trabajo de tesis en el guía, motivador, orientador y facilitador cooperativo de la investigación.

3.4.- POBLACIÓN Y MUESTRA.

3.4.1.- Población.

Es el conjunto de unidades individuales o unidades elementales compuestas por personas o cosas, que son objeto del estudio estadístico.

Según la afirmación de Hernández Sampieri et al. (2008)²¹: “Población o muestra es el conjunto de todos los casos que concuerden con determinadas

²¹HERNÁNDEZ SAMPIERI, R. ET. AL. (2008). Metodología de la investigación, cuarta edición. McGraw-Hill Interamericana Editores. Ciudad de México, México.

especificaciones. Así, una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones, de acuerdo a Selltiz et al., 1980”.

Es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

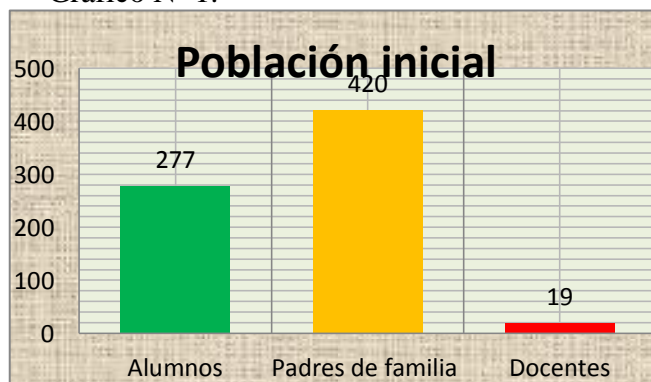
La población a la que se orienta el presente estudio, corresponde a 277 estudiantes matriculados en el quinto, sexto y séptimo años de educación básica; 420 padres de familia y 19 docentes de la Escuela Fiscal Mixta “Polibio Jaramillo Saa”. El universo del presente trabajo está conformado por 716 personas como se puede apreciar en el cuadro N° 2:

Cuadro N° 2.

ÍTEM	ESTRATO	POBLACIÓN
1	Docentes	19
2	Estudiantes	277
3	Padres de familia	420
TOTAL		716

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”
 Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Gráfico N° 1.



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”
 Autora: Betty Alexandra González Burgos.

La población inicial tomada para realizar el presente trabajo, está formada por 277 alumnos, 420 padres de familia y 19 profesores. Total 716 personas.

3. 4.2.-Muestra.

La muestra es una parte o subconjunto de una población normalmente seleccionada de tal modo que ponga de manifiesto las propiedades de la población.

Su característica más importante es la representatividad, es decir, que sea una parte típica de la población en la o las características que son relevantes para la investigación” (Jiménez Fernández).

Existen dos tipos de muestra, la muestra probabilística y la no probabilística.

La muestra probabilística, son considerados aquellos elementos que tienen la misma posibilidad de ser elegidos.

En cambio la no probabilística, se caracteriza no por la probabilidad sino más bien por las características de la investigación.

De esto se deduce que en la probabilística requiere de fórmula que viabilice la investigación, en cambio en la segunda no requiere de fórmula sino más bien está en función de las características de la investigación.

El muestreo no probabilístico se clasifica en: muestreo por conveniencia, muestreo por criterio, muestreo por cuotas.

En el presente trabajo se realizó, considerando el muestreo por criterio; fueron seleccionados los elementos de acuerdo con el criterio de quien determina

la muestra y considera que son los más representativos de la población. 420 padres de familia, 277 alumnos y 19 profesores.

Cálculo del tamaño de la muestra.

Para determinar el tamaño de la muestra, se tomaron en cuenta varios aspectos relacionados con el parámetro y estimador, el nivel de confianza y el error de la muestra.

- El parámetro.

El parámetro se refiere a las características de la población que es objeto de estudio.

El estimador es la función de la muestra que se usa para medirlo. Ejemplo: para evaluar la calidad de un grupo de estudiantes (parámetro) se mide a través de los promedios obtenidos (estimador).

- Error muestral.

El error muestral siempre se comete ya que existe una pérdida de la representatividad al momento de escoger los elementos de la muestra.

Sin embargo, la naturaleza de la investigación nos indicará hasta qué grado se puede aceptar.

- Nivel de confianza.

El nivel de confianza, por su parte, es la probabilidad de que la estimación efectuada se ajuste a la realidad; es decir, que debe caer dentro de un intervalo

determinado basado en el estimador y que capte el valor verdadero del parámetro a medir.

a).- Tamaño de la muestra para los estudiantes.

Fórmula para calcular el tamaño de la muestra cuando se conoce la población:

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

N= Población: 277 estudiantes

n= Tamaño de la muestra: ¿?

e= Margen de error 0.5

De donde:

$$n = \frac{277}{(0.05)^2 (277-1) + 1}$$

$$n = \frac{277}{(0.05)^2 (276) + 1}$$

n= 164 estudiantes.

b).- Tamaño de la muestra para los padres de familia.

Fórmula para calcular el tamaño de la muestra cuando se conoce la población:

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

N= Población: 420 padres de familia

n= Tamaño de la muestra:?

e= Margen de error 0.5

De donde:

$$n = \frac{420}{(0.05)^2 (420-1) + 1}$$
$$n = \frac{420}{(0.05)^2 (419) + 1}$$

n= 205 padres de familia.

Respecto a los docentes, se aplica como muestra la totalidad de la población.

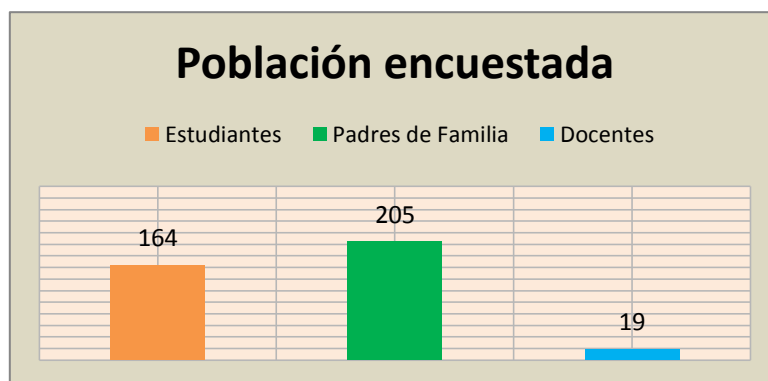
205 padres de familia, 164estudiantes y 19 profesores. (Ver cuadro N° 3 y gráfico N° 2).

Cuadro N° 3.

ÍTEM	ESTRATO	MUESTRA
1	Docentes	19
2	Estudiantes	164
3	Padres de familia	205
TOTAL		388

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”
Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Gráfico N° 2.



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”
Autora: Betty Alexandra González Burgos.

La población encuestada en la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas para realizar el presente trabajo, está constituida por 164 estudiantes, 205 padres de familia y 19 profesores. Total 388 personas fueron consideradas para la muestra del presente trabajo de investigación.

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

Es el procedimiento por el cual se pasa de variables generales a indicadores, es el proceso de medición en las ciencias sociales y está compuesto por una serie de fases:

Cuadro N° 4.

Variables/ Conceptualización	Categorías	Indicadores	Técnicas e Instrumentos
<p>Variable Independiente: Juegos recreativos. Son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.</p>	<p>⌘ Juegos. ⌘ <u>Rompe hielo.</u> La rosa de los vientos. ⌘ <u>Integración.</u> El tren ciego. ⌘ <u>Calentamiento.</u> El paracaídas, la carrera de ensacados por edad o por estatura. ⌘ <u>De salón.</u> Lotería de cuentas, Quién tiene más, ajedrez ⌘ <u>Aire libre y de destrezas corporal</u> – cenestésica. Pasa el objeto, la carrera de ensacados, la ronda, el tren ciego,</p>	<p>⌘ Orden. ⌘ Respeto ⌘ Cumplimiento de reglas. ⌘ Esfuerzo. ⌘ Duración. ⌘ Motivación. ⌘ Desempeño de roles. ⌘ Emotividad. ⌘ Interacción. ⌘ Desarrollo físico. ⌘ Desarrollo evolutivo. ⌘ Movilidad. ⌘ Saltos. ⌘ Gestos. ⌘ Motricidad.</p>	<p>⌘ Observación. ⌘ Encuesta. ⌘ Entrevista.</p>

<p>Variable dependiente:</p> <p>Desarrollo de la motivación como aporte fundamental en el proceso de enseñanza – aprendizaje.</p> <p>Corresponde al proceso consciente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, vivir y ser, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como personalidad, contruidos en la experiencia constructivista, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto.</p>	<p>🕒 Lenguaje. Historia dramatizada, adivinanza de figuras, lectura de la brújula, la rosa de los vientos.</p>	<p>✳ Nominación. ✳ Lectura. ✳ Escritura. ✳ Lógica-matemática. ✳ Música. ✳ Plástica.</p>	<p>Ficha de observación.</p>
	<p>🕒 Procesos cognitivos y meta cognitivos</p>	<p>✳ Percepción. ✳ Atención. ✳ Memoria. ✳ Organización del tiempo y espacio. ✳ Planificación.</p>	<p>Portafolio.</p>
	<p>🕒 Afectividad</p>	<p>✳ Valores. ✳ Normas. ✳ Valoración de las diferencias.</p>	<p>Registro anecdótico.</p>
	<p>🕒 Autonomía</p>	<p>✳ Física. ✳ Personal. ✳ Moral. ✳ Social.</p>	<p>Rúbrica.</p>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”
 Autora: Betty Alexandra González Burgos.

3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

Técnica.

A través de la encuesta, se permitió obtener información sobre la aceptación de los juegos recreativos en la escuela con el fin de desarrollar la motivación escolar y lúdica de los estudiantes.

Para ello se estableció una guía de encuestas dirigida a los estudiantes, profesores y padres de familias que permitió una mayor objetividad en la obtención de la información.

Instrumento.

Un instrumento de investigación constituye la herramienta utilizada por el investigador para recolectar la información de la muestra seleccionada y poder resolver el problema de la investigación. Para efectos del presente proyecto fue necesaria la aplicación de las fichas y el Cuestionario.

a).- Fichas.

La ficha es un instrumento que nos permite registrar por escrito, tanto los datos de identificación como las ideas y críticas que nos proporcionan las distintas fuentes de información, y consiste en una tarjeta de cartulina delgada de distintos tamaños.

En la presente investigación se utilizó la ficha bibliográfica y de observación que fueron requeridas para el registro de información documental-bibliográfica y de aspectos observados durante el proceso investigativo.

b).- Cuestionario.

El cuestionario es un instrumento compuesto por un conjunto de preguntas diseñadas para generar los datos necesarios para alcanzar los objetivos del estudio; es un plan formal para recabar información de cada unidad de análisis objeto de estudio y que constituye el centro del problema de investigación.

Un cuestionario permite estandarizar y uniformar el recabado de la información.

Un diseño inadecuado o mal elaborado nos conduce a recoger datos incompletos, imprecisos y, como debe suponerse, a generar información poco confiable.

A los docentes, estudiantes y padres de familia, constituidos en informantes de calidad, se les aplicó un cuestionario integrado por diez preguntas, referentes a “Los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 2, Polibio Jaramillo Saa, del Cantón Playas”.

3.7.-PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

En la presente tesis se utilizaron las siguientes técnicas de recolección de datos:

- La lectura crítica.
- El análisis de contenido.
- Fichas.

3.8 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

La investigación se realizó con la aplicación de los siguientes pasos:

- Planificación de las acciones ejecutadas;
- Solicitud de autorización al Director del Instituto;
- Validación de instrumentos por tres expertos;
- Recolección de datos;
- Encuesta aplicada a los directivos;
- Encuesta aplicada a los docentes;
- Encuesta aplicada a estudiantes;
- Tabulación y análisis de los datos obtenidos;
- Presentación de resultados de la autoevaluación en la Matriz.
- Valoración y ponderación de la información;
- Redacción de conclusiones y recomendaciones en base a las debilidades para adoptar acciones correctivas y de ajuste;
- Diseño de la propuesta: Plan de Mejoras.
- Redacción del Informe Final.

3.9. Análisis E Interpretación De Resultados

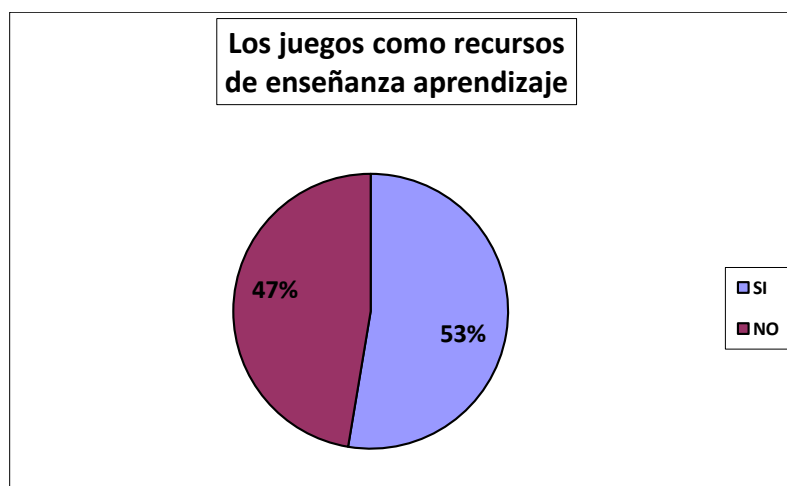
3.10 Encuesta aplicada a docentes.

1.- ¿En sus clases, emplea el juego como recurso de enseñanza aprendizaje?

Cuadro N° 5.

Valoración	Encuestados	
	Docentes	
	frecuencia	%
Si	10	53
No	9	47
Total	19	100

Gráfico N° 3



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados.

La pregunta 1 reciben el 53% de respuestas afirmativas y el 47% de respuestas negativas. Manteniendo un margen muy estrecho, debido a la falta de preparación y capacitación del educador para involucrar juegos recreativos o lúdicos con la mayor pertinencia posible dentro de la estructura curricular de la escuela.

2.- ¿En sus clases, los estudiantes necesitan que se los motive para que actúen?

Cuadro N° 6

Valoración	Encuestados	
	Docentes	
	frecuencia	%
Si	16	84
No	3	16
Total	19	100

Gráfico N°4



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 "Polibio Jaramillo Saá"

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados.

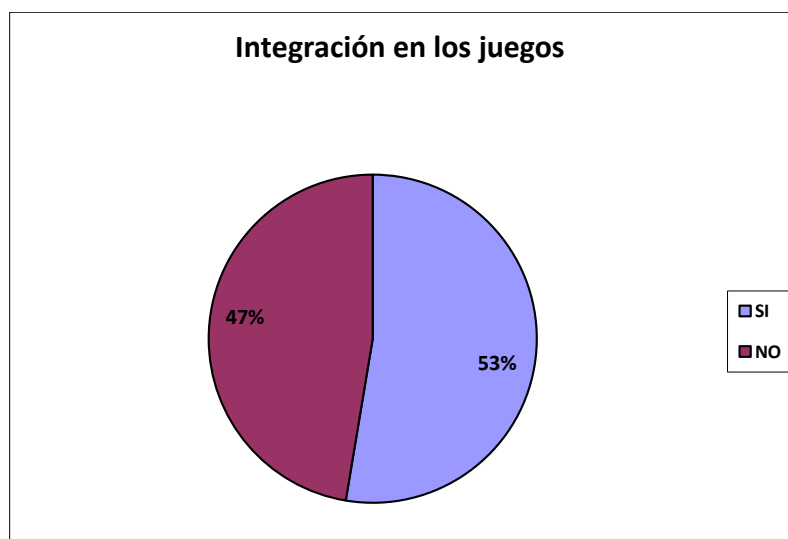
La pregunta 2 recibe un 84% de aprobación y un 16% de desaprobación. Esto indica que los estudiantes necesitan de una motivación previa para interrelacionarse, lo cuál demuestra que no tienen una actitud de desenvolvimiento autonomo y espontaneo, debido a la falta de motivación recreacional y lúdica.

3.- ¿Se integran los niños y las niñas al juego que usted realiza?

Cuadro N° 7

Valoración	Encuestados	
	Docentes	
	frecuencia	%
Si	10	53
No	9	47
Total	19	100

Gráfico N° 5



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

La pregunta 3 reciben el 53% de respuestas afirmativas y el 47% de respuestas negativas. Manteniendo un margen muy estrecho, debido a la falta de preparación y capacitación del educador para involucrar juegos recreativos o lúdicos con la mayor pertinencia posible dentro de la estructura curricular de la escuela.

4.- ¿Utiliza como parte interactiva, la actividad lúdica con los niños en sus clases?

Cuadro N° 8

Valoración	Encuestados	
	Docentes	
	frecuencia	%
Si	18	95
No	1	5
Total	19	100

Gráfico N° 6



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

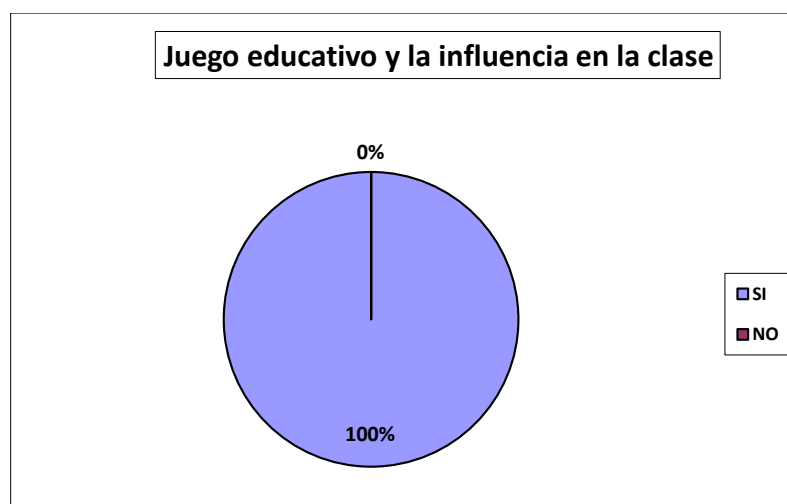
La pregunta 4 reciben el 95% de afirmaciones y apenas el 5% de negación. Esta información permite dilucidar que no se aplica de manera psicopedagógica la actividad lúdica, por consiguiente la autoestima escolar sería de baja calidad y esto provoca que el estudiante sea proclive a la timidez, al cohibimiento y no le permita desenvolverse de forma más natural.

5.- ¿Cree usted que los juegos educativos son necesarios para lograr que sus estudiantes capten de mejor manera sus clases?

Cuadro N° 9

Valoración	Encuestados	
	Docentes	
	frecuencia	%
Si	19	100
No	0	0
Total	19	100

Gráfico N° 7



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

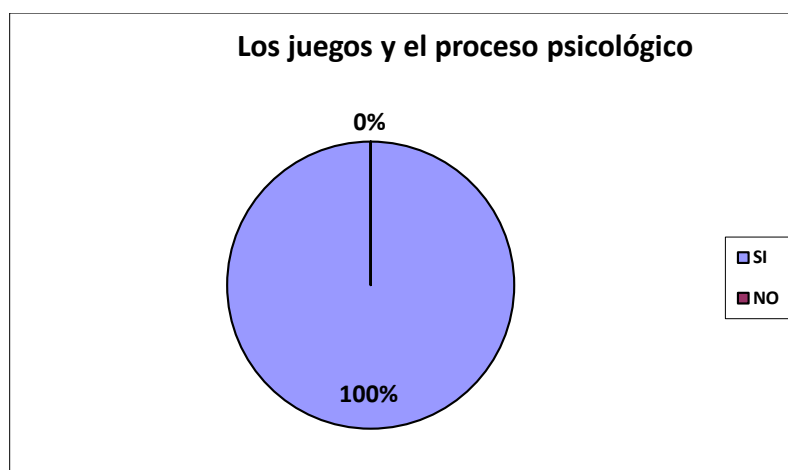
La encuesta aplicada a los docentes reflejan que las preguntas 5 son aceptadas por el 100%. Esto permite apreciar que los maestros consideran de suma importancia la implementación de actividades recreativas y lúdicas en el contexto escolar, porque los mismos permitirían acentuar las habilidades psicomotrices y las destrezas corporal – kinestésicas en procura del mejoramiento del rendimiento escolar al contar con niños y niñas motivados en su experiencia vivencial con la comunidad educativa.

6.- ¿Considera usted que es necesario aplicar los juegos recreativos para mejorar los procesos de desarrollo psicológicos en los estudiantes?

Cuadro N° 10

Valoración	Encuestados	
	Docentes	
	frecuencia	%
Si	19	100
No	0	0
Total	19	100

Gráfico N° 8



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

Las encuesta aplicada a los docentes reflejan que la pregunta 6 son aceptadas por el 100%. Esto permite apreciar que los maestros consideran de suma importancia la implementación de actividades recreativas y lúdicas en el contexto escolar, porque los mismos permitirían acentuar las habilidades psicomotrices y las destrezas corporal – kinestésicas en procura del mejoramiento del rendimiento escolar al contar con niños y niñas motivados en su experiencia vivencial con la comunidad educativa.

7.- ¿Propondría usted algún tipo de juegos recreativos para la motivación de los estudiantes?

Cuadro N° 11

Valoración	Encuestados	
	Docentes	
	frecuencia	%
Si	16	84
No	3	16
Total	19	100

Gráfico N° 9



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 "Polibio Jaramillo Saá"

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

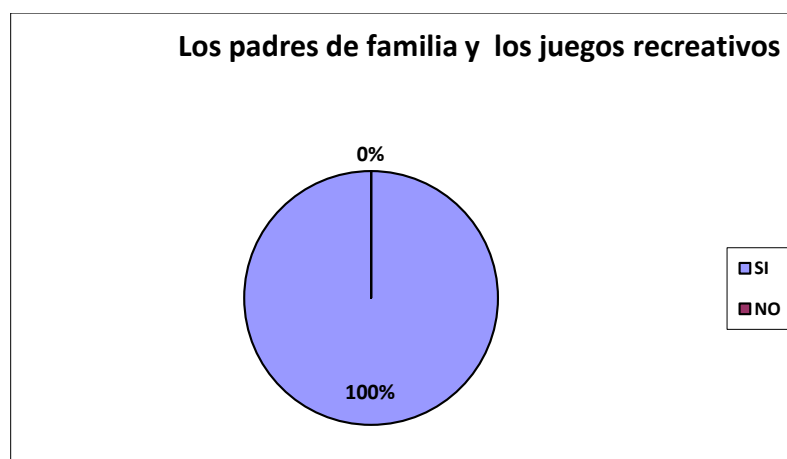
Por su parte la pregunta 7 recibe el 84% de concordancia con lo planteado y el 16% de no estar de acuerdo con lo pinterrogado. Se confirma una vez más la falta de conocimiento por parte de los docentes en aplicar juegos recreativos y lúdicos dentro del contexto escolar.

8.- ¿Considera usted que los padres de familia deben involucrarse dentro de las actividades recreativas de sus hijos?

Cuadro N° 12

Valoración	Encuestados	
	Docentes	
	frecuencia	%
Si	19	100
No	0	0
Total	19	100

Gráfico N° 10



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

Las encuesta aplicada a los docentes reflejan que la pregunta 8 son aceptadas por el 100%. Esto permite apreciar que los maestros consideran de suma importancia la implementación de actividades recreativas y lúdicas en el contexto escolar, porque los mismos permitirían acentuar las habilidades psicomotrices y las destrezas corporal – kinestésicas en procura del mejoramiento del rendimiento escolar al contar con niños y niñas motivados en su experiencia vivencial con la comunidad educativa.

9.- ¿Utiliza como parte interactiva, la actividad lúdica con los niños en sus clases?

Cuadro N° 14

Valoración	Encuestados	
	Docentes	
	frecuencia	%
Si	18	95
No	1	5
Total	19	100

Gráfico N° 11



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

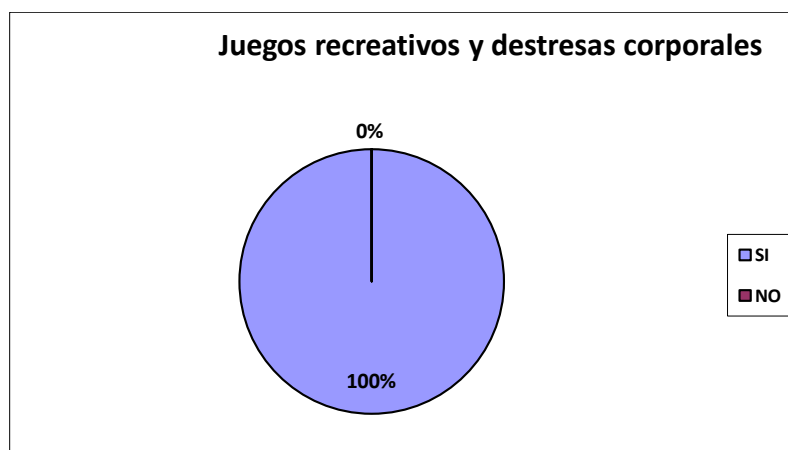
La pregunta 9 reciben el 95% de afirmaciones y apenas el 5% de negación. Esta información permite dilucidar que no se aplica de manera psicopedagógica la actividad lúdica, por consiguiente la autoestima escolar sería de baja calidad y esto provoca que el estudiante sea proclive a la timidez, al cohibimiento y no le permita desenvolverse de forma más natural.

10.- ¿Cree usted que es importante que los estudiantes, a través de los juegos recreativos y lúdicos, adquieran mejores destrezas corporales – kinestésica que les motiven a alcanzar un verdadero lenguaje corporal y lingüístico que coadyuve al enriquecimiento de su formación académica?

Cuadro N° 13

Valoración	Encuestados	
	Docentes	
	frecuencia	%
Si	19	100
No	0	0
Total	19	100

Gráfico N° 12



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

Las encuesta aplicada a los docentes reflejan que la pregunta 10 son aceptadas por el 100%. Esto permite apreciar que los maestros consideran de suma importancia la implementación de actividades recreativas y lúdicas en el contexto escolar, porque los mismos permitirían acentuar las habilidades psicomotrices y las destrezas corporal – kinestésicas en procura del mejoramiento del rendimiento escolar al contar con niños y niñas motivados en su experiencia vivencial con la comunidad educativa.

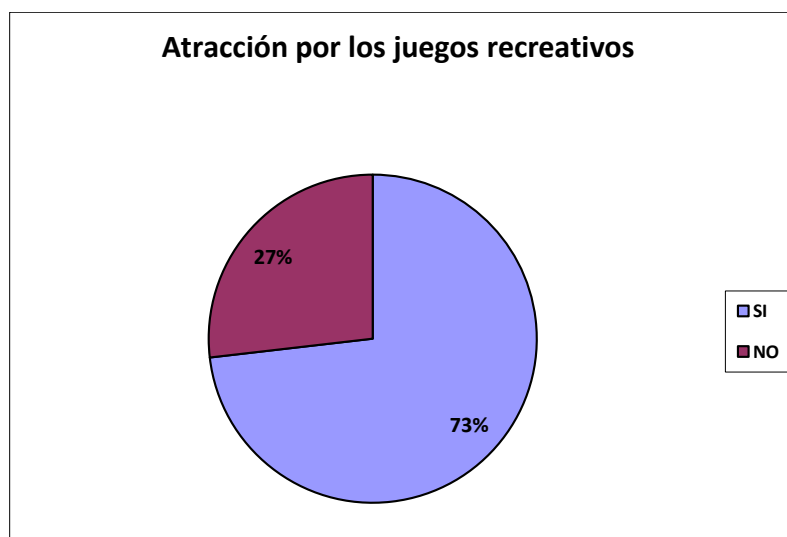
3.11.- Encuesta aplicada a estudiantes.

1.- ¿Te atraen los juegos recreativos desarrollados por tus profesores?

Cuadro N° 14

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes	
	frecuencia	%
Si	120	73
No	44	27
Total	164	100

Gráfico N° 13



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

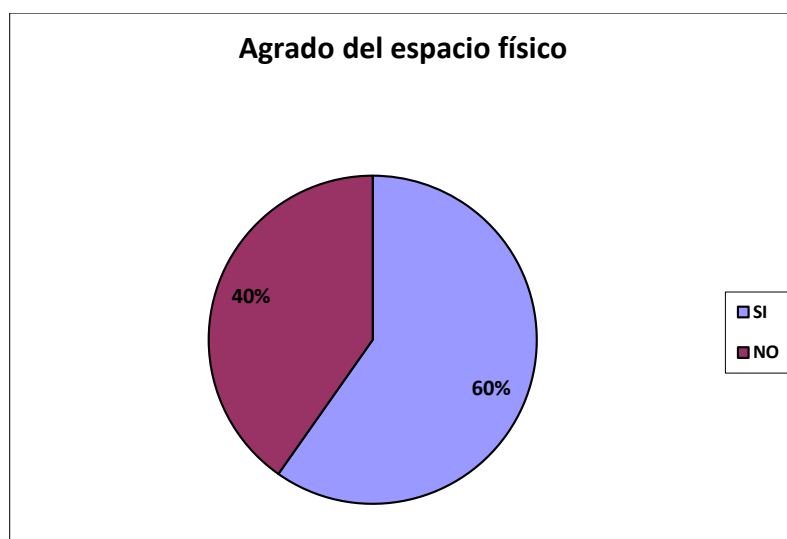
La pregunta N° 1 recibe el 73% de afirmación mientras que el 27% se pronuncia por la negación de lo que se cuestiona. Esto permite saber que grado de predisposición tienen los estudiantes con respecto al desarrollo de actividades recreativas y lúdicas dentro del contexto escolar.

2.- ¿El espacio físico donde ejecutas las actividades recreativas es de tu agrado?

Cuadro N° 15

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes	
	frecuencia	%
Si	98	60
No	66	40
Total	164	100

Gráfico N° 14



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

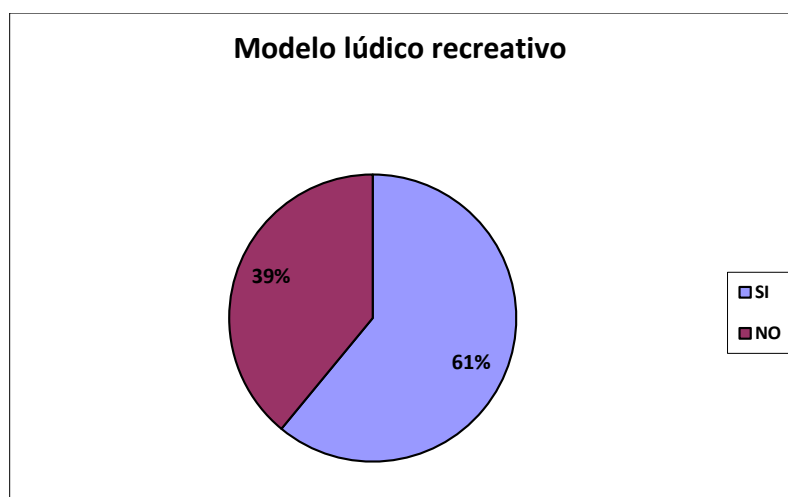
La pregunta N° 2 recibe el 60% de aceptación y el 40% de rechazo de acuerdo al planteamiento de dicha pregunta. Se puede notar que la escuela necesita de espacios físicos con mejor adecuación y con una infraestructura acorde a la implementación de los juegos recreativos y lúdicos, con materiales didácticos apropiados para el caso.

3.- ¿Te agrada el modelo de educación a través de la recreación y de la lúdica que imparte el plantel?

Cuadro N° 16

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes	
	frecuencia	%
Si	100	65
No	64	39
Total	164	100

Gráfico N° 15



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

La pregunta 3 reciben el 61% de respuestas positivas y el 39% de respuestas negativas. Confirmando que la tendencia de alternar la práctica técnico – pedagógica de una clase con la realización de actividades recreacionales y lúdicas, son las alternativas de mayor factibilidad experiencial dentro del contexto escolar de la escuela. Se nota un entusiasmo general en los niños y niñas al saber y sentir que van a ser beneficiados de esta manera.

4.- ¿Te gustaría aprender más sobre los juegos recreativos?

Cuadro N° 17

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes	
	frecuencia	%
Si	164	100
No	0	0
Total	164	100

Gráfico N° 16



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 "Polibio Jaramillo Saá"

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

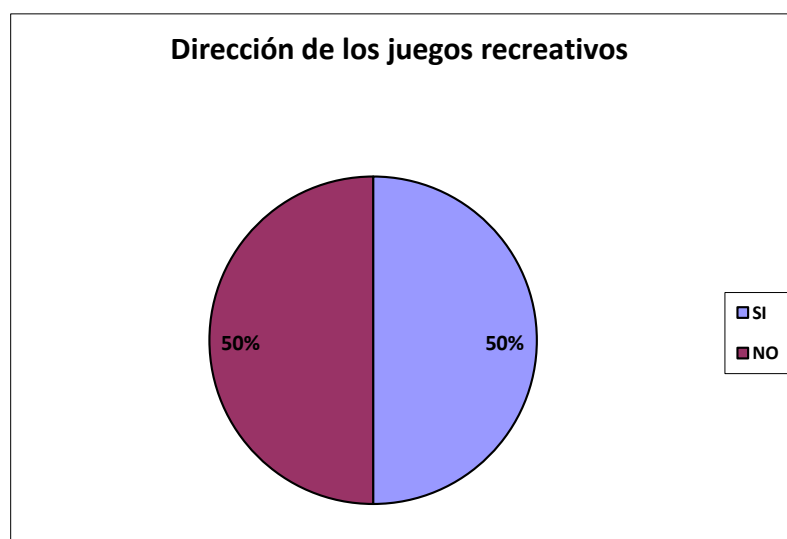
La encuesta aplicada a los estudiantes reflejan que las preguntas N° 4 son aceptadas por el 100%. Se refleja aquí la gran expectativa que ha generado en los educandos del plantel el planteamiento de juegos recreativos y lúdicos que permitan mejorar el rendimiento escolar a través del fortalecimiento de las habilidades psicomotoras y de las destrezas corporal – kinestésicas que son tan importantes en la formación integral de los niños y niñas en su etapa de crecimiento evolutivo y de su formación educativa.

5.- ¿Te agradaría dirigir trabajos de equipos relacionados con juegos recreativos?

Cuadro N° 18

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes	
	frecuencia	%
Si	82	50
No	82	50
Total	164	100

Gráfico N° 17



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

La pregunta 5 recibe el 50% de tanto de agrado como desagrado en dirigir trabajos de equipos relacionados con juegos recreativos. Esto permite auscultar que los estudiantes todavía no tienen el suficiente desenvolvimiento autónomo que le permita generar liderazgo estudiantil que favorezca también a su formación educativa integral.

6.- ¿Estarías de acuerdo que en las diferentes actividades socio – culturales del plantel incluyeran diversos juegos recreativos y lúdicos para reforzamiento de tú aprendizaje integral?

Cuadro N° 19

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes	
	frecuencia	%
Si	164	100
No	0	0
Total	164	100

Gráfico N° 18



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

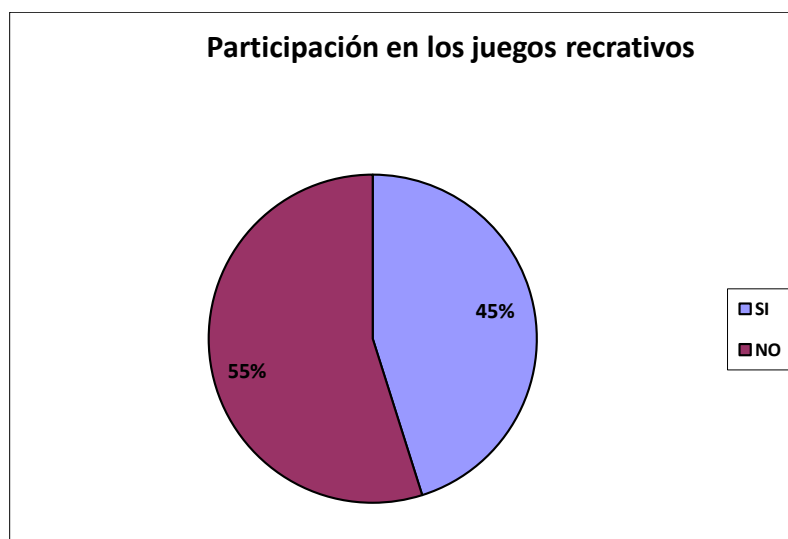
La encuesta aplicada a los estudiantes reflejan que las preguntas N° 6 son aceptadas por el 100%. Se refleja aquí la gran expectativa que ha generado en los educandos del plantel el planteamiento de juegos recreativos y lúdicos que permitan mejorar el rendimiento escolar a través del fortalecimiento de las habilidades psicomotoras y de las destrezas corporal – kinestésicas que son tan importantes en la formación integral de los niños y niñas en su etapa de crecimiento evolutivo y de su formación educativa.

7- ¿Te gustaría participar en forma voluntaria y autónoma de los juegos recreativos y lúdicos que tus profesores organicen en el curso o en la escuela?

Cuadro N° 20

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes	
	frecuencia	%
Si	74	55
No	90	45
Total	164	100

Gráfico N° 19



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

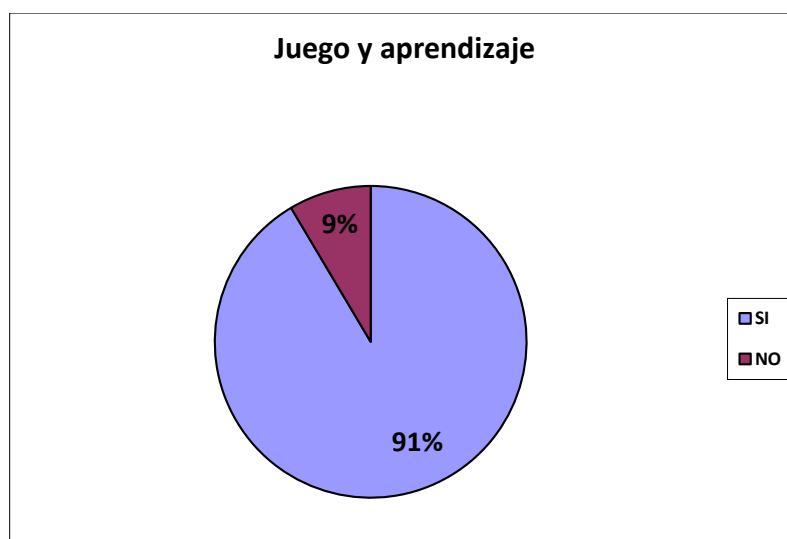
La pregunta 7 tiene un 55% de predisposición y un 45% de falta de predisposición en participar de manera voluntaria y autónoma de los juegos recreativos y lúdicos que los profesores organicen en el curso o en la escuela.

8- ¿Cuándo juegas te sientes con ganas de aprender?

Cuadro N° 21

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes	
	frecuencia	%
Si	150	91
No	14	9
Total	164	100

Gráfico N° 20



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 "Polibio Jaramillo Saá"

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

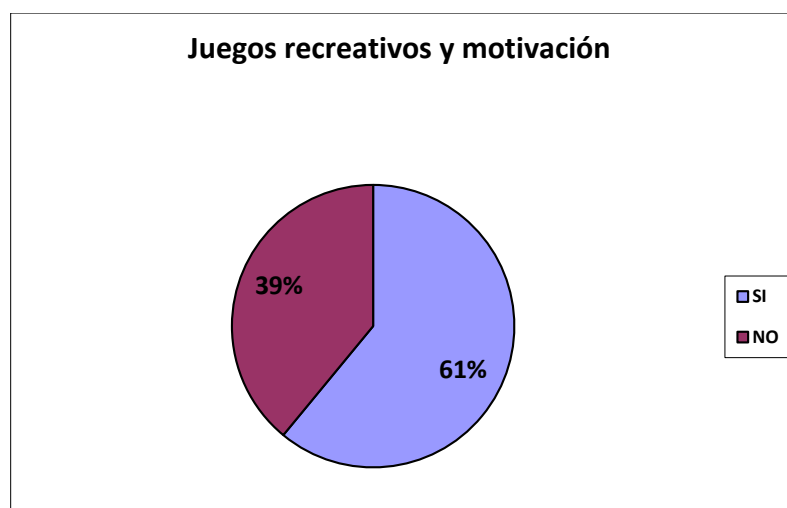
La pregunta N° 8 reciben el 91% de aprobación y el 9% de desaprobación. Esta información permite dilucidar que los niños y niñas se motivan enormemente a través de las actividades recreativas y lúdicas que les organice el docente, complementando de esta forma su formación científica, tecnológica y académica.

9.- ¿Los juegos recreativos empleados en la escuela, son utilizadas por tus padres para desarrollar la motivación?

Cuadro N° 22

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes	
	frecuencia	%
Si	100	61
No	64	39
Total	164	100

Gráfico N° 21



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

La pregunta 9 reciben el 61% de respuestas positivas y el 39% de respuestas negativas. Confirmando que la tendencia de alternar la práctica técnico – pedagógica de una clase con la realización de actividades recreacionales y lúdicas, son las alternativas de mayor factibilidad experiencial dentro del contexto escolar de la escuela. Se nota un entusiasmo general en los niños y niñas al saber y sentir que van a ser beneficiados de esta manera.

10- ¿Te sientes en capacidad para participar en los diferentes juegos recreativos?

Cuadro N° 23

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes	
	frecuencia	%
Si	150	91
No	14	9
Total	164	100

Gráfico N° 22



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

La pregunta N° 10 reciben el 91% de aprobación y el 9% de desaprobación. Esta información permite dilucidar que los niños y niñas se motivan enormemente a través de las actividades recreativas y lúdicas que les organice el docente, complementando de esta forma su formación científica, tecnológica y académica.

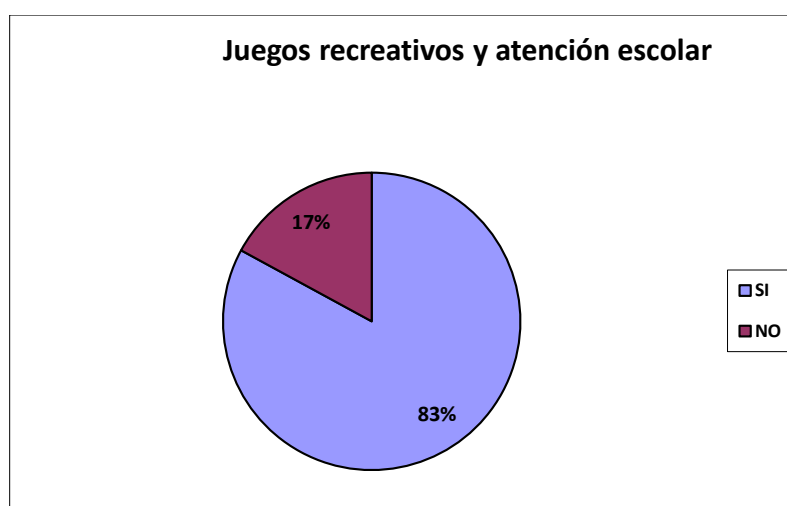
3.12. Encuesta aplicada a padres de familia.

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

Cuadro N° 24

Valoración	Encuestados	
	Padres de familias	
	frecuencia	%
Si	170	83
No	35	17
Total	205	100

Gráfico N° 23



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 "Polibio Jaramillo Saá"

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

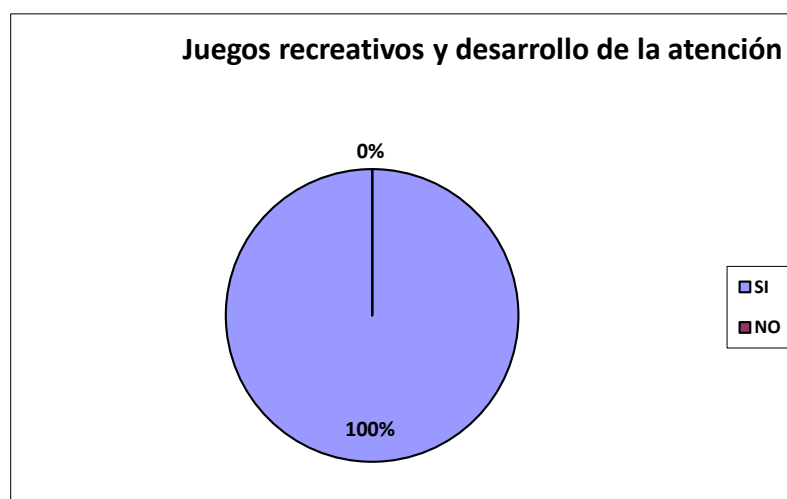
La pregunta 1 reciben el 83% de confirmación mientras que el restante 17% no considera lo planteado en dicha interrogantes como estrategias viables de formación holística de sus hijos e hijas. Este resultado confirma el párrafo anterior y da pautas de integrar a toda la comunidad educativa en las actividades recreacionales y lúdicas que sirvan como una "válvula de escape" a la presión escolar generada por las asignaturas y sus contenidos curriculares, neutralizando así también el estrés escolar de la era de la información y de la comunicación actual.

2- ¿Cree usted que la aplicación de los juegos recreativos durante las clases puede motivar al estudiante a desarrollar la atención?

Cuadro N° 25

Valoración	Encuestados	
	Padres de familias	
	frecuencia	%
Si	205	100
No	0	0
Total	205	100

Gráfico N° 24



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

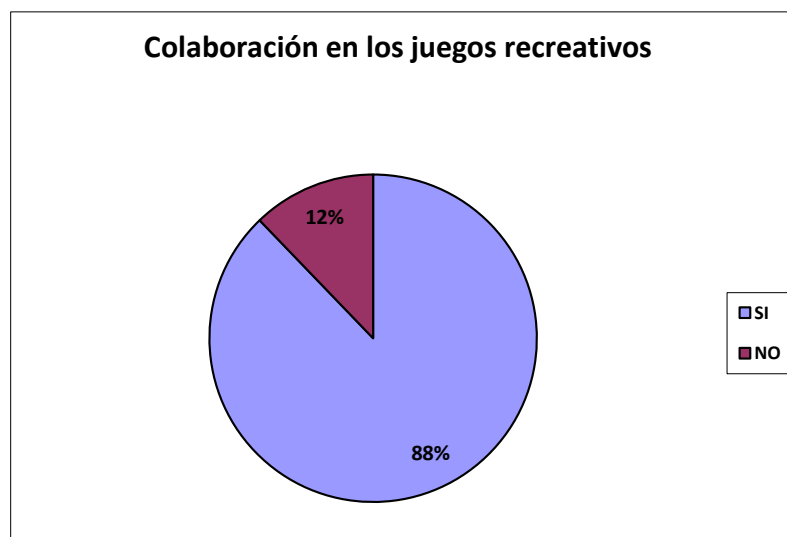
La encuesta aplicada a los padres de familiar reflejan que la pregunta N° 2 son aceptadas por el 100%. Esto da a entender que los padres y madres de familia consideran un medio idoneo y correlacionado con la formación académica de sus hijos e hijas, la implementación de las actividades recreativas y lúdicas, aliviando la presión psicopedagógica del ambiente escolar. Se sentirán contentos que a más de la formación científica, tecnológica y académica de sus hijos, estos reciban como complemento el desarrollo afectivo – emocional a través de los juegos educativos.

3- ¿Estaría usted dispuesto a colaborar en la realización de los diferentes juegos recreativos y lúdicos que se organicen para sus hijos o hijas?

Cuadro N° 26

Valoración	Encuestados	
	Padres de familias	
	frecuencia	%
Si	180	88
No	25	12
Total	205	100

Gráfico N° 25



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 "Polibio Jaramillo Saá"

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados

La pregunta N° 3 reciben el 88% de aprobación y el 12% de desaprobación. Esto demuestra que el clima organizacional se verá fortalecido con la inclusión de los padres y madres de familia en actividades recreativas y lúdicas que el plantel organice, propendiendo a una integración efectiva de la comunidad educativa en general.

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

Cuadro N° 27

Valoración	Encuestados	
	Padres de familias	
	frecuencia	%
Si	205	100
No	0	0
Total	205	100

Gráfico N° 26



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados.

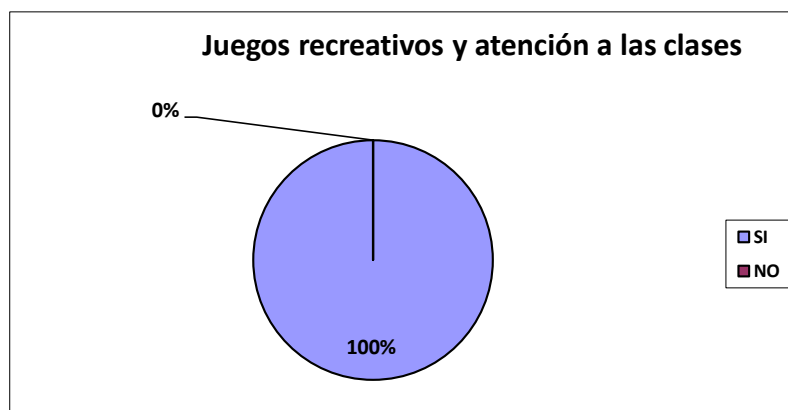
La encuesta aplicada a los padres de familiar reflejan que la pregunta N° 4 son aceptadas por el 100%. Esto da a entender que los padres y madres de familia consideran un medio idoneo y correlacionado con la formación académica de sus hijos e hijas, la implementación de las actividades recreativas y lúdicas, aliviando la presión psicopedagógica del ambiente escolar. Se sentirán contentos que a más de la formación científica, tecnológica y académica de sus hijos, estos reciban como complemento el desarrollo afectivo – emocional a través de los juegos educativos.

5- ¿Cree Ud. que los juegos educativos recreativos sean necesarios para que el estudiante pueda captar de mejor manera las clases?

Cuadro N° 28

Valoración	Encuestados	
	Padres de familias	
	frecuencia	%
Si	205	100
No	0	0
Total	205	100

Gráfico N° 27



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 "Polibio Jaramillo Saá"

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados.

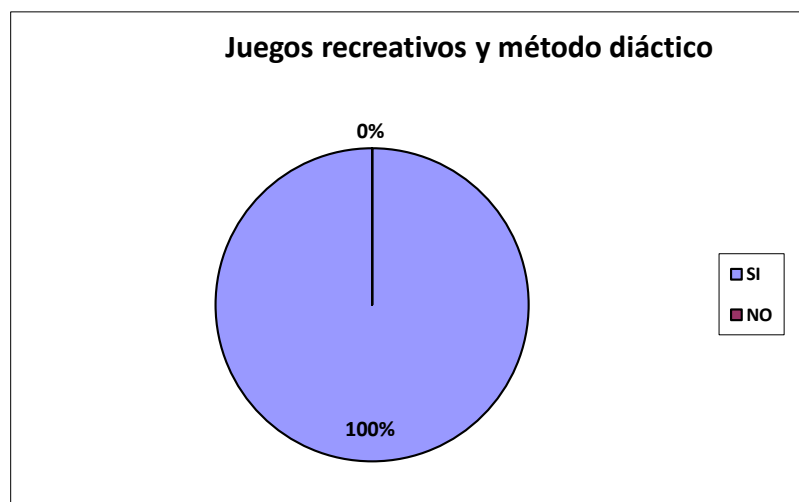
La encuesta aplicada a los padres de familiar reflejan que la pregunta N° 5 son aceptadas por el 100%. Esto da a entender que los padres y madres de familia consideran un medio idoneo y correlacionado con la formación académica de sus hijos e hijas, la implementación de las actividades recreativas y lúdicas, aliviando la presión psicopedagógica del ambiente escolar. Se sentirán contentos que a más de la formación científica, tecnológica y académica de sus hijos, estos reciban como complemento el desarrollo afectivo – emocional a través de los juegos educativos.

6- ¿Considera Ud. que es positiva la aplicación de los juegos recreativos como método didáctico a nivel escolar?

Cuadro N° 29

Valoración	Encuestados	
	Padres de familias	
	frecuencia	%
Si	205	100
No	0	0
Total	205	100

Gráfico N° 28



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados.

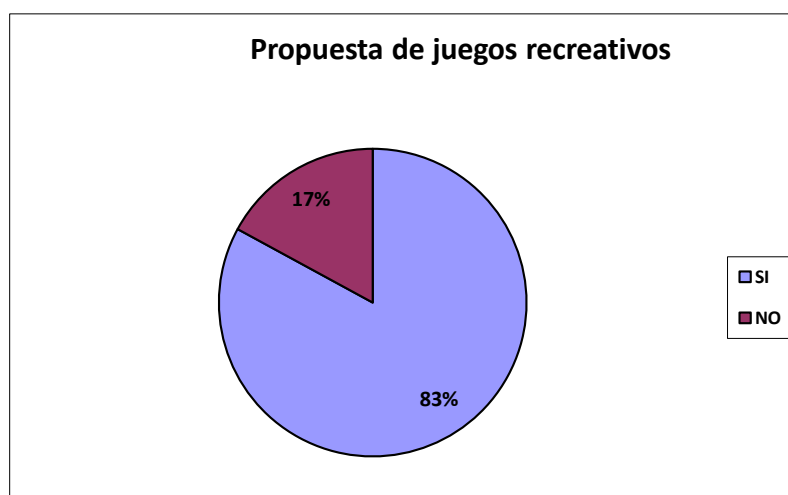
La encuesta aplicada a los padres de familiar reflejan que la pregunta N° 6 son aceptadas por el 100%. Esto da a entender que los padres y madres de familia consideran un medio idoneo y correlacionado con la formación académica de sus hijos e hijas, la implementación de las actividades recreativas y lúdicas, aliviando la presión psicopedagógica del ambiente escolar. Se sentirán contentos que a más de la formación científica, tecnológica y académica de sus hijos, estos reciban como complemento el desarrollo afectivo – emocional a través de los juegos educativos.

7.- ¿Cómo padre de familia, Ud. propondría algún tipo de juego recreativo para motivar de mejor manera a los estudiantes?

Cuadro N° 30

Valoración	Encuestados	
	Padres de familias	
	frecuencia	%
Si	170	83
No	35	17
Total	164	100

Gráfico N° 29



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados.

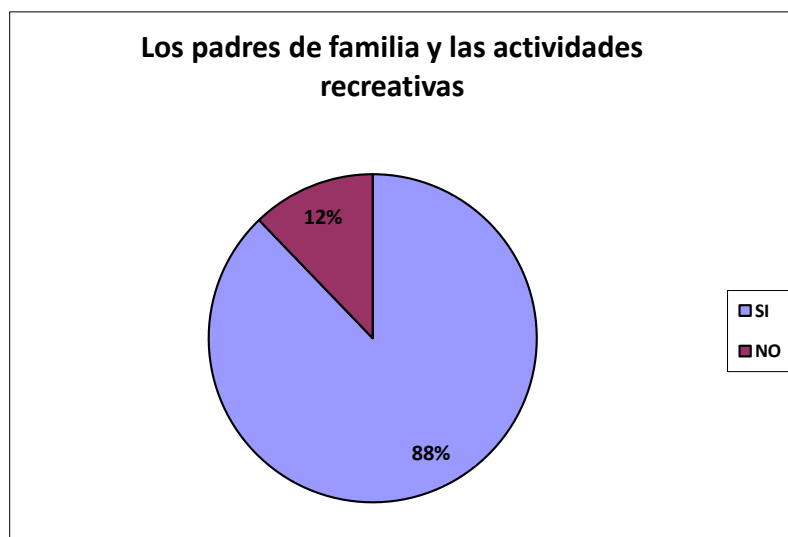
La pregunta 7 reciben el 83% de confirmación mientras que el restante 17% no considera lo planteado en dicha interrogantes como estrategias viables de formación holística de sus hijos e hijas. Este resultado confirma el párrafo anterior y da pautas de integrar a toda la comunidad educativa en las actividades recreacionales y lúdicas que sirvan como una “válvula de escape” a la presión escolar generada por las asignaturas y sus contenidos curriculares, neutralizando así también el estrés escolar de la era de la información y de la comunicación actual.

8.- ¿Considera Ud. que los padres de familia deben involucrarse dentro de las actividades recreativas de sus hijos?

Cuadro N° 31

Valoración	Encuestados	
	Padres de familias	
	frecuencia	%
Si	180	88
No	25	12
Total	205	100

Gráfico N° 30



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados.

La pregunta N° 8 reciben el 88% de aprobación y el 12% de desaprobación. Esto demuestra que el clima organizacional se verá fortalecido con la inclusión de los padres y madres de familia en actividades recreativas y lúdicas que el plantel organice, propendiendo a una integración efectiva de la comunidad educativa en general.

9- ¿Crees que en las prácticas deportivas influyen en el desarrollo físico y emocional de los estudiantes?

Cuadro N° 32

Valoración	Encuestados	
	Padres de familias	
	frecuencia	%
Si	205	100
No	0	0
Total	205	100

Gráfico N° 31



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados.

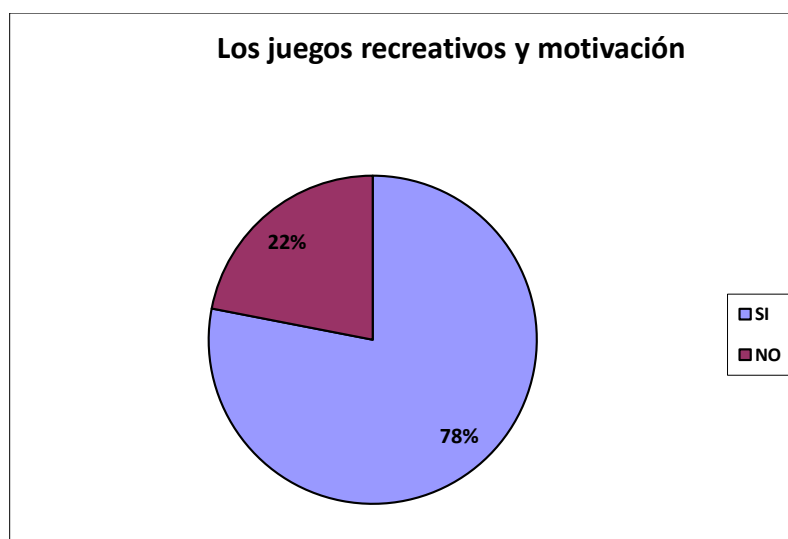
La encuesta aplicada a los padres de familiar reflejan que la pregunta N° 9 son aceptadas por el 100%. Esto da a entender que los padres y madres de familia consideran un medio idoneo y correlacionado con la formación académica de sus hijos e hijas, la implementación de las actividades recreativas y lúdicas, aliviando la presión psicopedagógica del ambiente escolar. Se sentirán contentos que a más de la formación científica, tecnológica y académica de sus hijos, estos reciban como complemento el desarrollo afectivo – emocional a través de los juegos educativos.

10.- ¿Despertaría Usted con juegos recreativos, la motivación en sus hijos para incidir positivamente en el proceso aprendizaje de los mismos?

Cuadro N° 33

Valoración	Encuestados	
	Padres de familias	
	Frecuencia	%
Si	160	78
No	45	22
Total	205	100

Gráfico N° 32



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”

Autora: Betty Alexandra González Burgos.

Interpretación de resultados.

La pregunta 10 tiene un 78% de respuestas positivas y un 22% de respuestas negativas. Lo que implica que los padres y madres de familia están de acuerdo con la aplicación de los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación.

3.13.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

3.13.1.- CONCLUSIONES.

- Se determina que los juegos recreativos y lúdicos sí son factores de motivación intrínseca y extrínseca que inciden favorablemente en el desarrollo integral del educando de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas.
- Se realiza un diagnóstico sobre el grado de motivación que se genera con el uso adecuado de estrategias didácticas que pueden ser aplicadas por el docente en la formación del trabajo escolar a través de los juegos recreativos.
- Se propusieron diferentes estrategias didácticas en distintas actividades recreacionales y lúdicas para promover la motivación en el trabajo escolar de los educandos y consiguientemente mejorar su rendimiento escolar.
- Se realiza una serie de charlas pedagógicas con los docentes para establecer una guía didáctica y metodológica que oriente a los juegos recreativos y lúdicos en la formación del trabajo escolar de una forma más apropiada.
- Por medio de la aplicación de los juegos recreativos los estudiantes pueden las destrezas y habilidades adquiridas de forma más autónoma y creativa; asimismo, analizar, inferir y sintetizar la construcción del conocimiento con mayor capacidad de juicio crítico, mejorando de esta manera su calidad de vida.

3.13.2.- RECOMENDACIONES.

- El docente debe de ser dinámico, creativo y planificador de las acciones educativas a desarrollar.
- Los juegos recreativos pueden ser aplicables en todos los grados de la escuela según la creatividad del docente.
- Los juegos didácticos recreativos, pueden ser utilizados como alternativa metodológica que aplicada de forma sistemática, contribuyen a desarrollar en los estudiantes, el interés por aprender.
- Todo docente debe planificar estratégicamente su enseñanza, de esta manera logrará mejores resultados si se apropia de metodologías naturales en el estudiante.
- Se debe tener en cuenta, la dosificación de los juegos, valorando la edad cronológica.
- Los profesores deben mantener permanentemente el deseo de participación y concurso por cada hora clase con los discentes, para enseñarles a mantener e incrementar el grado cognitivo de los mismos.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 TEMA

IMPLEMENTACIÓN PLANIFICADA, DIRIGIDA Y SECUENCIAL DEL USO RACIONAL DE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y LÚDICOS EN LA ESTRUCTURA MESO Y MICRO CURRICULAR, PARA GENERAR UNA AUTENTICA MOTIVACIÓN ESCOLAR, EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N° 2 “POLIBIO JARAMILLO SAÁ, DEL CANTÓN PLAYAS”

4.2.- DATOS INFORMATIVOS.

- **Institución ejecutora:**
Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”.
- **Beneficiarios:**
Comunidad estudiantil de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas.
- **Ubicación:**
Parroquia Urbana General Villamil, cantón Playas, provincia del Guayas.
- **Tiempo estimado para la ejecución:**
Inicio: Abril de 2011.**Finalización:** Enero de 2012.
- **Equipo técnico responsable:**
Tutor: MSc.Juan Fernando López Tigreiro.

Investigadora: Betty Alexandra González Burgos.

- **Costo:**

\$1.000,00

4.3.- ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.

La propuesta se origina en el planteamiento de una implementación planificada, dirigida y secuencial del uso racional de los juegos recreativos y lúdicos en la estructura meso y micro curricular, generando de esta manera una verdadera motivación escolar en los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas, que beneficiará sustancialmente a los niños y niñas estudiantes del mencionado plantel educativo, propendiendo a un mejoramiento del rendimiento académico.

Éste actúa directamente en la motivación escolar, desarrollo de habilidades psicomotriz y destrezas corporales – cenestésicas que ayudarán al fortalecimiento significativo del desarrollo cognitivo de cada estudiante, usando las estrategias metodológicas del juego recreacional y lúdico a través del constructivismo.

Se pretende obtener una calidad total en la gestión educativa de la escuela que aportará al buen vivir dentro del contexto escolar a través de prácticas psicopedagógicas orientadas a elevar la autoestima del estudiante y que por ende desarrolle autonomía y proactividad.

Sovero Hinostraza, F. (2007)²² manifiesta al respecto:

“En la práctica, la perspectiva de gestión de la calidad total en los sistemas educativos se orienta a mejorar los procesos mediante acciones tendientes, entre otras, a disminuir la

²²SOVEROHINOSTROZA, F. (2007). Gestión educacional, tomo I: gestión administrativa. Editorial AMEX. Lima, Perú.

burocracia, disminuir costos, mayor flexibilidad administrativa y operacional, aprendizaje continuo, aumento de productividad, creatividad en los procesos. Calidad total aparece entonces como la acción de revisión sistémica y continua de los procesos de trabajo, para identificar y eliminar los desperdicios. Esto requiere de la participación de los trabajadores hacia el mejoramiento continuo de sus labores cómo práctica laborar, mejorarla calidad de los procesos” (Pág. 16).

Sobre la autoestima Feldman, J. (2006)²³ hace un análisis consecuente con lo planteado en la presente tesis:

“Los niños no nacen con autoestima, pero ésta surgirá y crecerá constantemente durante su vida. La autoestima se desarrolla con las experiencias del niño y con las reacciones de los demás. Si tiene experiencias de éxito y recuerda una acción positiva, su autoestima aumenta. Si sufre y fracasos y reacciones negativas entonces disminuye. La autoestima no es el resultado de un éxito, de un comentario o de un aprendizaje; es una combinación de un sinnúmero de experiencias, interacciones e información que provienen de fuera. Las experiencias de la vida no serán todas positivas o negativas, pero ciertamente los niños necesitan más encuentros positivos que negativos para desarrollar un autoconcepto positivo. La importancia de fomentar la autoestima desde pequeños enfatizada por la investigación, que indica como queda completamente definida a los ocho años de edad” (Pág. 8).

²³FELDMAN, J. (2006). Readytotheselfsteemactivitiesfor Young children.Prentice Hall. Traducido por José Ramón Sánchez Rodríguez. Alfaomega grupo editor. México D.F. México.

4.4.- JUSTIFICACIÓN.

Ante la falta de interés en el aprendizaje de un número significativo de estudiantes de las escuelas ecuatorianas y ante los esfuerzos por mejorar la calidad de la educación a todos los niveles por parte del gobierno de turno.

Urge entonces, la necesidad de aplicar en muchas instituciones educativas sobre todo de nivel primario una propuesta que ayude a desarrollar el interés por aprender y a su vez facilitarle estudio utilizando los juegos recreativos, tomando en consideración que son niños y por lo tanto están muy relacionados con estas actividades.

4.5.- OBJETIVOS.

4.5.1.- Objetivo General.

Fortalecer la motivación escolar en los estudiantes de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas, realizando diferentes actividades recreativas y lúdicas que propendan al desarrollo efectivo y secuencial de estrategias de aprendizaje.

4.5.2.- Objetivos específicos.

- Propender la motivación escolar en los estudiantes interrelacionando las diferentes actividades recreativas y lúdicas con la estructura curricular.
- Capacitar al docente en la implementación y realización de las actividades recreativas y lúdicas para obtener mejores resultados en el rendimiento escolar de sus educandos.

4.6.- FUNDAMENTACIÓN.

4.6.1.- Papel del profesor durante el juego.

La observación del profesor.

La vigilancia debe ser discreta y procurar que se respete profundamente las iniciativas, inclusive las caprichosas, de la niñez, de todas maneras el profesor es moral y materialmente responsable de los alumnos que se les confía, por eso en determinados casos son necesarios los consejos oportunos.

Ahora, en cuanto a la concepción psicológica de la necesidad de realizar diferentes clases de juegos por los niños y niñas se puede concebir el planteamiento de Freud sobre que “el juego no tiene en cuenta el principio de realidad sino el de placer”. Por tanto no habría que perder de vista la incidencia en el desarrollo psicomotor de los estudiantes a través de los juegos recreacionales y lúdicos dentro de un contexto educativo determinado.

Bordas, M. et al. (2010)²⁴ manifiestan sobre las necesidades psicológicas, sociales y pedagógicas del juego lo siguiente:

“Los conceptos de juego, tiempo de juego o espacios de juego han ido evolucionando a lo largo del tiempo, y se han ido transformando para dar lugar a la visión que ellos se tiene hoy día. En la actualidad se admite que el juego cumple con diferentes funciones dentro de la evolución de la persona” (Pág. 208).

²⁴BORDAS, M. ET AL. (2010). Manual del educador. Recursos y técnicas para la formación en el siglo XXI. Parramón Ediciones SA. Barcelona, España.

El profesor debe ser un constante observador para poder darse cuenta de los juegos que más prefieren los niños, así como de las reacciones que estas manifiestan durante el desarrollo del mismo, para determinar los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso.

Muchas veces por falta de iniciativa practican los mismos juegos todos los días incurriendo así en una fatigosa monotonía, en este caso el profesor debe enseñar algunos juegos nuevos que sean de atracción con mayor actividad y entusiasmo. Si le es posible debe participar en los juegos dando así mayor animación y entusiasmo al juego mismo.

Durante el desarrollo del juego no debe demostrar preferencia por ningún niño o grupo determinado, en cuyo caso sembraría la discordia que es más peligrosa para la buena marcha de la escuela y para la misma actividad del profesor.

Así mismo impedirá todo abuso durante el juego, por más animado que sea el juego, debe prohibirse las malas palabras, las riñas entre ellos.

El juego es la fuente de las primeras impresiones y el adiestramiento de las actividades para las tareas futuras de la vida real, por esta razón merece una esmerada atención dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, pues, por ser una actividad natural y espontánea de la niñez, ofrece la mayor vitalidad para la obra pedagógica en general.

Nuevamente Bordas, M. et al. (2010)²⁵ hacen hincapié en la proyección del juego dentro de la formación de in individuo en etapa escolar, aduciendo lo siguiente:

²⁵BORDAS, M. ET AL. (2010). Manual del educador. Recursos y técnicas para la formación en el siglo XXI. Parramón Ediciones SA. Barcelona, España.

“El derecho al juego está reconocido en la declaración de los derechos del Niño, adoptados por la asamblea general de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: ‘el niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho’ (Pág. 208).

El docente para el aprendizaje y la puesta en práctica los juegos recreativos, debe inculcar a los estudiantes y las estudiantes conjuntamente con los padres de familia a que no siempre de debe ganar, a que no siempre se llega al éxito, que hay veces que se pierde y se gana, que lo importante es motivarlos para que no descuiden sus estudios.

El profesor debe interpretar racionalmente la necesidad lúdica del niño a través de la enseñanza y llegar al convencimiento de que el niño juega, es una necesidad y no una manifestación que puede cohibirse caprichosamente y por ello procurar el juego. Aplicar metódicamente los juegos que conozcan y haciendo acopio para aumentar el número de ellos.

La pedagogía es la ciencia y el arte de la educación, sin ella no podría ser efectiva la enseñanza de los juegos en los niños, juegos que se deben al desarrollo de las actividades corporales y a su enlace con la educación moral e intelectual.

Salguero, M.A. (1989)²⁶ se refiere a la tarea pedagógica en relación al juego de la siguiente manera:

²⁶SALGUERO, M.A. (1989). Pedagogía general: factores preliminares básicos. Editora Andina. Quito, Ecuador.

“La pedagogía a partir de la realidad existente debe hacer notar las perspectivas que se crean y pueden crearse a través de la educación, se trata entonces de entender que la función de la pedagogía es la de preparar individuos para que cuotidianamente puedan discriminar; que se hallen habilitados para la vida práctica y que estén preparados para el cumplimiento de las tareas sociales. Se debe preparar a los alumnos para las profesiones que requiere el sistema, pero conjugando en ellos, lo técnico, lo científico, el juego recreativo y la lucha por una nueva vida. Hay que formar individuos que movilicen la historia en beneficio social” (Pág. 26).

El juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil.

La estructura muscular presenta el órgano de la voluntad; por el cual realiza todo esfuerzo, en él está basada toda actividad motora, es decir, neuro-muscular. Los músculos son los agentes de la voluntad, no hay acción sin que intervengan el elemento muscular.

El juego tiene una persecución sobre los órganos y sobre las funciones y como consecuencia sobre la acción educativa del niño.

El juego es un poderoso auxiliar de la didáctica, por medio de ella se hace más efectivo el aprendizaje, y como el mundo del niño gira alrededor del juego, éste será cuidadosamente orientado y vigilado.

El juego instruye, desarrolla físicamente, crea y fomenta normas sociales y morales, es agente de transmisión de ideas; es el tránsito de las ocupaciones placenteras y fértiles del trabajo útil y productivo.

Los juegos son actividades simples, susceptibles de imaginarlos, arreglarlas y aplicarlas con la combinación metódica de probar sus resultados.

Es de esta manera cómo los profesores contribuyen en los juegos escolares inventando e ideando unos, mejorando y perfeccionando otros, introduciendo los juegos en la clase de acuerdo a las iniciativas e imaginación del profesor.

4.6.2.- Didáctica de la enseñanza de los juegos.

Al enseñar un juego cada maestro de sección tendrá en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños.

- Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
- Tenga tacto al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
- Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
- Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
- Reconozca lo bueno y siempre espere de cada uno lo mejor que él puede hacer.
- Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
- Dirija la atención e interés a la actividad y no al niño.
- Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
- Sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de Ud. solamente.
- Recuerde todos los detalles del juego.

- No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego, traen confusión.
- En los juegos de competencia, anuncie el resultado.
- No presente juegos de la misma organización y tono en un solo período.
- No saque del juego a los niños que pierden.
- También hay que considerar la ocasión y el sitio.
- No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.
- Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
- Mantenga el interés en el juego.
- Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
- De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
- Haga demostraciones según va explicando el juego.
- Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
- Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas, así tendrá Ud. mejor armonía y disposición.
- Tenga tacto. No ridiculice a los niños. Conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.
- Tenga el equipo o material que va usar preparado y pase a los jugadores cuando lo vayan a usar.
- Antes de escoger un juego considere si:
 - El juego se adapta a las características de los niños.
 - Si es juego para patio o salón y el número de participantes.
 - La hora, día y tiempo que dispone para la clase.
 Estudie y practique la mejor manera de organizar el grupo para los juegos: círculos, relevos, etc.
- El juego debe dar participación a todos.

4.6.3.- Importancia del juego en la escuela primaria.

"El hombre, es hombre completo sólo cuando juega" (Schiller). De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño y una expresión de su mundo interior y de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y las aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular.

Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo.

El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro.

La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro. Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego, aviva su inteligencia y condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral.

En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación.

Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

“Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social” (Jackson R. Sharman).

Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición.

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o lo colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales y propiciar el juego colectivo en que el niño vaya adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad y responsabilidad; éstas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la educación física y sus diversas disciplinas en los centros educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia.

Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

4 .6.4.- Guía didáctica escolar y los juegos recreativos.

Imagen y percepción corporal.



a.- El tren ciego

Fig. 1 El tren ciego.

Objetivo: Determinar el nivel de dominio temporal – espacial con la guía de otra persona en circunstancias desconocidas.

❖ **Situación inicial:**

Los jugadores o jugadoras con los ojos vendados se sitúan en fila, cogidos de los hombros. El último miembro del grupo (Maquinista) no se tapa los ojos

❖ **Desarrollo del juego:**

El maquinista dirige el tren según el recorrido pre-establecido. Por ejemplo: Para girar a la derecha se golpea ligeramente el hombro derecho de la persona que se tiene delante hasta que el mensaje llegue al primero del tren y este lo ejecuta.

Cuando el tren choca, queda averiado hasta que lo toca el maquinista de otro tren. Con lo que vuelve a circular. Periódicamente se combinan los roles.

❖ **Variantes:**

- Desarrollar la memoria auditiva. Sólo podrán emitir el sonido del tren: “Chuuu...Chuuu...”
Lograr que el niño se ubique en tiempo y espacio y logre encontrarse con sus demás compañeros del otro vagón del tren; seguir un recorrido delimitado.
- Utilizar otras formas de desplazamiento.

❖ **Análisis del contenido:**

- Velocidad de reacción ante estímulos táctiles
- Desarrollo de la capacidad perceptiva

- Valoración del juego como medio de recreación
- Desarrollo auditivo
- Confianza en el propio grupo.

Expresión y comunicación corporal.

a.- La importancia de comunicarse (Historia dramatizada).



Fig.2 La importancia de comunicarse

Objetivo: diferenciar y comparar situaciones disimiles a través del lenguaje corporal.

❖ **Situación inicial:**

Una dinámica para hacer pensar a nuestros alumnos en la importancia de hacer preguntas, comunicarse y tratar de conocer todos los detalles sobre algo antes de intentar juzgar o sacar conclusiones.

El profesor pide tres o cuatro participantes que se ofrezcan voluntarios: hacemos que se vayan todos menos uno. Éste cuenta una historia al grupo (una historia sencilla o cotidiana). Podemos darle la historia escrita de antemano en un papel para hacer lo mas fácil.

❖ **Desarrollo del juego:**

A continuación la representa mediante mímica delante de todo el grupo, incluidos los otros dos o tres voluntarios.

Posteriormente, cada voluntario repite la historia mediante mímica. Al final cada uno de ellos explica verbalmente lo que ha representado.

- El último en contar su historia es el primer participante.
- Las diferencias y comparaciones son inevitables

b.- Pasa el objeto.



Fig.3 Pasa el objeto.

Objetivo: Desarrollar la rapidez y coordinación en los movimientos.

- ❖ Edad: 7-12 años.
- ❖ Materiales: pelotas, testigo (pedazo corto de madera u otro material).
- Organización: se forma el grupo en dos hileras, detrás de una línea, separada entre sí a una distancia de 1 metro. El primer niño de cada hilera tendrá un testigo en su mano.

- Desarrollo: a la voz del profesor, el primer niño de cada equipo alza el testigo y la pasa hacia atrás con ambas manos por encima de la cabeza, realizándolo todos los estudiantes hasta que llegue el testigo hasta el final, cuando el último niño coja el testigo, corre hasta el frente y comienza a pasarla hacia atrás, así sucesivamente, hasta que el primer niño ocupe de nuevo su lugar al frente de la hilera, donde levantará el testigo en señal de victoria.
- Reglas:
 1. El tronco debe permanecer erguido tanto del que pasa como el que recibe.
 2. La vista siempre al frente, piernas ligeramente separadas.
 3. El testigo debe pasar niño por niño.
 4. Cuando se cae el testigo, el juego debe continuar por el mismo lugar.
 5. Ganará el equipo que primero termine.

5.6.4.3.- Trabajando con números y figura.

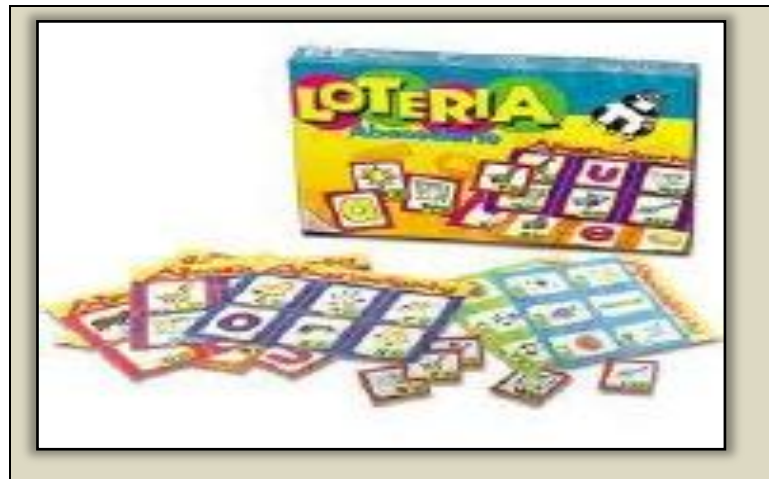


Fig.4 Lotería de cuentas.

a.- Lotería de cuentas.

Objetivo: desarrollar habilidades en el cálculo y razonamiento lógico – matemático.

❖ Materiales.

Tarjetas con cálculos preparados por el docente cuyo resultado esté comprendido entre 2 y 12 y una bolsa o caja para guardar las tarjetas.

❖ Organización del grupo.

- En pequeños grupos o con el grupo total de alumnos.
- Cada alumno tiene uno de los cartones del juego anterior.

❖ Reglas del juego.

- El docente saca una tarjeta de la bolsa y dice el cálculo. Los jugadores que tienen el resultado correspondiente en su cartón ponen una ficha. Gana el jugador que cubre primero todos los números de su cartón.

❖ Consideraciones didácticas.

- Este juego permite evaluar el desempeño de los alumnos tanto para realizar sumas con sumandos entre 1 y 6, como para aplicar las estrategias descubiertas en clases anteriores.
- En este caso, el docente seleccionará los cálculos en función de la estrategia cuya aplicación quiere evaluar. Por ejemplo: $3 + 3$, $2 + 2$, $5 + 5$, $4 + 4$, $6 + 6$, si quiere evaluar la memorización de los dobles. $2 + 3$, $4 + 5$, 3

+ 4, $5 + 6$, $1 + 2$, si quiere evaluar la estrategia “el doble más uno” o el uso de la propiedad conmutativa.

- En todos los casos, al finalizar el juego, es necesario preguntar a los alumnos cómo obtuvieron los resultados.

b.- ¿Quién tiene más?



Fig.5

Objetivo: identificar cantidades de una, dos, tres o cuatro cifras extrapolando situaciones de canje y negocio de un contexto real.

❖ Materiales:

- Sólo billetes de juego de 1, 10, 100
- Mazo de cartas del 1 al 100

❖ Organización del grupo:

- Cada grupo de cuatro se subdivide en grupos de dos.

❖ Reglas del juego:

- Dos alumnos serán los cajeros, y los otros, los clientes. Ante la indicación del docente, cada grupo de clientes saca una carta, escribe en un papel

cuántos billetes de cada tipo necesita para armar el número en cuestión y se lo entrega a los cajeros.

Éstos deberán entregar el dinero solicitado y registrar en una hoja lo entregado.

Se repite esto tantas veces como se pueda, hasta que el docente dice: “Momento de canje”.

Entonces, los clientes deberán canjear a los cajeros los billetes o monedas “para tener la menor cantidad de billetes o monedas posibles”.

- Gana la pareja que llega a tener la suma mayor.

❖ Consideraciones didácticas:

- Conviene que el rol de cajeros y clientes sea jugado alternativamente por las parejas de cada grupo.
- En este juego los alumnos se encuentran con una limitación importante ya que sólo se trabaja con monedas de \$ 1 y billetes de \$ 10 y de \$ 100.

Esta elección del material está asociada, y por tanto promueve, la descomposición decimal de los números.

- Al tener que indicar que 34 son 3 billetes de \$ 10 y 4 monedas de \$ 1 se aproximarán a la escritura $3 \times 10 + 4 \times 1$.
- De esta manera estamos llevando la reflexión sobre los aspectos multiplicativos involucrados en la notación numérica (3×10) y su relación con la interpretación aditiva de ese número $10 + 10 + 10$.

Adivinanzas de figuras.

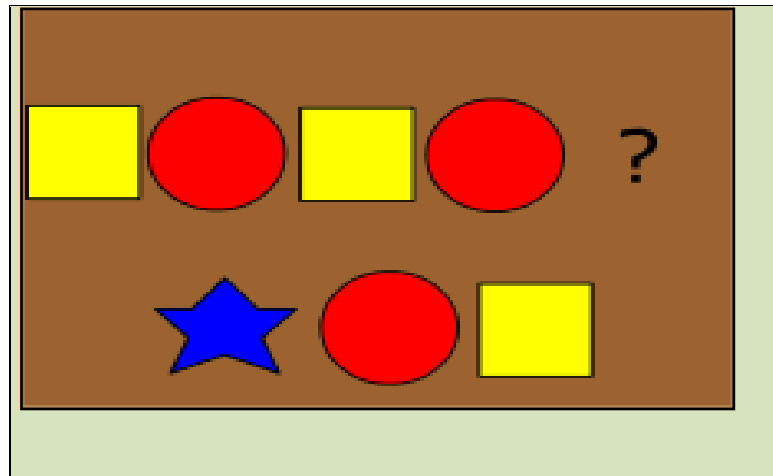


Fig.6 Adivinanzas de figuras.

Objetivo: identificar objetos por la intuición y la superposición de preguntas para dar con la respuesta apropiada en el menor tiempo posible.

❖ Materiales.

- Papel
- Lápiz
- Un conjunto de cartas con figuras geométricas

❖ Organización del grupo.

- La clase se organiza en dos, cuatro o seis grupos de alumnos.

❖ Reglas del juego.

- Los grupos juegan de a dos (A con B, C con D...). Cada uno tiene un conjunto de figuras en su mesa.
- Por turno, cada equipo elige una de las figuras sin que el otro lo escuche.

- A continuación, el otro grupo deberá descubrir de qué figura se trata, haciendo el menor número posible de preguntas y que sólo puedan responderse por sí o por no. Gana cada ronda de juego el equipo que hizo menos preguntas.
- Es posible que en una primera ronda los grupos no registren las preguntas, pero las discusiones que surjan sobre la comprensión de éstas, la aparición de preguntas repetidas y la necesidad de mejorarlas para ganar, llevarán seguramente a la necesidad de registrar las preguntas.
- Si de todos modos esto no surgiera, será necesario pedir a los grupos que anoten sus preguntas para tener un mejor control del juego.

❖ Consideraciones didácticas.

- No se trata de pasar de nombrar a definir, sino de comparar figuras para descubrir semejanzas y diferencias (líneas rectas o curvas, con o sin vértices, entre otras) y así ir construyendo una serie de criterios de análisis de las figuras.
- En este sentido resulta imprescindible recuperar las preguntas realizadas en el juego para analizarlas e identificar los criterios utilizados para formularlas, si se refieren a cómo son los lados, cuántos son, si tienen o no vértices.
- La discusión sobre las preguntas realizadas también permite analizar si existen algunas que, aunque estén expresadas de otra forma, contienen la misma información. Esto llevará a que los alumnos mejoren sus preguntas en un próximo juego.

- Este análisis de las preguntas y de las figuras supone, el uso del vocabulario específico. Por ejemplo, sería adecuado que los alumnos hablaran de ángulos y no de puntas.
- La complejidad del juego depende tanto del conjunto de figuras que el docente entregue a los alumnos (tipo y cantidad) como de las experiencias previas que éstos tengan.
- Se pueden presentar distintas colecciones de acuerdo con los elementos o propiedades que se desee institucionalizar en la etapa posterior al juego. Por ejemplo, las figuras necesarias para que los alumnos se refieran a:

Con o sin vértices;

- lados rectos o curvos
- número de lados
- lados iguales
- ángulos rectos

Si bien habitualmente se utiliza el término lado para nombrar segmentos, no resulta incorrecto que los alumnos utilicen la denominación lado curvo para figuras que no son polígonos.

- Si la intención del docente es profundizar el análisis de alguna característica particular, todos los grupos deberán trabajar con la misma colección para permitir su descubrimiento en la puesta en común. Si en cambio, se trata de recuperar y sistematizar el trabajo de descubrimiento realizado en clases anteriores, cada grupo podría trabajar con distintas colecciones de cartas.

❖ Actividades complementarias

Con dos posibilidades.

1. El docente prepara tarjetas con descripciones de figuras utilizando el vocabulario empleado por los alumnos, con la figura correspondiente dibujada en el reverso de la tarjeta.

Se da a cada alumno una tarjeta (también se puede dar una tarjeta por grupo, leer la descripción al conjunto de la clase o copiarla en el pizarrón).

Se pide que dibujen la figura descrita. Se comparan y comentan las producciones y después se verifica volviendo la tarjeta. Se discute si es necesario volver a redactar o corregir la descripción para mejorarla de modo que sea más fácil identificar la figura.

2. Se juega de a dos alumnos. Cada uno dibuja una figura en una tarjeta y la describe en el reverso.

Con el mismo esquema anterior se intercambian las tarjetas y se dibuja la figura.

Se verifica dando vuelta la tarjeta. En cualquiera de las dos opciones es importante analizar los casos “equivocados” para intentar descubrir qué produjo el error y cómo mejorar la descripción para que ese error no se repita.

De todos modos, las posibilidades de comparación y de análisis de los niños en este nivel no permiten descripciones muy ajustadas y no se trata de forzar lo que puede dar zen el ciclo siguiente

Orientación.

a.- La rosa de los vientos.

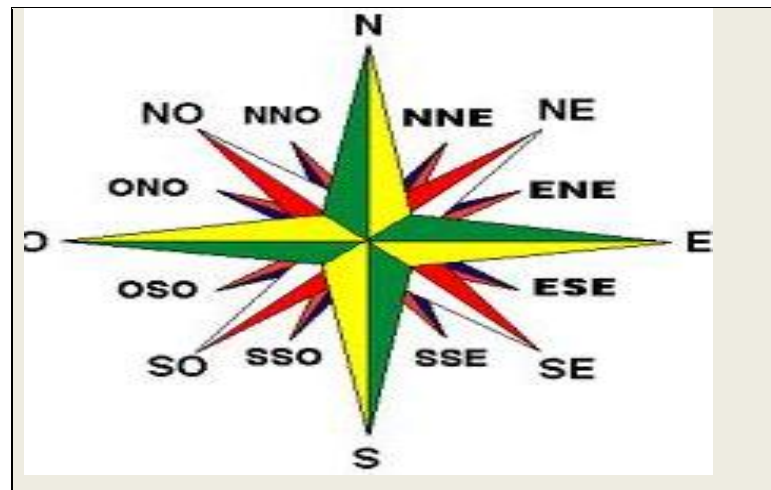


Fig.7 La rosa de los vientos.

Objetivo: Adquirir concentración mediante indicaciones dónde hay que tomar decisiones rápidas y sin tener dudas para mantenerse dentro del círculo estratégico de acción y reacción.

- ❖ Participantes: Grupo, desde los 5 años.
- ❖ Material: Una brújula.
- ❖ Desarrollo:

Se forma un gran círculo con los jugadores alrededor del "director del juego" (el cual se sitúa en el centro).

Es importante que cada participante oiga bien al que dirige el juego. Cada uno representa un punto de la rosa de los vientos.

Al oír la voz del director del juego, por ejemplo: "Norte cambia con S.S.E.".

Los interpelados deben cambiar su posición lo más rápidamente posible. Todo error o vacilación hace permanecer al jugador en su puesto, mientras que los que obedecen correctamente se retiran. Los dos últimos que se queden habrá perdido el juego.

b.- Lectura de la brújula.



Fig.8 Lectura de la brújula.

Objetivos: Aprender a orientarse con una brújula.

- ❖ Definición: Consiste en situar con una brújula la dirección en que se encuentra una serie de artículos.
- ❖ Participantes: Grupo, clase,....
- ❖ Edad: a partir de 10 - 12 años.

- ❖ **Materiales:** Es necesario para cada grupo una brújula y una lista de ocho artículos que hay en la zona de juego, tales como: cuadro sobre la pared, cesta de basura, cerradura, mapa, etc., y una tiza para dibujar círculos.
- Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, cada uno formando una fila. Del lado opuesto a cada grupo, es decir, al otro extremo del local, hay un círculo lo suficientemente amplio como para que un jugador pueda pararse en el centro del mismo. En dicho círculo hay una brújula, un lápiz y una lista de objetos.
- El jugador número 1 de cada equipo, cuando se indique la señal, corre para leer el primero de los objetos de la lista y con la ayuda de la brújula establece en qué dirección se encuentra este objeto.
- Regresa a la fila y toca al jugador que le sigue en su grupo, y así sucesivamente hasta que las 8 lecturas que hayan tenido un margen de error de 10 grados, 5 puntos por las lecturas que han tenido un error entre 10 y 20 grados.

c.- Símbolos y señales en los mapas.

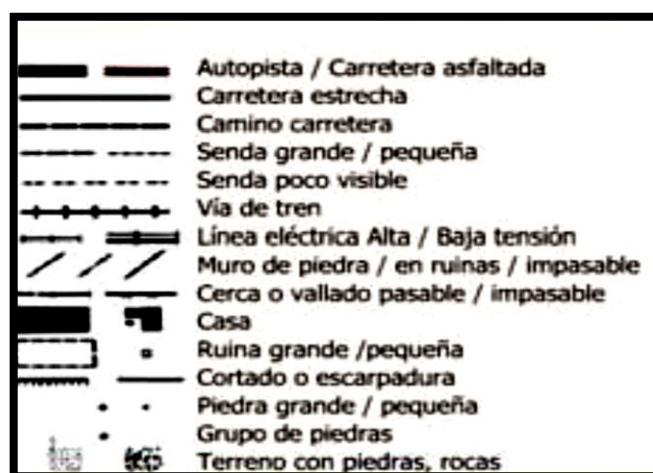


Fig.9 Símbolos y señales en los mapas.

Objetivo: Conocer los símbolos y señales de los mapas.

- ❖ Actividad: Interacción donde el alumnado visionará la explicación donde se le muestran los símbolos del mapa de orientación, que en la siguiente tarea tendrá que identificar.
- ❖ Interacción: El alumnado visionará la explicación donde se le muestran los símbolos del mapa de orientación, que mediante la pinza tendrá que identificar.
- ❖ Evaluación: No evaluativo.
- ❖ Sugerencias didácticas: Elaborar distintos planos del recinto escolar y de la propia aula o gimnasio utilizando símbolos convencionales o imaginarios.

Juegos que fomentan el valor y la responsabilidad.

a.- Ajedrez para enseñar valores.



Fig.10 Ajedrez para enseñar valores.

Objetivo: Generar la apropiación de valores desarrollados con la lúdica del ajedrez que permita reforzar el aprendizaje holístico de los estudiantes.

El trabajo de los valores es un punto muy importante en el proceso de la Reforma Educativa. Algunos de los valores que fomenta el ajedrez son los siguientes:

Responsabilidad: El ajedrez requiere que el jugador sea responsable desde el primer momento en que estas recibiendo las primeras clases y debe ser lo suficientemente responsable para asistir a las clases para poder progresar.

Sinceridad: El ajedrez se rige por unas normas estrictas, pero muchas veces estamos solos ante nuestro contrincante y el ajedrez te enseña que debes ser sincero y admitir si has realizado alguna incorrección.

Por ejemplo: si tocas una pieza la debes mover, pero tienes la opción de mentir y decir que no la has tocado, los profesores tienen aquí un buen ejemplo para enseñar al alumno a que se sienta orgulloso de decir siempre la verdad.

Confianza: La confianza se alimenta de sentirse una persona respetada, comprendida y que realiza una actividad con un prestigio intelectual.

Autoestima: El ajedrez contribuye a mejorar el concepto que tenemos de nosotros mismos de nuestra valía personal y de nuestras capacidades intelectuales.

Creatividad: En cada jugada el ajedrez te plantea el reto de crear belleza, de encontrar las mejores jugadas posibles a través de un plan lógico que te conduzca a mejorar tu posición.

Amistad: El ajedrez fomenta las relaciones de amistad entre los practicantes estableciendo un fuerte vínculo de intereses.

Respeto: El ajedrez requiere respeto hacia los rivales, nunca se puede menospreciar a nuestros contrincantes. El ajedrez también te enseña a respetar el material que utilizas, a recoger las piezas, el reloj, etc.

Justicia: En ajedrez debes aprender a respetar las normas de juego que son iguales para todos los jugadores. También es imprescindible conocer tus derechos y tus deberes reglamentarios.

Cooperación: Aunque el ajedrez es un deporte individual es muy habitual realizar competiciones de equipos que contribuyen a fomentar el valor de la cooperación.

Solidaridad: El ajedrez no distingue entre sexo, raza, idioma, edad, creencias, problemas físicos. Tiene un lenguaje universal que permite su práctica a todo tipo de personas.

Cortesía: Las formas son importantes en ajedrez. Por ejemplo: El saludo antes de comenzar y al finalizar la partida.

Esfuerzo: El ajedrez habitúa al esfuerzo mental del que lo practica. Este valor es muy importante hoy en día en que los niños y jóvenes estén acostumbrados a guiarse por la ley del mínimo esfuerzo.

Orden: Se refiere a un orden mental. El razonamiento en ajedrez debe ser muy disciplinado para no mezclar variantes de juego.

Autocrítica: Reconocer una mala jugada y aprender de tus errores es vital para progresar en el juego.

Constancia: Este juego fomenta el perfeccionamiento continuo y la constancia.

Honradez: En ajedrez las reglas son muy estrictas, esto hace que se fomente de una forma muy potente este valor.

b.- El paracaídas.



Fig.11 El paracaídas.

Objetivos:

- Fomentar la cooperación a través del contacto físico.
- Crean un ambiente distendido.
- Conseguir coordinación psicomotriz entre los miembros del grupo.

Participantes:

El número de participantes es indeterminado. Esta actividad se puede realizar con todo tipo de grupos adaptándose a sus necesidades, (niños, adolescentes, jóvenes, adultos).

Tiempo: Aproximadamente 10 minutos.

Material: Un paracaídas.

Lugar: Esta técnica la podemos realizar en espacios abiertos, es importante que tenga suficiente distancias.

Procedimiento:

Los miembros del grupo forman un círculo y se numeran alternativamente con los números uno y dos.

Los señalados con el número uno, cogerán el paracaídas y lo levantarán dejándolo caer, sin soltarlo; los señalados con el número dos, tendrán que entrar en este intervalo de tiempo mientras cae, darse un abrazo dentro del paracaídas.

Tienen que salir antes de que el paracaídas haya caído. Luego se repetirá, cambiando los papeles de los unos y dos.

d.- La Rayuela.

Fig. 12 La Rayuela

Objetivo: propender al razonamiento abstracto, analizando las posibilidades y circunstancias del juego para completar la serie de la manera más correcta posible sin perder el turno.

La rayuela es un juego que marca el inicio de una era simbólica dentro de la cosmovisión científica, debido a la casi certeza de que se trata de un juego con reminiscencias ancestrales, de la época en que el hombre empezó a plasmar en la tierra lo que veía en el cielo.

Por lo tanto se trataría de las primeras representaciones astrológicas: quizás las primeras observaciones científicas.

Este juego, extendido en una gran cantidad de países, tiene una gran variedad de reglas y maneras de confeccionar el dibujo.

Se trata básicamente de un juego de casilleros que se traza sobre el suelo, por lo general por intermedio de una tiza.

❖ Reglas para una de las variantes:

Se trazan los 12 casilleros que van de la tierra al cielo. Se arroja una piedra progresivamente hasta el cielo, empezando por el uno.

Saltando en una pierna o en dos según los casilleros de ese nivel (dependiendo del dibujo hecho) se debe evitar pisar el casillero donde está la piedra.

Una vez superado, se detiene uno en un descanso, retira la piedra y se sigue saltando hasta el cielo.

Es más fácil retirarla cuando hay dos casilleros que se pueden pisar al mismo tiempo.

El juego finaliza cuando uno de los jugadores llega al cielo. Pierde el turno el que tira mal la piedra, también el que pierde el equilibrio, así como el que pisa la raya limitante de los casilleros -acaso por eso el nombre de rayuela, aunque otros dicen que en su origen el "tejo" o piedra debía acercarse lo más posible a una raya en el suelo.

d.- Carrera de ensacados.



Fig. 13 Carrera de ensacados.

Objetivo: Llegar a la meta en primer lugar evitando caídas y retrasos en un corto período de tiempo o atravesando recorridos delimitados de acuerdo al desafío del juego en sí mismo.

Juego infantil en el que los participantes se meten en sacos, y los llevan sostenidos con las manos, o atados a la cintura.

Si los corredores son de igual porte, los sacos pueden ser largos o cortos, anchos o estrechos; pero, si corren a la par grandes y pequeños, son preferibles los sacos anchos, porque con ellos los mayores saltan mejor y los pequeños corren más, equilibrándose de esa manera las ventajas.

Cuando son muy numerosos los corredores y varios grupos toman parte sucesivamente, mientras unos corren se preparan los otros; al final, luchan los vencedores de cada grupo, para ver quien es el único vencedor.

Los competidores se meten dentro de sacos permaneciendo de pie y sujetándolos a la cintura con sus manos.

Los sacos deben impedirles caminar o correr, ya que lo único que deberán hacer es saltar, hasta recorrer una distancia determinada.

Precaución: No perder el equilibrio, tropezar y caer.

Distancia: De 10 a 50 metros como máximo.

Modalidades de carreras de sacos:

- De velocidad. Metidos los niños en los sacos, se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, por ejemplo, diez metros. En una se colocan los corredores y la otra sirve de meta. Vence el que antes llegue a la línea de meta cualquiera que sea el número de caídas sufridas.
- De firmeza. Similar al anterior, pero el ganador es el que salve la distancia entre las dos rayas con el menor número de caídas.
- De resistencia. El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que queden en pie. A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán eliminados de la prueba. El vencedor será el último jugador que quede en pie.

e.- La ronda.



Fig.14 La ronda

Objetivo: Fomentar la integración y colaboración para realizar actividades en equipo con actividades más complejas en las diferentes asignaturas científicas – tecnológicas.

Juego musicalizado que se hace generalmente formando un círculo entre los participantes, es considerado como la base lúdica de cada cultura, pues su contenido manifiesta un mensaje social que cuenta, narra, afirma creencias, ideas o visiones sobre su situación o acontecimiento.

Cabe anotar que la ronda comprende la expresión corporal y desencadena en actividades de participación colectiva.

Su esquema original es un círculo con o sin desplazamientos con musicalidad básica de acuerdo a los ritmos característicos de la región.

Es llamativa, bella, armónica en su contexto, espontánea en la realización o aplicación.

Considerada como un elemento típico de aplicación de los niños debido a su utilización pedagógica, especialmente durante su vida escolar, presenta características específicas frente a otras actividades catalogadas como de adultos, tales como la danza, el teatro y el canto, de las cuales toma elementos esenciales para su estructuración.

La ronda tiene orígenes en las danzas ceremoniales de los primeros hombres que poblaron la tierra, donde se conjugaban movimientos danzados, canto, pantomima y voces poéticas, todo con fines rituales.

Tales ritos no tenían límites de tiempo y espacio, sino objetivos claros como era lograr el contacto de las fuerzas celestes y terrenales, combinando en ello el aspecto mágico y divino de los mismos, para así fortalecer los comportamientos normales de los seres humanos.

Cabe anotar también que la ronda, como campo de la expresión humana, presenta algunas características especiales y encaja dentro del contexto del folclore; por tanto, además de ser elemento pedagógico también lo es de tipo folclórico - cultural.

Estructura de la ronda:

El Canto: Se expresa a través de tonadas muy elementales que se hacen a coro o individualmente, con base en unos textos inmodificables, o que representan unos cambios menores que además son conocidos por todos.

La Pantomima: Es la parte teatral que va implícita en ella; se observa en la representación o imitación de personajes, animales, seres u objetos con creación de lugares y situaciones, que le dan un sentido escénico aunque no presentan diálogo.

La Danza: Son aquellos movimientos y actitudes corporales (individuales o por parejas o grupos, o de integración total) que exigen un ordenamiento basado en el ritmo que es llevado por las voces, palmoteos o golpes dados con otras partes del cuerpo o elementos externos, de forma sincronizada, y que conlleve a la conformación de figuras como ruedas, círculos, filas, manos o brazos entrelazados, calles, puentes, cadenas etc., con expresión de sentido coreográfico.

El Recitado: se representa especialmente en algunas rondas que empiezan con " juego de palabras" como trabalenguas y/o retahílas de intención numerativa, destinadas a fijar algunos puestos o turnos o a designar a alguien que inicie la actuación.

El Diálogo: se presenta en algunas rondas donde es necesario, por su contenido tener un coloquio entre dos personas o grupos, sin necesidad de alterar

el tono de voz; en muchas ocasiones son el complemento de la pantomima: mientras algunas personas mantienen un dialogo figurativo, otros lo representan.

El Juego: Algunas rondas requieren de ciertas actitudes corporales, destrezas o combinación de movimientos, que son hechos sin asociación con el canto ni con el ritmo, pero que llevan a cumplir su argumento. Estos juegos de ronda son, en muchos casos, el resultado de la combinación de algunos juegos y rondas.

Toda ronda contiene, por lo menos, tres de los elementos anteriores, siendo los más comunes el canto, el recitado, la pantomima y el juego de ronda y se obtienen beneficios como: la socialización, el aprendizaje, el desarrollo de competencias, la formación en valores, la convivencia pacífica y las competencias comunicativas dentro del grupo.

4.7.- PLAN DE ACCIÓN.

Cuadro #36.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	BENEFICIO	RESPONSABLE	TIEMPO
Socialización del proyecto a los docentes.	Informar a los docentes como aplicar esta metodología de enseñanza.	Integrar a los docentes para llevar a cabo el desarrollo de la propuesta.	Betty González	Septiembre
Socialización del proyecto a los estudiantes.	Integrar a los estudiantes de 5º, 6º y 7º grados.	Informar a los estudiantes sobre la necesidad de la aplicar este método de enseñanza.	Betty González	Octubre

Socialización del proyecto a los padres de familia.	Integrar a los padres de familia en estas actividades.	Informar a los padres de familia sobre la necesidad de que ellos también, se involucren en estas actividades.	Betty González	Noviembre
CAPACITACIÓN	Dirigida a profesores	Conocimiento sobre la aplicación de juegos recreativos de acuerdo a la cátedra.	Capacitador	Diciembre

4.8.- ADMINISTRACIÓN.

La propuesta de diseñar una guía didáctica para las actividades de recreación y lúdicas en beneficio de los niños y niñas de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas es posible porque se ha revelado una serie de dificultades especialmente pedagógicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, de acuerdo a la investigación.

En razón de esta investigación se formuló el trabajo de propuesta educativa con el estudio de las causas del problema tomando en cuenta que se convertiría en una solución para toda la comunidad educativa ya sea directa o indirectamente, de esta manera contribuiría al mejoramiento de la calidad educativa que persigue la sociedad ecuatoriana en general.

Por las características del problema y los objetivos propuestos para desarrollar el análisis del mismo, está circunscrito en la modalidad, investigación de campo, observación de documentos; el trabajo está dirigido a afrontar el paradigma de actualidad como lo es el de investigación cualitativa y cuantitativa

de naturaleza humanista y de conocimientos que permitió a la autora de la tesis, interpretar el problema de estudio y aplicar conocimientos orientados a procesos adecuados en estrategias recreacionales y lúdicas factible de realizarse.

En los aspectos que tienen que ver con el contenido será el asesoramiento del tutor de la tesis, el determinante en lo que se refiere a la concepción y carácter científico de la misma.

En cuanto se refiere a los aspectos formales, se realizará una revisión por especialistas del campo educativo para la validación del material, con las observaciones y ajustes sugeridos a los instrumentos, luego se elaboró el documento final y fue aplicado en el contexto escolar del plantel donde se trabajó esta investigación

Por medio de este proyecto, se implementan las actividades recreacionales y lúdicas para desarrollar las habilidades psicomotoras destrezas corporales – cenestésicas de los docentes y principalmente de los estudiantes en la búsqueda de la innovación educativa que contribuya a la motivación escolar para propender a un mejoramiento del rendimiento académico.

Las estrategias de aprendizaje pueden mejorar la eficacia y la efectividad de los procesos de enseñanza - aprendizaje en la institución educativa contribuyendo al mejoramiento del nivel de rendimiento académico de los educandos por su fácil empleo en las diferentes áreas de estudio

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1.- RECURSOS.

INSTITUCIONALES	HUMANOS	MATERIALES	ECONÓMICOS
Escuela fiscal mixta N°2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas.	Investigadora. Tutor. Directivos. Docentes. Estudiantes. Padres de familia.	Folletos Proyector Computadora Diapositivas Grabadora Pinturas Temperas Hojas Cartulinas Cd Espejo	\$ 1.000,00

5.2.PRESUPUESTO

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	TOTAL
10	Remas de hoja INEN A4	\$ 5.00	\$ 50.00
1	Grabadora	\$ 40.00	\$ 40.00
10	Viajes a la UPSE La Libertad	\$ 15.00	\$ 150.00
20	Pliegos de papel bond	\$ 0.25	\$ 5.00
5	Pliegos de cartulina	\$ 0.50	\$ 2.50
3	Caja de marcadores	\$ 12.00	\$ 36.00
2	Caja de esferográficos	\$ 8.50	\$ 17.00
1	Internet	\$ 50.00	\$ 50.00
1	Digitación e impresión	\$ 400.00	\$ 400.00
10	Fotografías	\$ 1.50	\$ 15.00
1	Impresión	\$ 50.00	\$ 50.00
	Gastos varios	\$ 184.50	\$ 184.50
Total			\$ 1.000.00

5.3.- CRONOGRAMA

Tiempo Actividades	DICIEMBRE	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO
Presentación anteproyecto	==								
Análisis y aprobación anteproyecto	===								
Presentación del I capítulo El problema Revisión tutorial		=====							
Aprobación del I capítulo		=====							
Presentación del II capítulo Marco teórico Revisión tutorial			=====						
Aprobación del II capítulo			=====						
Presentación del III capítulo Metodología Revisión tutorial				=====					
Aprobación del III capítulo				=====					
Presentación del IV capítulo Propuesta Revisión tutorial					=====				
Aprobación del IV capítulo					=====				
Presentación del V capítulo Marco administrativo Revisión tutorial						=====			
Aprobación del V capítulo							=====		
Presentación del proyecto								=====	
Defensa de la tesis									=====

5.4.- BIBLIOGRAFÍA.

1. ALVARADO LUIS A. 2005. Juegos y más Juegos. “Escuela de Recreación Con caja. Colombia.
2. ANDIÑACH, M.; ANTOLIN, M.; BOAN, S. ET. AL. (2004).Escuela para Maestros, Enciclopedia de Pedagogía Práctica, Cadiex International S.A., Bogotá, Colombia.
3. BAUTISTA, J. (2002). El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas. Granada: Adhara.
4. BORDAS, M. ET AL. (2010). Manual del educador. Recursos y técnicas para la formación en el siglo XXI. Parramón Ediciones SA. Barcelona, España.
5. CAMERINO FOGUETOLEGUER: 1001 ejercicios y juegos de recreación.
6. CARMONA SOCARRÁS RICARDO LIC. 2010. Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, N° 149, Juegos recreativos para la motivación de niños por la práctica del judo, en la comunidad “Reparto Industrial”, de la Isla de la Juventud
7. CÉSPEDES ARIAS GISELA SUSANA. Los juegos recreativos, una opción para favorecer la educación ambiental en la Unidad Educativa Nacional Caucagua, Municipio Acevedo del Estado Miranda, Venezuela. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, N° 153, Febrero de 2011.
8. CUETO FERNANDINI CARLOS.Los juegos educativos en la educación primaria. Lima, Perú.
9. DECROLY, O. Y MONCHAMP, E. (2006). El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Ediciones Morata, S.L. Madrid, España.
10. FALIERES, N. Y ANTOLIN, M. (2003). Cómo mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo. CADIEX Internacional S.A. Montevideo, Uruguay.

11. FELDMAN, J. (2006). Readytotheself teemactivitiesfor Young children. Prentice Hall. Traducido por José ramón Sánchez Rodríguez. Alfaomega grupo editor. México D.F. México.
12. GONZÁLEZ, D. (2003). La motivación: varita mágica de la enseñanza y la educación. Revista internacional Magisterio. Educación y Pedagogía.
13. HERNÁNDEZ SAMPIERI, R. ET. AL. (2008). Metodología de la investigación, cuarta edición. McGraw-Hill Interamericana Editores. Ciudad de México, México.
14. JIMÉNEZ, C. A. (1998). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
15. JIMÉNEZ, C. A. (2000). Cerebro creativo y lúdico: hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI. Santafé de Bogotá: Cooperativa editorial Magisterio.
16. JURADO, F., BUSTAMANTE, G. & PÉREZ, M. (1998). Juguemos a interpretar. (2ª ed.). Bogotá: Editorial Plaza &Janés.
17. LINAZA, J. (1991). Jugar y aprender. Documentos para la Reforma. Barcelona: Alhambra Longman.
18. LOZADA VEGA CARMEN et al 1, 2006. Los juegos en la educación postural en escolares de la enseñanza primaria en la provincia de Las Tunas a través de la Educación Física .Revista Digital - Buenos Aires, Argentina.
19. MORÁN MÁRQUEZ, F. (1999). Metodología de la investigación científica. Departamento de publicaciones de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.
20. ORTEGA, R. (1990). Jugar y aprender. Sevilla: Diada.
21. PACHECO, O. (2000). Investigación II, Editorial Mundiciencia. Guayaquil, Ecuador.

22. PALACIOS ROJAS, N. (2005). La ciencia al alcance de todos: educación científica a través del juego y la diversión. Revista Magisterio. Educación y Pedagogía.
23. PILATAXI, J.E. (2011). Didáctica de Cultura Física. Corporación para el Desarrollo de la Educación Universitaria. Quito, Ecuador.
24. RESTREPO, L. y ROMERO, F. (1979). Aprendamos a jugar. Editora Dos Mil. Bogotá, Colombia.
25. RODRÍGUEZ, F. y GALINDO, S. (2008). Módulo de Epistemología. Maestría en Gerencia Educativa. Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.
26. SALGUERO, M.A. (1989). Pedagogía general: factores preliminares básicos. Editora Andina. Quito, Ecuador.
27. SALGUERO, M. A. y DUQUE, V. (1999). Investigación Acción, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador. Quito, Ecuador.
28. SOVEROHINOSTROZA, F. (2007). Gestión educacional, tomo I: gestión administrativa. Editorial AMEX. Lima, Perú.
29. TENUTTO, M. ET. AL. (2005). Escuela para maestros, enciclopedia de pedagogía práctica. Círculo Latino Austral SA. Buenos Aires, República Argentina.
30. VELÁSQUEZ CALLADO CARLOS, 2006: Juegos de todo el mundo para construir un mundo mejor.
31. ZABALZA, M. (1996). Didáctica de la educación infantil. Madrid: Narcea ediciones.
32. ZAPATA PINEDA, F. (2011). Estructura Curricular de la Asignatura de la Investigación Científica. DISVAL editores. Ambato, Ecuador.

ORGANISMOS E INSTITUCIONES.

1. Constitución Política de la República del Ecuador (2008).
2. Océano – Centrum Ediciones (2007). Enciclopedia de la psicopedagogía y psicología. Barcelona, España.
3. Fundación latinoamericana de tiempo libre y recreación, FUNLIBRE. Juegos y rondas. 2004. San José, Costa Rica.

DIRECCIONES ELECTRÓNICAS

1. http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/revsalud/tesis_jose-a._concepcion.pdf.
2. http://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?tipo_busqueda=CODIGO&clave_revista=4272
3. http://www.andinia.com/articulos/recreacion_ocio_y_tiempo_libre/juegos_y_entretenimientos/a23504.shtml
4. <http://www.ideasapiens.com/psicologia/infantil/>
5. [http://www. EFDeportes.com](http://www.EFDeportes.com)
6. http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articulos-75396_archivo.pdf

ANEXOS

DATOS DE LA POBLACIÓN TOTAL DE LA ESCUELA

POBLACIÓN DEL PLANTEL	NÚMERO DE PERSONAS
ESTUDIANTES MATRICULADOS EGB. (TODOS LOS GRADOS)	642
PADRES DE FAMILIA	420
PERSONAL DOCENTE Y DIRECTIVO.	19
TOTAL.....	1081

Tabla N° 1: Personal docente, directivos y padres de familia la escuela Polibio Jaramillo Saa.

DATOS DE LA POBLACIÓN ENCUESTADA

POBLACIÓN ENCUESTADA	NÚMERO DE PERSONAS
ALUMNOS EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA (5-6-7 GRADOS)	164
PERSONAL DOCENTE	19
PADRES DE FAMILIA	205
TOTAL	388

Tabla N° 2. Alumnos de quinto, sexto y séptimo. Padres de familia y Personal docente de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas.

VALIDACIÓN DE LA ENCUESTA



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

General Villamil, Playas Enero del 2012

Lcdo.
Aníbal Puya
Playas

De mis consideraciones:

En conocimiento de su alto nivel académico y desempeño profesional, me permito dirigirme a usted para solicitarle su valiosa colaboración validando los instrumentos que forman parte del trabajo de investigación de tercer nivel.

“LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N° 2, POLIBIO JARAMILLO SAA, DEL CANTÓN PLAYAS”

Por efecto se anexan:

- Objetivos de la investigación.
- Los instrumentos de investigación.
- Matriz de sugerencias para rectificación de cuestionarios.

Por su valiosa colaboración, anticipo mis sinceros agradecimientos y seguro de sus importantes sugerencias enriquecerán significativamente el trabajo educativo presentado a su consideración, reitero sentimientos de gran estima

Atentamente,

Eg. Betty Alexandra Gonzáles Burgos
RESPONSABLE DE LA INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

EXTENSIÓN PLAYAS

Objetivo general

Establecer la incidencia de los juegos recreativos y lúdicos en el proceso de enseñanza – aprendizaje que permitan promover el mejoramiento del rendimiento escolar a través de diversas estrategias didácticas –motivacionales en los estudiantes de la escuela fiscal N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas.

Objetivo específicos.

- Establecer las estrategias didácticas que puedan ser aplicadas por el docente en la formación del trabajo escolar a través de los juegos recreativos.
- Determinar los aspectos de mayor incidencia que motiven el desarrollo creativo y propositivo de los escolares, mediante la aplicación de los juegos recreativos.
- Elaborar una breve guía didáctica para la promoción del trabajo escolar a través de actividades lúdicas, utilizando juegos recreativos.
- Identificar los tipos de juegos recreativos que desarrollan la motivación hacia el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje.



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
EXTENSIÓN – PLAYAS

Establecer la incidencia de los juegos recreativos y lúdicos en el proceso de enseñanza – aprendizaje que permitan promover el mejoramiento del rendimiento escolar a través de diversas estrategias didácticas –motivacionales en los estudiantes de la escuela fiscal N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas.

Instructivo

- Lea detenidamente cada una de las preguntas y sírvase escribir la alternativa que usted desea conveniente
- Por favor marque con una X en el cuadro de su elección
- La información que nos proporciona es confidencial y anónima; por tanto no es necesario que escriba su nombre

Información general:

Condición el informante

- Segundo año básico
- Tercer año básico
- Cuarto año básico
- Quinto año básico
- Sexto año básico
- Séptimo año básico

CUESTIONARIO

Información específica:

Instructivo

- Lea detenidamente cada una de las preguntas y sírvase escribir la alternativa que usted desea conveniente
- Por favor marque con una X en el cuadro de su elección
- La información que nos proporciona es confidencial y anónima; por tanto no es necesario que escriba su nombre

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

PREGUNTAS:

1.- ¿Te atraen las dinámicas recreativas desarrolladas por tus profesores?

SI	NO
----	----

2.- ¿El espacio físico donde ejecutas los ejercicios es de tu agrado?

SI	NO
----	----

3.- ¿Te agrada el modelo de educación deportiva imparte el plantel?

SI	NO
----	----

4.- ¿Te gustaría aprender más sobre los juegos recreativos?

SI	NO
----	----

5.- ¿Te agradaría dirigir trabajos de equipos relacionados con juegos recreativos?

SI	NO
----	----

6.- ¿Estarías de acuerdo que en los juegos deportivos internos se agregaran actividades como, juegos recreativos?

SI	NO
----	----

7.- ¿En las instituciones escolares de nuestro Cantón aplican para el desarrollo de la motivación de los estudiantes, los juegos recreativos?

SI	NO
----	----

8.- ¿Cuándo juegas te sientes con ganas de aprender?

SI	NO
----	----

9.- ¿Los juegos recreativos empleados en la escuela, son utilizadas por tus padres para desarrollar la motivación?

SI	NO
----	----

10.- ¿Te sientes en capacidad para participar en los diferentes juegos recreativos?

SI	NO
----	----

CUESTIONARIO

Información específica:

Instructivo

- Lea detenidamente cada una de las preguntas y sírvase escribir la alternativa que usted desea conveniente
- Por favor marque con una X en el cuadro de su elección
- La información que nos proporciona es confidencial y anónima; por tanto no es necesario que escriba su nombre

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

PREGUNTAS:

1.- ¿En sus clases emplea el juego, como recurso de enseñanza aprendizaje?

SI	NO
----	----

2.- ¿En sus clases, los estudiantes necesitan que se los motive para que actúen?

SI	NO
----	----

3.- ¿Se integran los niños y las niñas al juego que usted realiza?

SI	NO
----	----

4.- ¿Utiliza como parte interactiva, la actividad lúdica con los niños en sus clases?

SI	NO
----	----

5.-¿Cree Ud. que los juegos educativos son necesarios para lograr que sus alumnos capten de mejor manera sus clases?

SI	NO
----	----

6.- ¿Considera Ud. que es necesario aplicar los juegos recreativos para para mejorar los procesos de desarrollo sicológicos en los estudiantes?

SI	NO
----	----

7.- ¿Ud. propondría algún tipo de juegos recreativos para la motivación de los estudiantes? ¿Cuáles?

SI	NO
----	----

8.- ¿Considera Ud. que los padres de familia deben involucrarse dentro de las actividades recreativas de sus hijos?

SI	NO
----	----

9.- ¿Crees que en las prácticas de los juegos recreativos pueden alejar de prácticas anti deportivas a los estudiantes?

SI	NO
----	----

10.- ¿Cree Ud. que es importante que los alumnos conozcan cuáles son sus derechos y sus obligaciones como estudiantes?

SI	NO
----	----

CUESTIONARIO

Información específica:

Instructivo

- Lea detenidamente cada una de las preguntas y sírvase escribir la alternativa que usted desea conveniente
- Por favor marque con una X en el cuadro de su elección
- La información que nos proporciona es confidencial y anónima; por tanto no es necesario que escriba su nombre

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

PREGUNTAS:

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

SI	NO
----	----

2.- ¿Cree Ud que los estudiantes necesitan que se los motive para que actúen?

SI	NO
----	----

3.-¿Permite ud. que sus hijos jueguen con otros niños fuera de la escuela?

SI	NO
----	----

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

SI	NO
----	----

5.-¿Desearía Ud. que los juegos educativos recreativos sean necesarios para que el estudiante pueda captar de mejor manera las clases?

SI	NO
----	----

6.- ¿Considera Ud. que es positiva la aplicación de los juegos recreativos como método didáctico a nivel escolar?

SI	NO
----	----

7.- ¿Cómo padre de familia, Ud. propondría algún tipo de juego recreativo para motivar de mejor manera a los estudiantes? ¿Cuáles?

SI	NO
----	----

8.- ¿Considera Ud. que los padres de familia deben involucrarse dentro de las actividades recreativas de sus hijos?

SI	NO
----	----

9.- ¿Crees que en las prácticas deportivas influyen en el desarrollo físico y emocional de los estudiantes?

SI	NO
----	----

10.- ¿De qué manera Ud. que despertaría la motivación en sus hijos para incidir positivamente en el proceso aprendizaje de los mismos?

SI	NO
----	----

FOTOS



Foto N° 1.- Alumnos de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá”, atendiendo las indicaciones del juego recreativo que se va a realizar bajo la supervisión y control de la profesora.



Foto. N° 2.- Alumnos del sexto año de educación básica de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” en momentos previos a la realización de un juego recreativo al aire libre.



Foto. N° 3.- Patio de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas, dónde se desarrollaron los diferentes juegos recreativos y lúdicos planteados en la presente tesis, durante el año lectivo 2011 – 2012. Con la colaboración de la comunidad educativa se pudo mejorar el piso de aquel espacio físico, como se nota en la gráfica.