

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el ritmo de la vida es agitado, todas las energías giran en torno al trabajo, estudio, sin embargo se plantean múltiples actividades recreativas, para emplear de manera agradable el tiempo libre. El Ministerio de educación ha implementado en el año 2014 a la malla curricular dos áreas enfocadas a la salud física y mental de los estudiantes, Aprendiendo en movimiento es el camino que abre nuevos horizontes hacia la calidad de vida.

Se considera que el juego a través de la recreación es una actividad que el ser humano practica a lo largo de su vida, es una dinámica que aporta al equilibrio del desarrollo corporal y afectivo del niño/a para su formación integral, el juego aplicado con estrategias dinámicas propicia en el ser humano excelentes condiciones de vida, el estudio realizado en la investigación de este trabajo afirma que la recreación es un factor fundamental en el desarrollo del niño.

En el capítulo I, se presenta el diseño de la investigación donde se plantea la necesidad de realizar el presente trabajo como un aporte para la niñez que se educa en esta institución, ante lo cual se formula el siguiente problema: Cómo inciden la recreación y el tiempo libre en el comportamiento de los estudiantes, la respuesta a esta interrogante se la encuentra en el objetivo general y la verificación de la misma en las hipótesis.

Capítulo II, corresponde al marco teórico, fundamentación, análisis de los resultados que contienen los datos obtenidos de las encuestas, entrevistas tomadas a la colectividad educativa representados en gráficos.

Capítulo III, en esta parte consta la propuesta de investigación, **“Diseño de un manual de recreación para mejorar el comportamiento de los estudiantes del nivel medio de la escuela Virginia Reyes González”**

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.- ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

El contexto socio-histórico de la sociedad actual, cuyo desarrollo se basa principalmente en avances científicos, tecnológicos y de expansión económica, nos brinda cada día menos oportunidades para la recreación por no ser aparentemente productiva ni lucrativa, por lo que promover el desarrollo humano en la actualidad es una necesidad mundial, lo que sitúa a la **recreación** como una premisa para lograr los procesos de cambios que oriente a la humanidad hacia sistemas de relaciones armónicas propiciando una calidad y estilo de vida decoroso, es necesario hacer una reflexión de conocer ¿Qué es lo que está ocurriendo en la formación de los adolescentes?, ¿Cómo se desarrolla este proceso en esta etapa entre docentes, padres y estudiantes?

“La recreación debe ser uno de los medios más eficaces con que cuenta la sociedad para contribuir al fortalecimiento del bienestar y la salud de los ciudadanos, para el desarrollo del espíritu de superación, de emulación entre las personas, para la consolidación de mejor calidad hábitos de disciplina social, de solidaridad entre los hombres, para el cultivo de una vida, en una palabra para la realización plena del ser humano”.
(Castro Ruz, Fidel, 1985).

La península en general y la parroquia Anconcito, son cada vez más amenazadas por la violencia y la inseguridad, que de manera especial afecta a niños y jóvenes, esta tiene diferentes manifestaciones: violencia social, política, personal, domésticas y otras. Además se observa el comportamiento de la comunidad frente a la diversión e inversión del tiempo libre un concepto errado, pues en oposición al sano esparcimiento, se concibe como diversión: la rumba con ingesta de licor, juegos de azar, donde se apuesta y el ganador brinda con licor en estas actividades recreativas se involucra la comunidad juvenil e infantil que toma como modelos hasta llegar a la pérdida de valores.

La tecnología a través de los celulares ha venido a ocupar espacios tanto en horas de clases como receso, tiempo en familia, el mal uso de estas herramientas ha hecho que el estudiante poco a poco pierda la parte social y afectiva, además los programas televisivos difunden conductas violentas, generalmente modelos y técnicas delictivas que son vistos sin la supervisión de un adulto, esto exalta a la violencia bajo múltiples formas, en una de ellas se esquematiza la realidad a través de una confrontación de buenos y malos liderado por un jefe, pero la televisión no solo presenta este tipo de programas, se difunde también documentales educativos, de salud entre otros que son de poca importancia para ellos, modificándose los tiempos de la vida real, con lo cual paradigmas sociales se transforman plenamente, reflejándose en todos los ámbitos, entre ellos la escuela.

La institución educativa es cada vez más amenazada por factores externos como: sustancias sicotrópicas, pandillas, inseguridad, hogares disfuncionales que de manera especial afecta a la niñez y juventud que se educa en este plantel, reflejándose en el comportamiento de los estudiantes, especialmente en las horas de receso o en los momentos que se encuentran sin supervisión de un adulto, se decidió investigar las causas que originan las mismas, mediante encuestas, pero sobre todo escuchar a los niños para buscar soluciones que respondan realmente sus necesidades e intereses.

El contexto social de esta institución, centra su prioridad en dar conocimientos, y por ende a desarrollar actividades curriculares: planificaciones, evaluaciones entre otras, brindando pocas oportunidades para la **recreación** por no contar con los implementos necesarios o por factor tiempo. En la comunidad educativa no se desarrollan actividades de recreación, individuales y/o grupales para disfrutar de forma espontánea y voluntaria, es decir alcanzar un estado de bienestar y auto desarrollo, a través de la mejor utilización del tiempo libre, con el objeto de mejorar la calidad de vida.

La inadecuada orientación psicopedagógica, la falta de creatividad a la hora de disfrutar el tiempo libre que se brinda a los estudiantes de este nivel, que en su mayoría están en la etapa de la pubertad y adolescencia, crea en su pensamiento un falso concepto de que los juegos infantiles de recreación son para niños y niñas

de inicial, porque ellos se sienten grandes e independientes para participar de los mismos.

Además los implementos deportivos que hay no son aprovechados ni cuidados adecuadamente, limitando la imaginación, condicionando a los estudiantes a realizar siempre los mismos juegos pesados y bruscos que atentan contra la propia integridad física y la de los demás, a esto se suma la actitud negativa de dañar, adornos, carteleros, plantas de los jardines o cualquier elemento que le pueda servir de juguete o para liberar sus frustraciones.

1.2.- Problema de la investigación

1.2.1 Planteamiento del problema

El presente trabajo de investigación se realizó en la escuela de Educación Básica Virginia Reyes González de la parroquia Anconcito, del cantón Salinas, provincia de Santa Elena, cuenta desde el inicial hasta el décimo grado.

En la institución educativa existe una población de 1320 estudiantes distribuidos en dos jornadas matutina y vespertina, el cuerpo docente está conformada por 36 docentes de los cuales dos tienen títulos de Magister; 24 con títulos de Licenciatura, siete con títulos de Profesores y tres con títulos en informática, todos asisten a seminarios, talleres de capacitación otorgados por el Ministerio de Educación y Cultura.

La problemática de esta institución se la ha observado en los estudiantes de 10 a 15 años que corresponden al nivel Medio de Educación Básica, quienes demuestran comportamientos inapropiados en las horas de receso así también en los momentos que están sin supervisión de un docente, esto impide que exista una buena relación social entre los estudiantes de la sección vespertina, generando un ambiente escolar poco saludable para su desarrollo integral.

Síntomas

En las horas de receso se observa un ambiente tenso, debido a los conflictos provocados por los estudiantes quienes exteriorizan actitudes negativas en las relaciones con sus compañeros, al mismo tiempo contra el entorno escolar ante la mirada pasiva de los docentes.

- Comportamiento inapropiado
- Autoestima a baja
- Conflictivos
- Bajo rendimiento

Causas

Se identificó las posibles causas que ocasionan este comportamiento inestable.

- Desconocimiento de acciones recreativas
- Metodología inadecuada
- Falta de orientación de docente
- Hogares disfuncionales
- Programas de violencia en TV

Productos de las causas antes mencionadas se observan como consecuencia lo siguiente:

- Poco interés por aprender
- Niños accidentados
- Daño en el ornato escuela
- Enfrentamientos entre compañeros

Este pronóstico representa un aspecto negativo para la educación ecuatoriana, no solo para la institución educativa que se investiga, sino porque conociendo el problema que afecta a la niñez y adolescencia no se elabora un plan o programa dirigido a dar solución a estos conflictos que conducirían a un túnel sin luz ni dirección. De continuar con metodologías tradicionales, aumentaría el comportamiento inadecuado por parte de los estudiantes, que afectara el prestigio de los docentes y por consiguiente la escuela.

Debido a estos comportamientos inapropiados que se han evidenciado en horas de receso, se requiere de un cambio urgente de actitud por parte de directivos, docentes, padres de familia, que genere resultados positivos en bienestar de los estudiantes que se educan en este establecimiento, por esta razones y como una herramienta de apoyo se ha propuesto diseñar un manual de recreación para mejorar comportamientos adversos en los estudiantes.

1.2.2 Formulación del problema de investigación

¿Cómo inciden la recreación y el tiempo libre en el comportamiento de los estudiantes del nivel medio de la escuela de educación básica Virginia Reyes González durante el periodo lectivo 2014- 2015?

1.2.3 Sistematización del problema de investigación

1. ¿De qué manera incide la metodología en el comportamiento de los estudiantes?
- 2.- ¿Cómo influye la supervisión en el comportamiento de los estudiantes en horas de receso?
- 3.- ¿En qué afecta las relaciones familiares en el comportamiento de los estudiantes?

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

Analizar la incidencia de la recreación y el tiempo libre mediante una evaluación que permita mejorar el comportamiento de los estudiantes del nivel medio de la escuela Virginia Reyes González, durante el período lectivo 2014 – 2015.

1.3.2 Objetivos Específicos

- 1.- Determinar la incidencia que tiene la metodología de los docentes en el comportamiento de estudiantes.
2. Identificar la influencia de la supervisión en el comportamiento de los estudiantes en horas de receso.
- 3.- Establecer la afectación de las relaciones familiares en el comportamiento de los estudiantes.

1.4 Justificación de la Investigación

Para nadie es desconocida la importancia que tiene la recreación para el ser humano, ya que está presente en la vida cotidiana, Se ha observado que se aplica muy poco la recreación en los establecimientos educativos, de manera específica en la escuela Virginia Reyes González, esto impide que exista una buena relación socio afectiva entre ellos en las horas de receso o cuando están sin la presencia de un

adulto, provocando que adopten comportamientos inapropiados que traen consecuencias negativas

Se debe considerar cuáles son las causas para que los estudiantes se tornen agresivos, que no se interesen en su desarrollo educativo expresando manifestaciones de conductas inapropiadas y no siga normas de conductas o de convivencia, quizás se debe empezar por descubrir sus sentimientos y pensamientos, qué hay detrás de un niño comúnmente llamado indisciplinado aunque todos los estudiantes necesitan ser controlados, corregidos y orientados con disciplina.

Este proyecto se justifica porque responde a las necesidades de niños, niñas, de la sociedad educativa creando un espacio propio de recreación y participación, ofreciendo recursos recreativos como alternativas de distracción, de sano esparcimiento, que les abren nuevas perspectiva de socialización en la vida comunitaria siendo la recreación parte vital de las relaciones interpersonales, proceso que empieza desde la etapa de la infancia, momento más importante porque depende del trato aquí recibido, la actitud que el niño tome frente a diferentes desafíos que la vida le imponga en el futuro.

Mediante este trabajo se busca demostrar la importancia que tiene la recreación en el comportamiento de los estudiantes, a través de ella, el niño aprende a conocer su cuerpo, sus posibilidades, determina su personalidad, elevan su autoestima, aprenden normas, conceptos, reviven situaciones, solucionan problemas, fortalecen valores, están en constante movimiento que constituye una necesidad primaria del ser humano, de manera especial aprende a convivir en comunidad

La recreación y el tiempo libre son actividad de mayor posibilidad para generar nuevos modelos de relación y comunicación no solo entre niños, sino también entre niños y adultos, está asociada con la risa y la diversión, los niños mientras juegan ríen con frecuencia. Los niños de acuerdo con sus derechos requieren de un ambiente social apropiado para sus exigencias y características al igual que cualquier otra asignatura es una constante actividad que encontramos en todas las civilizaciones. Es inconcebible un periodo sin él.

1.5 MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

Al iniciar la investigación de la tesis, se empezó por diagnosticar la realidad de la escuela Virginia Reyes González, el interés de la comunidad educativa en procurar un cambio en el aspecto social de las relaciones personales de los estudiantes, con la implementación de actividades recreativas para lograr una educación de calidad con calidez.

Revisado el Repositorio de la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil (UTEG) se ha encontrado un trabajo similar con respecto a la presente tesis y su temática investigativa cuya autoría corresponden a Lcda. Sandra Matías González, Lcda. Mónica Enríquez, Lcda. Wendy Lino Sánchez, con el tema:

“Diseño de una guía práctica de juegos recreativos con material reciclable para el desarrollo biológico, psicológico y social de los niños y las niñas de 3 a 5 años en el área preescolar de la Unidad Educativa Fiscal Mixta N° 1 Digno Amador Núñez del cantón Salinas en la provincia de Santa Elena año lectivo 2012-2013” (uteg, 2013)

Además en los archivos de la Universidad Estatal Península de Santa Elena se ha podido verificar que si existe trabajo similar con respecto a la investigativa, la autoría corresponde a la Lcda. Betty Alexandra González Burgos cuyo tema es:

“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 en Octubre del 2012” (upse, 2013)

El término **recreación** proviene del latín recreatio, se empleaba para designar restaurar o recrear, desde la perspectiva histórica se observa que el ser humano desde la antigüedad practicaba la recreación, se lo concebía como un elemento mágico, de ritos de hechicería o Chaman consagrados a la naturaleza, a los astros, los fenómenos naturales, estas actividades eran formas de crearse por lo que se daban tiempos y espacios para realizarlas.

Bonilla, en su documental titulado “El juego tradición y diversión”.

Concluye el hombre crea cultura a través del juego, revelado por muchos años en forma competitiva como: la guerra, en manifestaciones sociales, culturales entre los que se encuentran los ritos, el arte los bailes, las ceremonias, todo

cuanto ha generado el hombre culturalmente a lo largo de su evolución histórica. (Bonilla, 2005, pág. 17)

Por su parte Ircabone, sostiene.

Para los griegos el juego era hacer chiquilladas, para los Hebreos era cuestion de bromas, de risas, en cambio para los Mayas e Incas el juego era un servicio social religioso.(Ircabone, 2006)

Con este aporte se confirma que el juego es el reflejo de la recreación tanto de los pueblos antiguos como contemporáneos. Los hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de presiones que con el tiempo crean cansancio, desánimo que en la mayoría de las veces afectan la salud tanto física como mental. Es por ello que se ha buscado diferentes maneras de escapar de las presiones del diario vivir, para darse espacios en los que puedan descansar y así disfrutar del tiempo libre con una sana recreación que debe ser libre y espontánea.

La recreación es un aspecto fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas, desde muy pequeños, ellos empiezan a socializar mejor, aprenden que los demás tienen sus propias facetas en su personalidad, responden a diferentes estímulos, la creatividad se proyecta en formas muy variadas en cada uno y en general aprenden a trabajar en equipo, a ser proactivos, con la lúdica, aprenden a tener una actitud positiva hacia la vida que le permitan trascender los límites de la conciencia y el logro del equilibrio biológico y social, que dan como resultado una buena salud y una mejor calidad de vida.

IMPORTANCIA DE LA RECREACIÓN

Según la guía didáctica y metodológica en la pág. 10 expresa:

La importancia de la recreación integral contribuye a la educación y a la formación de la personalidad de los estudiantes, a través de dominios armónicos, intelectuales y afectivos. En la parte afectiva es: cultivar el autodomínio, la madurez emocional, la confianza y seguridad de sí mismo. Estos comportamientos dan a lugar a acciones positivas en

corto tiempo, benefician a la familia y comunidad en general.
(DIDACTICA, 2000)

Son importantes los programas de ocio y recreación porque contribuye al desarrollo psicológico, cognitivo y físico, a la construcción de identidades sociales y personales, previenen y potencian acciones sociales, educativas, orientadas a superar problemas como depresión, aislamiento, sedentarismo, agresividad y en casos adicción a las drogas, la delincuencia, sin embargo el trabajo realizado en torno a este tema se enfrenta a diversos obstáculos de manera especial en las escuelas que por una parte no cuentan con docentes de Cultura Física, por otra parte faltan espacios e implementos de recreación

Aplicada la recreación a las demás áreas de cultura general, promueven una capacidad, una voluntad que rompe el tradicionalismo practicado por los docentes desde décadas anteriores. La recreación para muchos constituye un cofre de anécdotas infantiles, de risas, en la actualidad continua siendo un espacio donde impera el sano esparcimiento, relajamiento, que permite al niño desplazarse abiertamente al aire libre, poniéndose en contacto con su entorno natural, para que afiance valores como solidaridad, respeto mutuo, apoyo entre maestros y estudiantes

GRÁFICO 1 CARACTERÍSTICAS DE LA RECREACIÓN

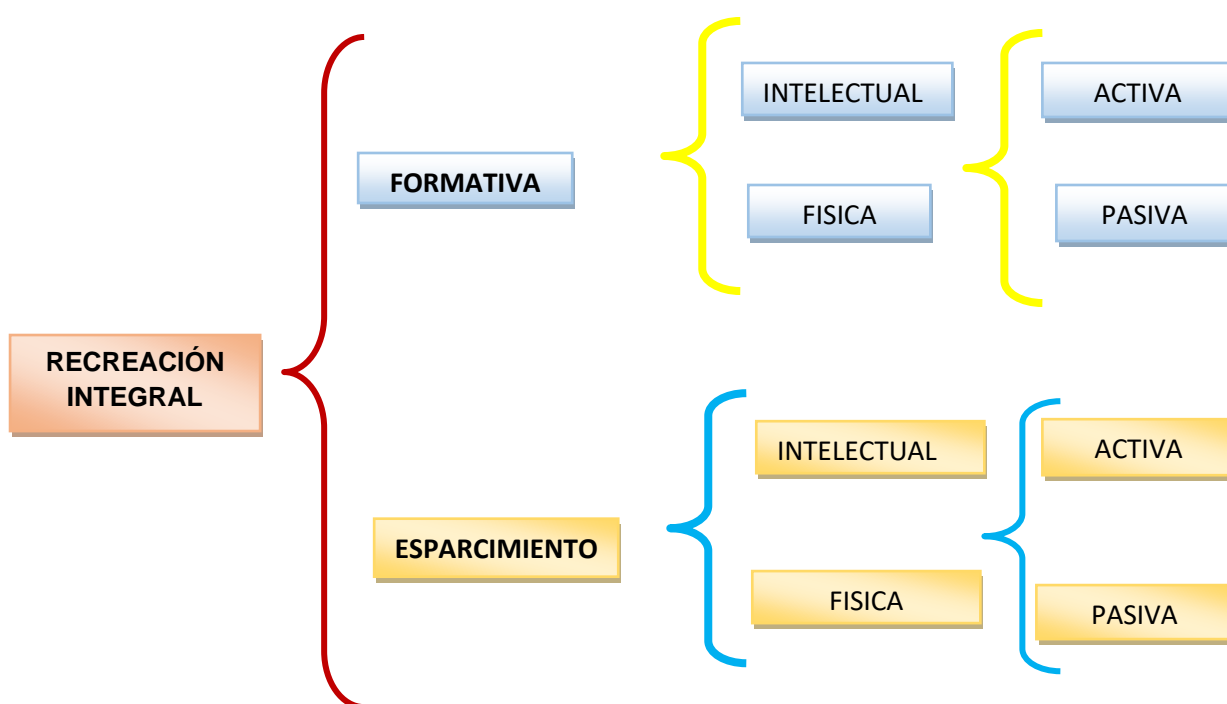


Fuente:

Elaborado por: Lcda. Rosa Isabel Maita Mazabanda

En el cuadro se observa las características de la recreación, en cada una de ellas se manifiesta la importancia, beneficios que produce la práctica de esta actividad en las personas, reduciendo el riesgo de desarrollar enfermedades que son productos del sedentarismo y la poca o nada actividad física

Grafico N° 2 RECREACIÓN INTEGRAL



Fuente: Recreación y Tiempo Libre

Elaborado por: Lcda. Rosa Isabel Maita Mazabanda

En anteriores párrafos se afirma que la recreación aporta al desarrollo integral del ser humano, entonces la recreación integral se las divide en dos grupos como lo explica el grafico. Formativa y de esparcimiento tanto intelectual como física, estas a su vez son activas y pasivas. Se denominan formativas aquellas en las que los individuos adquieren un conocimiento y de esparcimiento cuando producen una sana diversión o entretenimiento que le sirve para liberar el estrés.

Recreación activa: implica acción de la persona que mientras realiza la actividad disfruta de la misma

Recreación pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, la disfruta sin ejecutar ninguna actividad

Juego: El juego es una puerta que se abre para participar de lo mágico, es un deslizarse hacia atrás para volverse a la infancia dorada, es recuperar la inocencia, es volver a creer. Jugar determinaría en el ser humano, la posibilidad de ser sujeto y objeto de su creación, ósea ser dios de su propia creación. Le permite al ser humano desenterrar una riqueza interior tan profunda, que le posibilita a descubrir universos sorprendente, fortalece el contacto y comunicación familiar, con sus padres, su entorno físico y social

Para Piaget en el libro del juego de la imaginación considera al juego de mucha importancia porque:

“El mundo imaginario, es el escenario, donde se gestan otras conductas. (Piaget, 1965)

Según el filósofo BACHERLARD considera al juego lo más importante ya que el juego tiene una función de lo “real” propio del ser humano. Esto permite explorar zonas desconocidas de nuestra personalidad algunas de ellas tan recónditas que nos lleguen a parecer increíble y que de esta manera rescatemos la creatividad para poder resolver y transformar situaciones conflictivas en armónicas. (BACHERLARD, 2000)

En el juego existen reglas, que no ponen límites a la imaginación ni creatividad, de tal manera que a través de esta actividad el niño o adolescente deja volar su imaginación para crear un mundo lleno de hechos fantásticos, donde por curiosidad exploran zonas desconocidas de su personalidad a través de sus cinco sentidos creando un espacio de paz, risas y alegrías.

“El tiempo es la sustancia de que estoy hecho. El tiempo es un río que me arrebatara, pero yo soy el río; es un tigre que me destroza, pero yo soy el tigre; es el fuego que me quema, pero yo soy el fuego” (Borges)

Al analizar el anterior fragmento, se puede deducir la definición de tiempo, es abstracto pero se lo compara con un río, un tigre, el fuego, tres elementos que tienen similares características de ser poderosos, al mismo tiempo se percibe como un sinónimo de vida, un recurso no renovable y finito que el ser humano consume, colocar el tiempo dentro de uno mismo implica tomar conciencia de la existencia y finitud del ser humano, es imposible dividir el tiempo, el tiempo libre forma parte de nuestro único tiempo, en ese espacio el ser humano se proyecta, educa y desarrolla.

La definición de ocio o tiempo libre que más utilizan los educadores, los sociólogos es:

“Conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completa y voluntaria, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares, sociales para descansar, divertirse, participar voluntariamente en la vida social de su comunidad”. (Dumazedier, 1968)

En esta definición se observa las tres dimensiones que determinan la existencia del fenómeno del ocio: disponibilidad, tiempo libre, ocupaciones, que proporcionan descanso, diversión y desarrollo, el ocio desde un planteamiento global es una fuente de salud y prevención de enfermedades físicas y mentales, un derecho humano, un indicador de la calidad de vida.

Grushin afirma

Que el tiempo libre es aquella parte del tiempo que no se trabaja, la que se resta de todas las inversiones del tiempo

utilitario (trabajo, transporte, estudio,) dedicadas al descanso, diversión, usado con placer, sin obligación en cualquier actividades recreativas, culturales, intelectuales, artísticas desarrolladas con el fin de liberar energías estancadas que provocan estrés. (Grushin, 1968)

Tiempo libre, tiempo que nos queda después de... no se trata de un pedazo de papel o tela que nos sobra una vez de darle la utilidad requerida, para pensar que hacer con el, reciclarlo, botarlo, el tiempo como se ha dicho es único hay que darle el uso adecuado realizando acciones positivas reuniones, paseos, viajes, visitas, juegos en familia o con amistades, el tiempo bien empleado es sinónimo de libertad.

En la actualidad el tiempo de los niños, las niñas es una agenda completa de actividades que en la mayoría de las veces no son escogidas por ellos mismos, el contexto socio económico de los hogares permite que a esta corta edad se responsabilicen de tareas del hogar restándoles tiempo para la recreación, ejercitación de la imaginación que es una forma de crecimiento espiritual, social físico e intelectual.

El tiempo de los adolescentes gira en torno a la escuela, una escuela vacía en contenidos que le permita desarrollarse como persona, pero llena de contenidos cognitivos que ellos no saben para que sirven, el tiempo no obligado en este caso los recesos queda un vacío, nada tiene sentido para ellos, ni tiempo ocupado, ni tiempo libre, provocando tedio, cansancio que los lleva adoptar comportamientos inapropiados entres sus compañeros llegando a la agresión verbal y física

Para Kaplan (citado por Munné) otorga importantes sobre el tiempo libre, es decir, ocio para la concepción burguesa, analiza el ocio en integración con su sistema sociocultural en diversos aspectos. Establece dos dimensiones del tiempo libre: la dimensión intrínseca, donde el ocio relaciona al individuo con su actividad proporcionándole placer y satisfacción, la dimensión extrínseca que se traducirá en consecuencias colectivas. (kaplan, 1989)

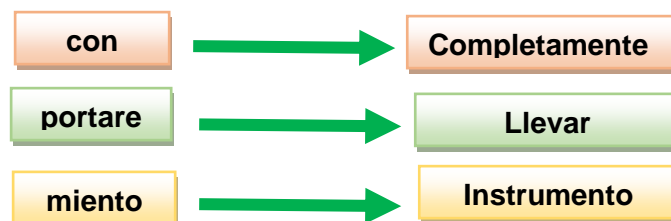
Pedagogía del uso del tiempo libre

Un aspecto conceptual muy importante es establecer la diferencia que existe entre educar en el tiempo libre y educar para el tiempo libre. Lo primero es aprovecharlo como una actividad educativa, esta puede ser o no una actividad propia de la recreación sin embargo puede estar encaminada a formar a la persona para que su tiempo sea más enriquecedor. Lo segundo, se convierte en un objetivo de intervención pedagógica aquí el tiempo libre y las actividades recreativas pretenden preparar a la persona a elegir con responsabilidad las actividades que favorezcan su vida.

La pedagogía del tiempo libre es vital en la era tecnológica, por los cambios acelerados y el ritmo vertiginoso favoreciendo al crecimiento personal e intelectual, las actividades a aplicar deben ser realizadas con entusiasmo, porque a la vez se educa y fortalece el tiempo libre con creatividad logrando espontaneidad y desenvolvimiento en cada persona

COMPORTAMIENTO

El termino comportamiento proviene del prefijo con – que es equivalente a completamente, el verbo portare que es sinónimo de llevar y el sufijo miento que puede traducirse como instrumento



El comportamiento es la manera de comportarse (conducirse, portarse) se trata la forma de proceder de las personas frente a los estímulos y en relación con el entorno. La psicología es la disciplina que estudia el comportamiento humano, todo lo que hace el individuo en el medio que se desenvuelve. Toda interacción es un

comportamiento que muestra modelos que cuando se repiten pueden definirse como conducta

Piaget

“El fin de la educación es ayudar a formar personalidades autónomas, aptas para la cooperación” (Piaget, 1993, pág, 19)

La disciplina, la solidaridad, la responsabilidad son valores innatos del ser humano, la escuela se esfuerza por situar al niño en situaciones que tenga que experimentar directamente las realidades morales, que descubra por si mismo las leyes de la constitución, de esta manera elaboren el reglamento escolar, eligiendo su propio gobierno que se encargara del cumplimiento de las leyes, ellos tienen que aprender por experiencias lo que es el respeto a las reglas, la integración al grupo social y la responsabilidad individual

La American Psychological Association (APA), una organización científica de Psicólogos de Estados Unidos, lo expuso así: “ Los individuos difieren los unos de los otros en comprender opiniones complejas, de adaptarse al entorno, de aprender de las experiencias, de solucionar conflictos mediante la reflexión. Las diferencias individuales pueden ser importantes, pero no consistentes, las características del ser humano variarán en diferentes ocasiones, y emitirán juicios diferentes.”

Se establece que todo comportamiento está influenciado por una serie de elementos característicos de la cultura de cada persona, de las normas sociales de su contexto social, o la actitud que demuestre, por sus creencias, por la genética y en función de la edad, por ejemplo los niños actúan de un modo determinado en base en una serie de factores lógicos que provienen de sus progenitores y la relación que existen entre ellos.

El ser humano expresa sus reacciones según el estímulo que reciba del entorno, consciente son las acciones que realiza mediante el proceso de razonamiento, este puede ser ayudar a cruzar la calle a un adulto mayor. Inconsciente el sujeto no se detiene a pensar o reflexionar ante el estímulo que recibe reacciona de forma rápida esta reacción se es similar a la picadura de un insecto, en la privacidad se

demuestra comportamientos variables pues no están siendo observados, así en público se trata de adaptar actitudes controladas.

Los adolescentes experimentan cambios psicológicos, físicos, biológicos, es una etapa difícil en la que se manifiestan actitudes propias de su edad, se tornan depresivos, inquietos, rebeldes ante las ordenes o sugerencias de sus padres o maestros. En ellos no hay un comportamiento definido, entonces hay que diferenciar entre un buen o mal comportamiento para establecer reglas y sanciones en el ámbito escolar y familiar.

CATEGORIA FUNDAMENTALES

La motivación.- Es un factor primordial que todo ser humano lo posee, se lo considera el motor que mueve toda conducta, lo que nos permite generar cambios en todos los ambientes que se desarrolla, en el campo educativo es indispensable para alcanzar los aprendizajes, un niño motivado desarrolla destrezas, habilidades, valores, interactúa de forma dinámica, la motivación nace desde su interior y la percibe de su entorno, es necesario saber cómo se produce la motivación, cuáles son sus variables, como se puede mejorar desde la práctica docente, son cuestiones no resueltas y en parte las respuestas a estas interrogantes dependerán del enfoque pedagógico que se adopte.

Teorías de la motivación

Homeostática

Explica las conductas originadas por desequilibrios fisiológicos, como hambre sed, temperatura, tensión arterial, además explican las conductas originadas por desequilibrios psicológicos o mentales que en la mayoría de los casos son producidos por alteraciones nerviosas, emocionales o enfermedades que disminuyen la correcta función del organismo, el aporte de esta teoría en la educación es importante, a través de ella se pueden detectar las causas que del comportamiento inestable que presentan los estudiantes en la escuela.

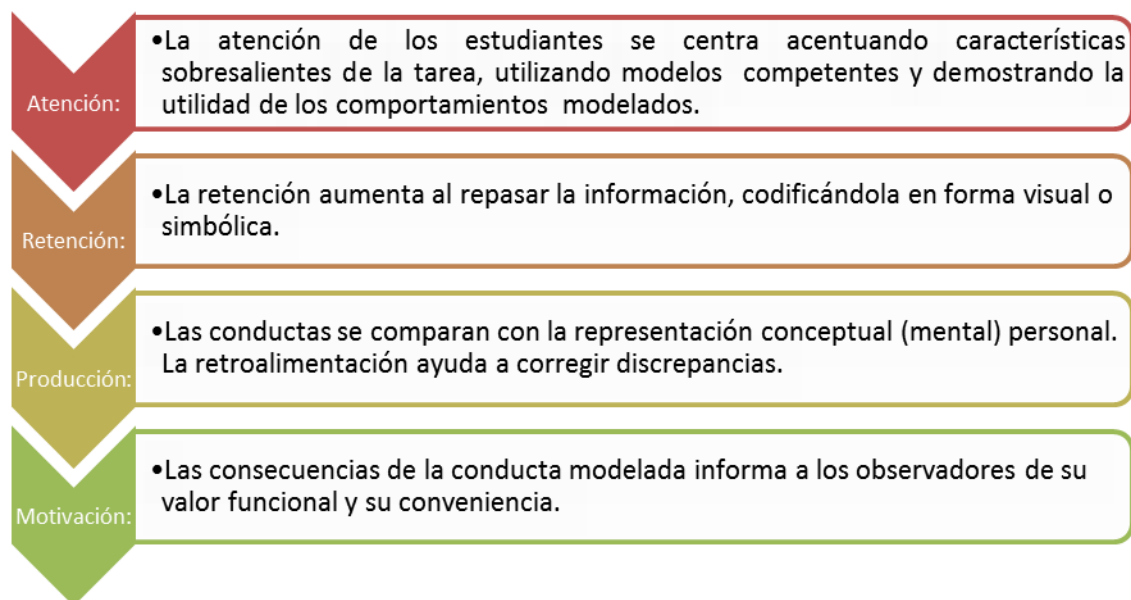
Por emociones

Otro de los factores que influye en la motivación son las emociones, estas cumplen una función biológica que consiste en preparar al individuo para reaccionar a través de importantes cambios de la fisiología del organismo que posteriormente se desencadenan en comportamientos adecuados que sirven para restaurar el equilibrio, cuando los estados emocionales son desagradables el organismo trata de disminuirlos mediante un mecanismo más o menos equivalente a la reducción del impulso

Incentivo

El incentivo o premio, elemento primordial en el comportamiento, generalmente se escucha decir, si te portas bien... te doy un premio, esta es una forma de motivar a las personas. En las escuelas se escucha a los docentes decir este niño no presta atención, está ausente, no rinde, muchas veces es porque como docentes no se aplica el incentivo como un medio de motivación, pero no hay que saber graduar, para no caer en el exceso que podría volverse negativo en el aprendizaje del estudiante, todos estos incentivos son los refuerzos de la conducta motivada

GRAFICO N° 3 CONDUCTA MOTIVADA



Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular

Elaborado por: Lcda. Rosa Isabel Maita Mazabanda

Los factores que influyen en el aprendizaje por observación son:

Gráfico 4 FACTORES QUE INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE POR OBSERVACIÓN



Fuente: Editorial Santillana

Elaborado por: Lcda. Rosa Isabel Maita Mazabanda

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El presente trabajo de investigación se fundamenta en:

LEY DEL DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN

Título I

Art 3.- De la práctica del deporte, educación física y recreación

La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y espontánea y constituye un derecho fundamental parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las funciones del estado. (www.deporte.gob.ec)

Art. 82.- El estado protegerá, estimulará, promoverá la cultura física, el deporte y la recreación, como actividades para la formación integral de las personas. Proveerá

de recursos e infraestructura que permita la masificación de dichas actividades.
(www.deporte.gob.ec)

LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI) de los fines de la educación en el **Art. 3, g.**

La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir o Sumak Kawsay”

El principio del Sumak Kawsay que promueve el gobierno a través de sus ministerios, está inmerso en todos los campos, especialmente en la educación porque es en las escuelas donde el niño convive en un ambiente de diversidad, cultural, social, económica, religión, Analizando lo anterior se debe entender que es el desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente, (educacion.gob.ec/wp-content/2012/2018LOEIpdf)

PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR 2013-2017

Objetivo 3, de la política 3.7

“Mejorar la calidad de vida de la población” y “Fomentar el tiempo dedicado al ocio activo y el uso del tiempo libre en actividades físicas, deportivas y otras que contribuyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales de la población

Este objetivo del Buen vivir expresa de forma clara que el ser humano tiene derecho a cambiar su estilo de vida, en todas las instituciones sean educativas laborales, financieras privadas, se promueven **actividades de recreación** para el buen **uso del tiempo libre** que permita mejorar su salud física y afectiva. De esta manera se puede afirmar que la recreación es un medio eficaz para potenciar las **relaciones sociales de los educandos**. (www.planificaciongob.ec/wlan)

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Del Libro Primero

Art. 1 Finalidad este código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos niños, niñas adolescentes que viven el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad. (www.ecuadorlegalonline.com)

DE LOS OBJETIVOS DE LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN

Art. 38

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

Uno de los objetivos de la reforma curricular e el anterior donde se destaca que el desarrollo de la personalidad del estudiante, debe ser en un ambiente de juegos de risa, de afecto, considerando las etapas de vida del ser humano, cada una de ellas es importante en su crecimiento en especial la “adolescencia” considerada difícil. Por los diversos comportamientos que presenta. Los docentes, padres de familia son mediadores para lograr este desarrollo integral del estudiante (www.educar.ec/servicios/regla_loei-l.htm/)

El individuo aprende a ser hombre. Lo que la naturaleza le ha dado al nacer no le basta para vivir en sociedad, debe además adquirir lo alcanzado en el curso de su desarrollo histórico de la sociedad humana. (Leontiev, 1983)

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA 2008

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al 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

(www.hsph.harvard.edu/population/...ecuador.constitucion.08.doc)

En este artículo se concibe la educación como un derecho que tiene el ser humano en su desarrollo, a interactuar en ambiente saludable, ante esto surge una pregunta ¿se está cumpliendo ese derecho? en la actualidad se observa múltiples problemas sociales en el hogar, la escuela que afectan directamente a la niñez, es necesario crear espacios donde el estudiante logre un desarrollo intelectual, físico y afectivo

1.5.2 MARCO CONCEPTUAL (GLOSARIO DE TÉRMINOS)

En este apartado se presenta las definiciones de algunos términos que se ha utilizado en la investigación del tema para una mejor comprensión del problema que se busca solucionar en beneficio de la sociedad educativa en especial de la niñez y adolescentes.

Según el diccionario

Adaptación: Proceso fisiológico del comportamiento de un organismo que ha evolucionado durante un periodo mediante la selección natural.

Adolescencia

Acción tutorial. Actuación docente que se realiza con la finalidad de apoyar el aprendizaje del estudiante así como su desarrollo personal y profesional.

Actitud. Disposición que muestra una persona a responder de una determinada manera ante los más diversos objetos y situaciones.

Aprendizaje conductual: cambios de relativa duración en la conducta producidos por experiencias conforme los organismos se adaptan a sus entornos.

Comportamiento.- se define como comportamiento a la manera o forma de actuar o portarse un individuo, es decir es el proceder de que presentan los seres humanos en determinadas situaciones, estos comportamientos o maneras de actuar son productos del estímulo que reciben del entorno en que se desenvuelven.

Conflicto. Forma de interacción por la que dos o más personas tratan de excluirse mutuamente, bien sea una parte suprimiendo a la otra o bien reduciéndola a la inacción.

Entorno .espacio que nos rodea y en el que interactuamos, este espacio puede ser real o virtual, en el campo educativo se refiere a todo lo que rodea a la institución educativa.

Juego.- es una actividad recreativa donde interviene una o más participantes, su función principal es proporcionar diversión, entretenimiento a los jugadores.

Lúdica.- es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con juego, actividad placentera donde el ser humano libera tensiones.

Modificación de conducta: conjunto de procedimientos reeducativos usados para solucionar problemas humanos, derivados o congruentes con la investigación psicológica y evaluada de manera sistemática. A menudo llamada terapia conductual cuando se le utiliza en ambientes de salud mental.

Motivación. Conjunto de procesos que desarrolla un facilitador (docente u otra persona, un recurso) para activar, dirigir y mantener determinada conducta en otra persona (por ejemplo, un alumno) o en un grupo.

Orientación. Proceso educativo cuya finalidad es favorecer el desarrollo integral (académico, personal y profesional) del estudiante.

Orientación para el desarrollo personal. Cuando el proceso de orientación se fija como meta potenciarla formación del estudiante en las esferas cultural, social, familiar, relacional, ética.

Recreación.- es una actividad que esta fuera de lo cotidiano, destinada a la relajación, al descanso, su función es brindar entretenimiento, ayuda a alejarse de los problemas, a en lo positivo de las cosas que le presenta la vida, en diferentes ambientes.

Relajación.- es un conjunto de técnicas que ayuda de forma rápida a disminuir el cansancio muscular proporcionando un aumento de energía para realizar las actividades utilitarias de una forma óptima. La relajación no es solo una forma de liberar estrés, es una técnica que se la emplea para mejorar las funciones del organismo.

Respuesta: conducta reflejada por un estímulo; es también cualquier reacción.

Sentimiento: proceso interno que genera una determinada carga afectiva hacia algo o alguien. Hay sentimientos sensoriales (dolor), vitales (ej vitalidad), psíquicos (alegría, miedo, tristeza) y espirituales (artísticos, religiosos).

Violencia: como una agresividad maligna. Se trata de un fenómeno Psico-social que se caracteriza por la aparición de un comportamiento agresivo injustificado que puede manifestarse de forma directa o indirecta. (www.oceano.com/océano/catalogo)

1.6 FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS Y VARIABLES

1.6.1 Hipótesis general

La aplicación de la recreación y el tiempo libre mejorara el comportamiento de los estudiantes del nivel medio de la escuela Virginia Reyes González.

1.6.2 Hipótesis particulares

1.- La metodología aplicada en la recreación promoverá el buen comportamiento en las relaciones interpersonales de los niños y niñas.

2.- Permitirá la supervisión a la mejora del comportamiento de los estudiantes en horas de receso

3.- Al implementar estrategias permitirán mejorar el comportamiento de los estudiantes en la institución.

1.6.3 Variable: Independientes y dependientes

Variable independiente.

- Recreación y tiempo libre

VARIABLES DEPENDIENTES

- Comportamiento de los estudiantes

Operacionalización de variable

Tabla N° 1 Variable independiente: Los docentes no aplican metodologías adecuadas de recreación

Variable independiente	Categoría	Indicadores	Items	Unidad de Observación
La Recreación es una necesidad primordial en el área educativa, pues está ayuda a la formación integral de los estudiantes, fortaleciendo con juegos, arte, danza y cultura	Proceso Comportamiento de los estudiantes	Poco desarrollo de juegos en los recesos Niños conflictivos	-SI -NO	Autoridades Docentes Estudiantes de la institución educativa

Fuente: Escuela de E. B. Virginia Reyes González

Elaborado: Lcda. Rosa Isabel Maita Mazabanda

Tabla N° 2 Variable dependiente: Comportamiento inapropiado de los estudiantes en horas de receso

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Items	Unidad de Observación
-------------------	------------	-------------	-------	-----------------------

Son normas, actitudes, reglas, que los estudiantes deben practicar con sus compañeros en el ámbito escolar con juegos en horas de receso y tiempo libre.	Fortalecer el buen comportamiento	Participación En la elaboración del manual de recreación para que los estudiantes mejoren su comportamiento	-SI -NO	Docentes Estudiantes de la institución educativa
	Manual Recreación	Existe espacio para la recreación	-SI -NO	Padres de familia
				Estudiantes

Fuente: Escuela de E. B. Virginia Reyes González

Elaborado: Lcda. Rosa Isabel Maita Mazabanda

1.7 Aspectos metodológicos de la investigación.

Según Hernández Sampieri.

“A través del estudio de la historia de la ciencia han surgido diferentes corrientes del pensamiento tales como el empirismo, el positivismo, materialismo Dialectico, el estructuralismo así como otras tendencias interpretativas Como la etnografía y el constructivismo que han originado a la búsqueda Del conocimiento” (Sampieri H. 2006, pag. 4)

1.7.1Tipos de estudio

Investigación descriptiva

En el presente trabajo se utilizó la investigación descriptiva, tomando en consideración que involucra un aspecto social como es la educación. Es necesario conocer la situación real de la institución, de los docentes, padres, estudiantes y los grupos sociales del entorno. Este tipo de estudio permite conocer los hechos, características, actitudes predominantes, a través de la descripción exacta mediante la observación del comportamiento de los estudiantes estableciendo comparaciones que nos proporcionarán pautas para la realización del trabajo.

1.7.2 Método de investigación

Para el estudio y análisis del problema del tema se aplicó la metodología analítica-sintético, el método mixto de Sampieri. cualitativa través de la entrevista, la observación, lectura de documentos, porque busca explicar el uso del tiempo libre y su incidencia en el comportamiento de los estudiantes dentro de su entorno, cuantitativa como las encuestas que permite examinar los datos estadísticos de manera precisa, la investigación histórica porque mediante un análisis de las corrientes pedagógicas, se pudo relacionar situaciones del pasado con las actuales, y obtener una información veraz sobre la metodología a aplicarse en la institución.

El aporte que brindó la investigación explicativa o causal fue relevante porque orientó las explicaciones de las principales causas que originaron el mal comportamiento de los estudiantes en las relaciones interpersonales y su influencia en el ámbito educativo.

A través de las encuestas y entrevistas realizadas se pudo evidenciar las inquietudes, pensamientos, sentimientos, deseos, de los estudiantes, que no se visualizan ni se ponen de manifiesto dentro del proceso educativo.

En el presente trabajo se realizó una investigación de campo porque se está en contacto directo con el problema, es decir con los estudiantes de nivel de la escuela, esto permitió obtener información del objeto de estudio para buscar una solución para el establecimiento escolar.

Se utilizó para la investigación textos, libros, internet que permitió conocer, analizar, comparar y evaluar como un punto de inicio para el trabajo relacionado

1.7.3 Fuentes y técnicas para la recolección de información

Fuentes de información primaria

La fuente para obtener la información es toda la comunidad de la escuela de Educación Básica “Virginia Reyes González”.

Población = 384 estudiantes

Muestra= 129 estudiantes

Población finita - causal

Padres de familia 384 y muestra

Directivos y docentes = aplicación de una entrevista

Fuentes de información secundaria

Material impreso como: La ley de educación Código de convivencia, Código de la niñez y adolescencia, textos revistas, internet.

Técnicas empleadas

Observación directa, observaciones en horas de receso.

Encuestas a los educandos mediante un cuestionario de preguntas.

Entrevista a directivos y personal docente.

Instrumento de evaluación.

Tratamiento de la información

Durante el procesamiento de la información obtenida en la investigación de campo, se realizó el análisis del tema de estudio según los objetivos e hipótesis a través de las tablas y gráficos que reflejaban resultados poco satisfactorios del comportamiento de los estudiantes sobre las relaciones personales.

Además se analizaron las causas que originan este mal comportamiento que conlleva a la pérdida de valores, de la autoestima, del respeto entre estudiantes.

Se evaluó la carencia de comunicación, afectividad tanto de profesores como de parte de los familiares

Población y Muestra

Resaltamos que el trabajo investigativo tiene sus fundamentos en documentos bibliográficos, que se utilizaron para el análisis del diagnóstico y situación actual del tema en estudio, así como también el aporte estadístico de la investigación social.

Según Selltíz, et al., 1980

“una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (selltiz, 1980)

La población en este estudio es toda la comunidad social de la institución educativa investigada, directivos, docentes, estudiantes y padres de familia.

La población a la que se dirige el presente trabajo corresponde a los 384 estudiantes matriculados en quinto, sexto y séptimo grado del Nivel Medio de educación básica; 384 padres de familia y 36 docentes de la escuela de educación básica Virginia Reyes González El universo de este trabajo está conformado por 804 como se puede observar en la tabla N° 1

Tabla 3.- POBLACIÓN

POBLACIÓN	
Docentes	36
Estudiantes	384
Padres de familia	384
TOTAL	804

Fuente: Escuela de Educación Básica Virginia Reyes González

Autora: Lcda. Rosa Isabel Maita Mazabanda

Camarrero, define así a la muestra:

La muestra es un conjunto de un conjunto mayor, en términos Matemáticos una muestra es un subconjunto perteneciente a un Conjunto, de esta definición se deduce la utilidad de la muestra Como instrumento de investigación, (2012, pag. 202)

Se establece que la muestra es un subconjunto fielmente representativo de la población total, con propiedades relevantes para la investigación.

En la determinación de la muestra de este estudio se realizó siguiendo este proceso.

En la institución hay dos directivos a quienes se les aplicó una entrevista.

Hay un total de treinta y seis docentes por ser numerosa se les aplicó la encuesta a dieciocho docentes

Se consideró la población de los padres de familia que son trescientos ochenta y estudiantes trescientos ochenta y cuatro, con un margen de error admisible de +/- 5%.

Tabla 4. MUESTRA

GRADOS BÁSICOS	PORCENTAJE	N° ESTUDIANTES
Quinto	39,06	58
	28,65	32
Séptimo	32,29	39
Total	100%	129

Fuente: Escuela de Educación Básica “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Lcda. Rosa Isabel Maita Mazabanda

Para conocer el tamaño de la muestra de los padres y estudiantes que es un número mayor de los cuarenta (40) se aplico la formula estadística determinada para este numero de población.

<p>Fórmula para calcular el tamaño de la muestra cuando se conoce la población: N</p> $n = \frac{N \cdot p + q}{(N - 1) E^2 + p + q}$	<p>N= Población 384 n= Tamaño de la muestra: ¿? e= Margen de error 0,5 p= Posible ocurra evento 0,5 q= Posible no ocurra evento 0,5 z= nivel de confianza 1,96</p>
---	---

De donde:

$$n = \frac{384}{(384 - 1) \cdot 0,05 + 0,5 + 0,5}$$

$$n = \frac{96}{\frac{(383) \cdot 0,0025 + 0,25}{1,96}}$$

$$n = \frac{96}{\frac{(0,9575) + 0,25}{1,96}}$$

$$n = \frac{96}{0,73852041}$$

$$n = 129$$

1.8 Resultados e impactos esperados.

La propuesta Recreación y Tiempo Libre está conformada por múltiples actividades lúdicas, las mismas que están sujetas a los objetivos, contenidos de la nueva malla curricular (Aprendiendo en Movimiento, Clubes) utilizando materiales e implementos de la escuela, del entorno, a la vez es flexible porque permite desarrollar e incrementar nuevos juegos para continuar trabajando. Los resultados esperados son:

- Mejorar la convivencia de los estudiantes en su tiempo libre.
- Fortalecer la personalidad del educando y del docente.
- Permite el aprendizaje de nuevas habilidades en los estudiantes.

Es necesario resaltar los beneficios que se logra con estas estrategias recreativas en el ámbito escolar, que están implícitas en la Actualización Curricular, en el lineamiento de la nueva malla curricular, esto implica cambios, nuevas experiencias entre el niño, la familia, la sociedad educativa, generando un impacto positivo.

- Creación de un ambiente saludable, seguro y ordenado
- Lograr un clima escolar de respeto, sana convivencia entre docentes y estudiantes.

TABLA 5. DE RESULTADOS E IMPACTOS ESPERADOS

RESULTADOS		IMPACTOS
CAUSAS	CONSECUENCIAS	
Relaciones tensas entre estudiantes	Ambiente poco saludable	
PROFESORES	ESTUDIANTES	
Desconocimiento de actividades	Poco interés en juegos recreativos	<ul style="list-style-type: none">• Investigar nuevas estrategias

recreativas		<ul style="list-style-type: none"> • Metodologías adecuadas
Poca supervisión en horas de receso y ausencia del docente en el aula	Desorganización en el aula, Indisciplina y conflictos en los juegos	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizar a toda la comunidad educativa. • Involucrar a todos los actores de educativos en la elaboración del código de convivencia
Influencia de hogares disfuncionales	Niños: conflictivos, tímidos, violentos	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar conciencia de esta problemática con responsabilidad, para ser un elemento fundamental en los cambios positivos que requiere la niñez y la sociedad.
	Baja autoestima Bajo rendimiento Agresividad	

Fuente: Escuela de Educación Básica "Virginia Reyes González"

Autora: Lcda. Rosa Isabel Maita Mazabanda

CAPITULO II

ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNOSTICO

Análisis de la situación actual.

La escuela de Educación Básica Virginia Reyes González, fue creada el 27 de Septiembre del año 1927, iniciándose como escuela sin nombre, en año de 1930 fue constituida mediante acuerdo y resolución del Consejo Del cantón Salinas de la provincia del Guayas, hoy Santa Elena, en el año de 1954 fue designado el nombre que actualmente lleva.

UBICACIÓN GEOGRAFICA

La escuela Virginia Reyes González se encuentra ubicada en la Provincia de Santa del Cantón Salinas de la Parroquia Anconcito, Barrio 5 de Junio

En un area céntrica de la parroquia, localizada en la manzana 42-43, la superficie del terreno es de 11 000 m² cuadrados. Limita al norte callejón 13 al Sur la Avenida 12; Al Este la calle Simón Bolívar; al Oeste calle José Santos

ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL

Esta institución educativa está dirigida por la Lcda. Sara Yadira Gómez Suarez, directora de la misma. Con un total de 37 docentes, 1320 estudiantes, 720 padres de familia.

La institución recibe niños, niñas sin exclusión alguna, quienes provienen de diferentes costumbres, cultura, estilos de vida, problemáticas que influyen en su comportamiento, aprendizaje y las buenas relaciones entre la colectividad educativa.

En la actualidad con los cambios que vive la sociedad, en un mundo tan acelerado se observa que las familias buscan fuentes de ingreso para su subsistencia, en la población de Anconcito la mayoría de las personas desarrolla actividades de pesca, otros por buscar algo mejor viajan a ciudades como Quito, Guayaquil abandonando a los hijos a su suerte, en ocasiones los pequeños son cuidados por tíos o abuelos, donde no se establece un vínculo afectivo sereno y estable; cuando el joven ha desarrollado un apego de seguridad... y el colegio no ha sido capaz de ayudar al niño, al adolescente o al joven a superar las carencias ambientales y familiares, llega "la privación afectiva". El niño-adolescente-joven se siente no querido, no aceptado e inseguro, en estas circunstancias su comportamiento suele degenerar en conductas sociales y emocionalmente conflictivas e inadecuadas.

Esto es la consecuencia que han sufrido muchos estudiantes de la institución, inclusive ingresan al consumo de drogas, es evidente que el joven necesita afecto de sus padres, lo que permitirá adquirir su autoestima y la seguridad necesaria que le permita alcanzar su autonomía personal, pero no siempre ocurre así.

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNOSTICO

TABULACION ENCUESTA PARA DOCENTES

¿En las horas de receso utiliza el juego como un recurso recreativo?

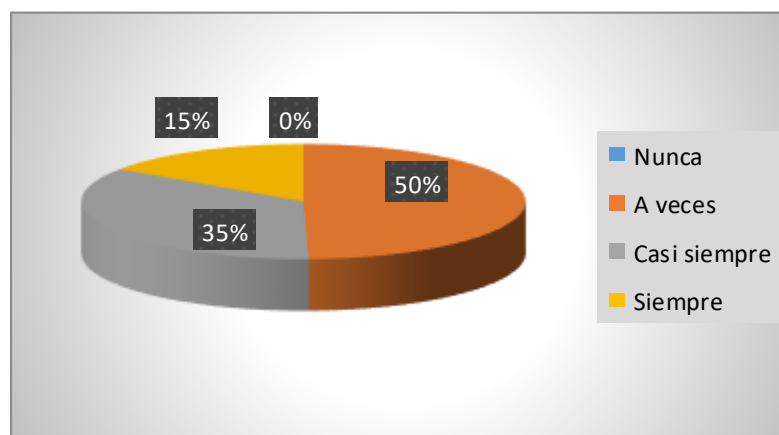
Tabla 6. UTILIZA EL JUEGO COMO UN RECURSO RECREATIVO

Ítem	Valoración	F	%
1	Nunca	0	0%
2	A veces	64	50%
3	Casi siempre	45	35%
4	Siempre	20	15%
	Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Gráfico 5 UTILIZA EL JUEGO COMO RECURSO RECREATIVO



Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

De los encuestados el 50% responde a veces, el 35% casi siempre y un 15% siempre. Esto indica que los docentes no aplican el juego como recurso recreativo volviendo monótono la clase o el receso donde el estudiante necesita distraerse.

¿Dedica usted tiempo en la recreación con sus estudiantes mediante juegos recreativos?

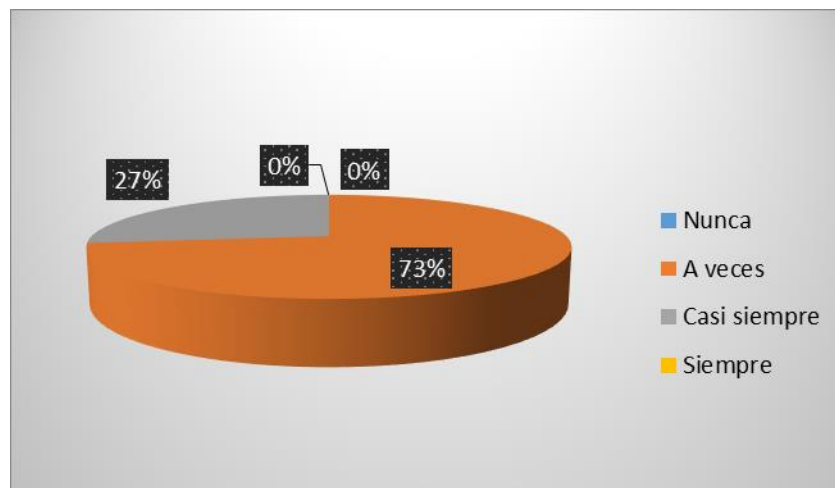
Tabla 7 TIEMPO DEDICADO A LOS ESTUDIANTES

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	94	73%
Casi siempre	35	27%
Siempre	0	0%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E. B “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Gráfico 6 TIEMPO DEDICADO A LOS ESTUDIANTES



Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

El gráfico no indica que un 73% de los docentes no dedica usted tiempo en la recreación con sus estudiantes mediante juegos recreativos y un 27% lo hace casi siempre,

3.- ¿A qué se debe el mal comportamiento de niños y niñas en las horas de receso?

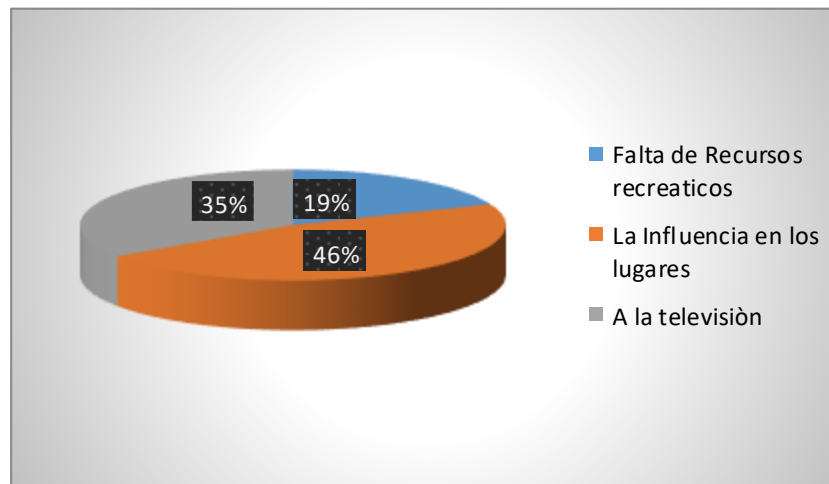
Tabla 8 MAL COMPORTAMIENTO DE NIÑOS (AS)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Falta de Recursos recreativos	30	23%
La Influencia en los hogares	74	57%
A la televisión	55	43%
Total	129	123%

Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Gráfico 7 MAL COMPORTAMIENTO DE NIÑOS (AS)



Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

El siguiente gráfico nos indica que el 57% se debe a la influencia en los hogares, el 43% a la televisión y un 23% a la falta de recursos recreativos, son factores que inciden en el mal comportamiento de niños y niñas en las horas de receso, que se debe de una u otra manera erradicar para bien de los estudiantes y quien más que el docente para brindar apoyo y seguridad a los jóvenes a través de métodos recreativos.

4.- ¿Cree usted que la recreación ayuda a su niño en su desarrollo del comportamiento?

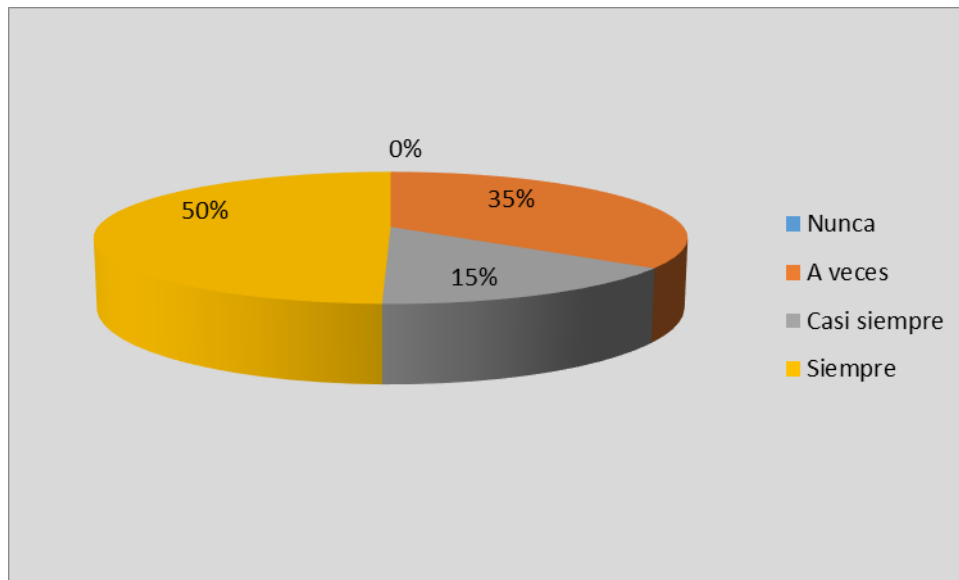
Tabla 9 RECREACIÓN AYUDA A SU NIÑO EN EL DESARROLLO DEL COMPORTAMIENTO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	45	35%
Casi siempre	20	16%
Siempre	64	50%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Gráfico 8. RECREACIÓN AYUDA A SU NIÑO EN EL DESARROLLO DEL COMPORTAMIENTO



Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

El siguiente grafico representa que un 50% siempre va a estar de acuerdo en que la recreación ayuda a su niño en su desarrollo del comportamiento, el 35% a veces y un 16 % casi siempre.

5.- ¿Qué es para Ud., el tiempo Libre?

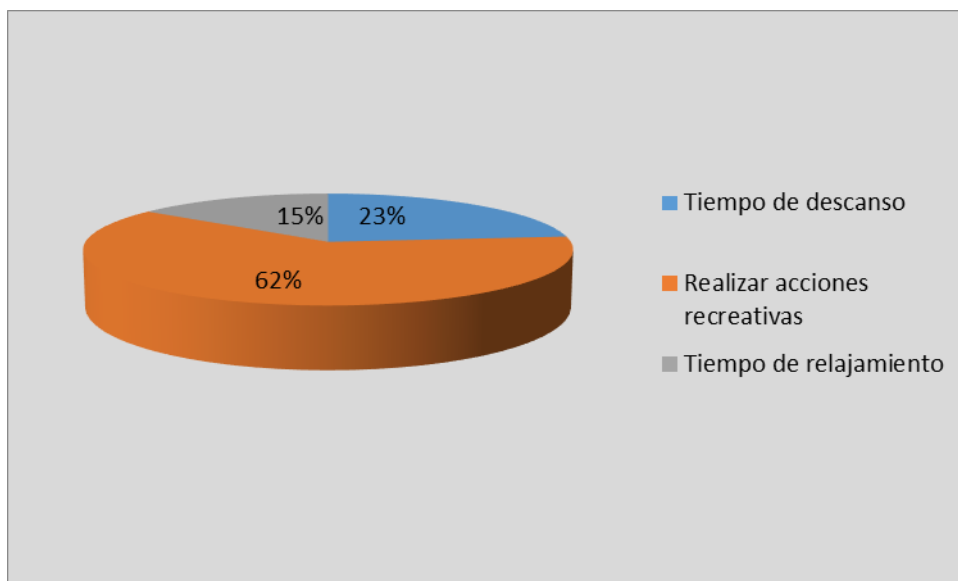
Tabla 10. TIEMPO LIBRE

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Tiempo de descanso	30	23%
Realizar acciones recreativas	79	62%
Tiempo de relajamiento	19	15%
Total	128	100%

Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 9. TIEMPO LIBRE



Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

De los docentes encuestados un 62% dijeron que es realizar acciones recreativas, un 23 % tiempo de descanso y 15% tiempo de relajamiento

6.- ¿Por qué considera Ud. importante la recreación para mejorar el comportamiento de los estudiantes?

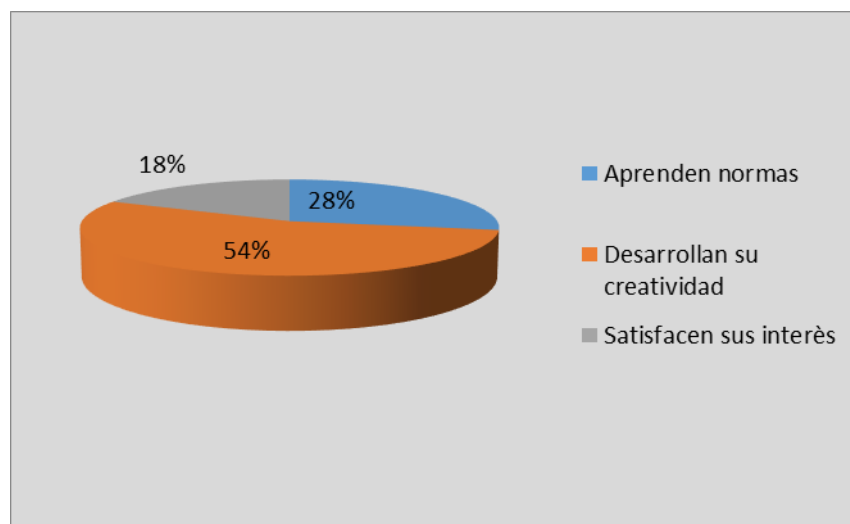
Tabla 11 ES IMPORTANTE LA RECREACION PARA MEJORAR EN EL COMPORTAMIENTO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Aprenden normas	36	28%
Desarrollan su creatividad	70	54%
Satisfacen sus interés	23	18%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico. 10. ES IMPORTANTE LA RECREACION PARA MEJORAR EN EL COMPORTAMIENTO



Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

El gráfico nos indica que el 54% desarrollan su creatividad, el 28% aprenden normas y el 17% satisfacen sus intereses

7.- ¿Considera Ud. que los padres de familia deben participar en actividades recreativas de sus hijos e hijas?

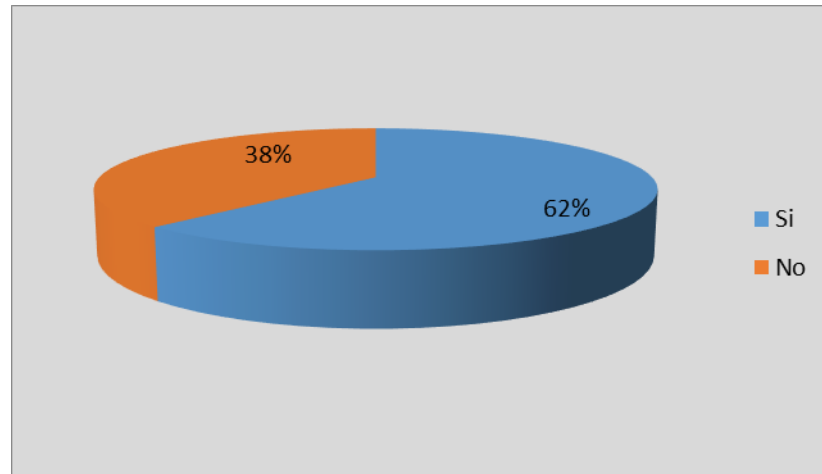
Tabla 12 LOS PADRES DE FAMILIA PARTICIPAN EN ACTIVIDADES RECREATIVAS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	80	62%
No	49	38%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Gráfico. 11. LOS PADRES PARTICIPAN EN ACTIVIDADES RECREATIVAS



Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

En el siguiente gráfico nos damos cuenta el 60% de los padres están dispuestos a colaborar con participar en actividades recreativas de sus hijos e hijas y el 38% no está de acuerdo.

8.- ¿Propondría Ud. algún tipo de juego recreativo para mejorar el comportamiento de los estudiantes?

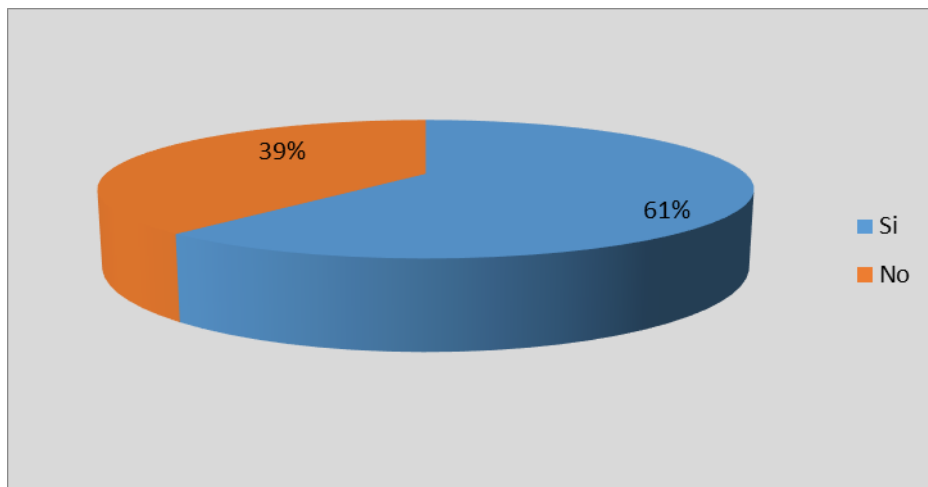
Tabla 13 LOS DOCENTES PROPONEN JUEGOS RECREATIVOS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	79	61%
No	50	39%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Gráficos 12. LOS DOCENTES PROPONEN JUEGOS RECREATIVOS



Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

EL grafico nos muestra que el 61% de los docentes está de acuerdo en proporcionar algún tipo de juego recreativo para mejorar el comportamiento de los estudiantes y un 39% no está de acuerdo con la propuesta.

9.- ¿Se integran los niños y niñas a los juegos que Ud. realiza?

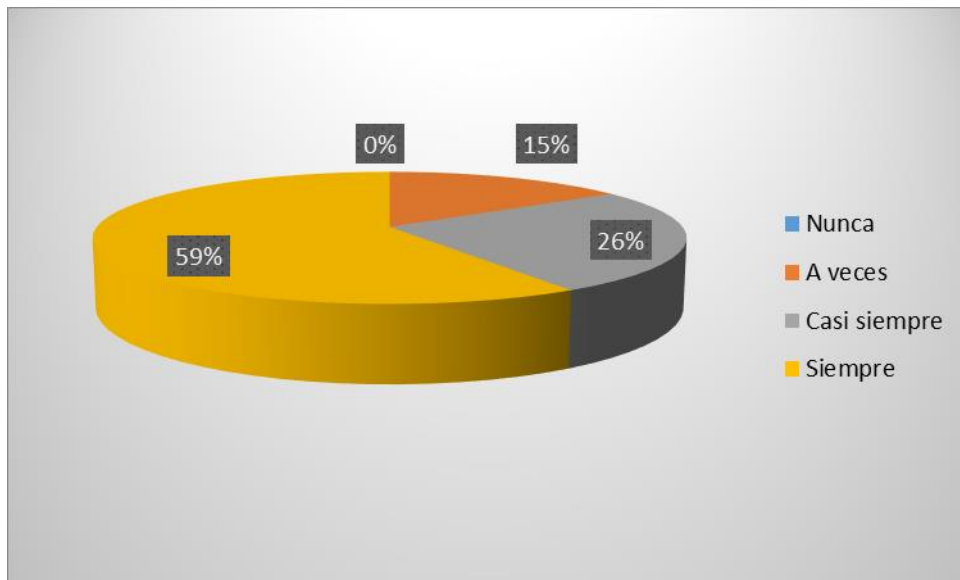
Tabla 14 LOS NIÑOS SE INTEGRAN EN LOS JUEGOS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	20	16%
Casi siempre	33	26%
Siempre	76	59%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 13. LOS NIÑOS SE INTEGRAN EN LOS JUEGOS



Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

EL grafico nos muestra que el 59% de los docentes aplican métodos para que los niños y niñas se integran en los juegos que realizan, el 26% casi siempre, 16 % a veces.

ENCUESTAS A ESTUDIANTES

1.- ¿Para qué es el receso?

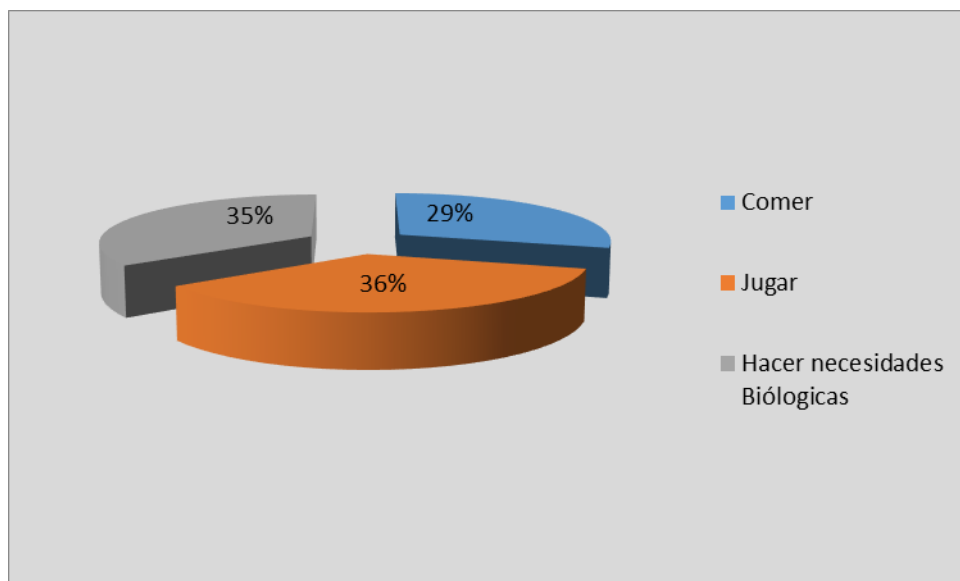
Tabla 15. PARA QUE ES EL RECESO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Comer	38	29%
Jugar	46	36%
Hacer necesidades Biológicas	45	35%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 14 PARA QUE ES EL RECESO



Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

El sucesivo grafico representa el 36% de los estudiantes en su mayoría juegan en el receso, el 35%, hacen sus necesidades Bilógicas y un 29% comen.

2.- ¿Qué haces en la hora de receso?

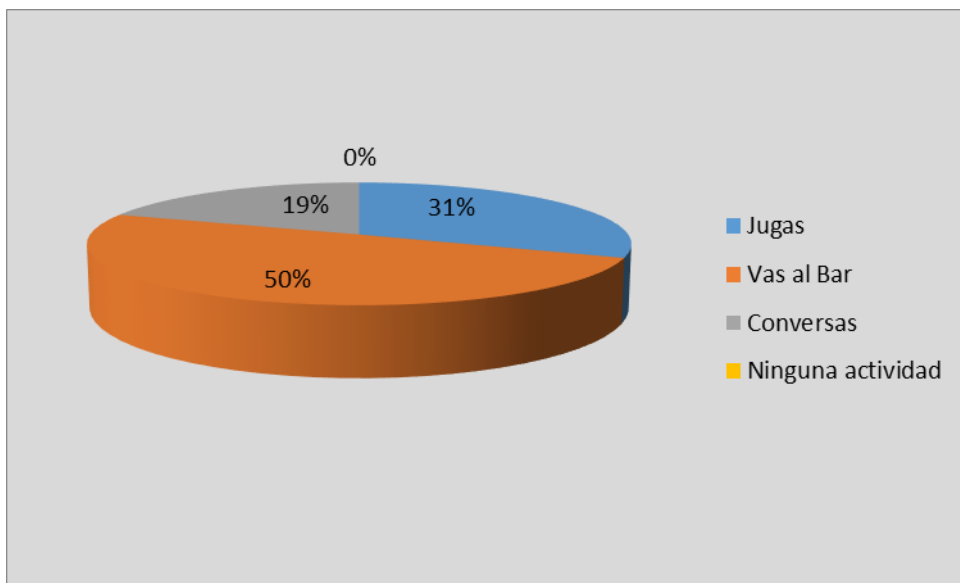
Tabla 16. QUE HACEN LOS ESTUDIANTES EN RECESO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Jugas	40	31%
Vas al Bar	64	50%
Conversas	25	19%
Ninguna actividad	0	0%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Gráfico 15. QUE HACEN LOS ESTUDIANTES EN RECESO



Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

La representación gráfica reafirma que el 50% de los estudiantes van al bar en el receso, el 31 % juega y un 19% conversa

3.- ¿Te gustan los juegos que realizan tus compañeros?

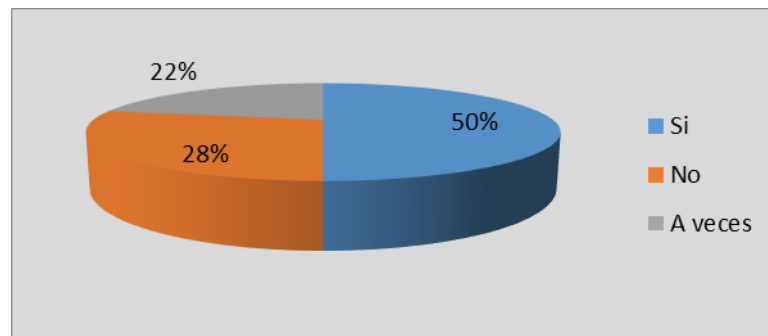
Tabla 17. A LOS NIÑOS NO LE GUSTAN LOS JUEGOS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	64	50%
No	36	28%
A veces	29	22%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

**Grafico 16. A LOS NIÑOS NO LES GUSTAN LOS JUEGOS DE SUS
COMPAÑEROS**



Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

El gráfico demuestra que un 50% de los estudiantes les gustan los juegos que realizan sus compañeros, un 28% no les gusta y un 22% a veces.

4¿Qué hace tu profesor en la hora de receso?

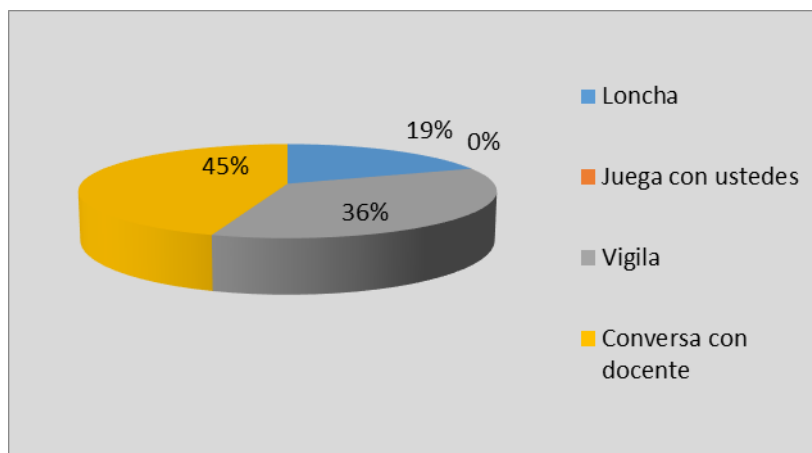
Tabla 18. QUE HACEN LOS PROFESORES EN HORAS DE RECESO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Loncha	25	19%
Juega con ustedes	0	0%
Vigila	46	36%
Conversa con docente	58	45%
Total	129	55%

Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 17. QUE HACEN LOS PROFESORES EN HORAS DE RECESO



Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Como se observa en el grafico el 45% de los estudiantes observa que su docente conversa con su colega en la hora de receso, el 36% vigila a los estudiantes, y el 19% que es mínimo porcentaje loncha.

5 ¿Utiliza tu profesor recursos recreativos en tiempo de receso?

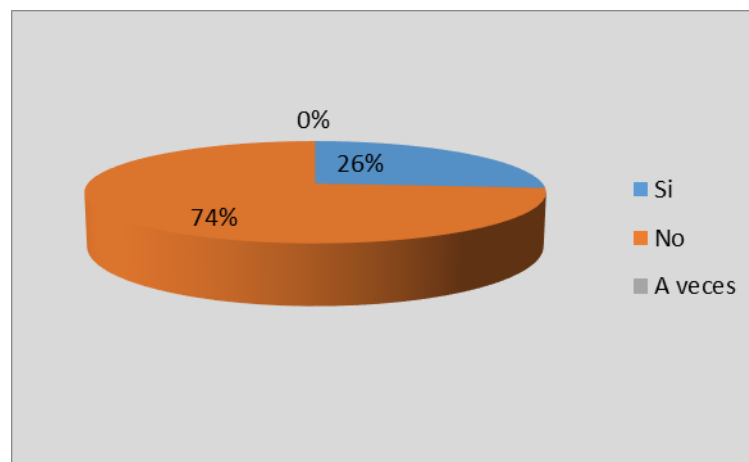
Tabla 19. UTILIZA RECURSOS RECREATIVOS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	34	26%
No	95	74%
A veces	0	0%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 18. UTILIZA RECURSOS RECREATIVOS



Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Según los resultados obtenidos se puede señalar que un 74% de los estudiantes encuestados afirman que los docentes no utilizan recursos recreativos en tiempo de receso y un 26% si lo hace.

6 ¿Te sientes en capacidad de participar en los diferentes juegos recreativos?

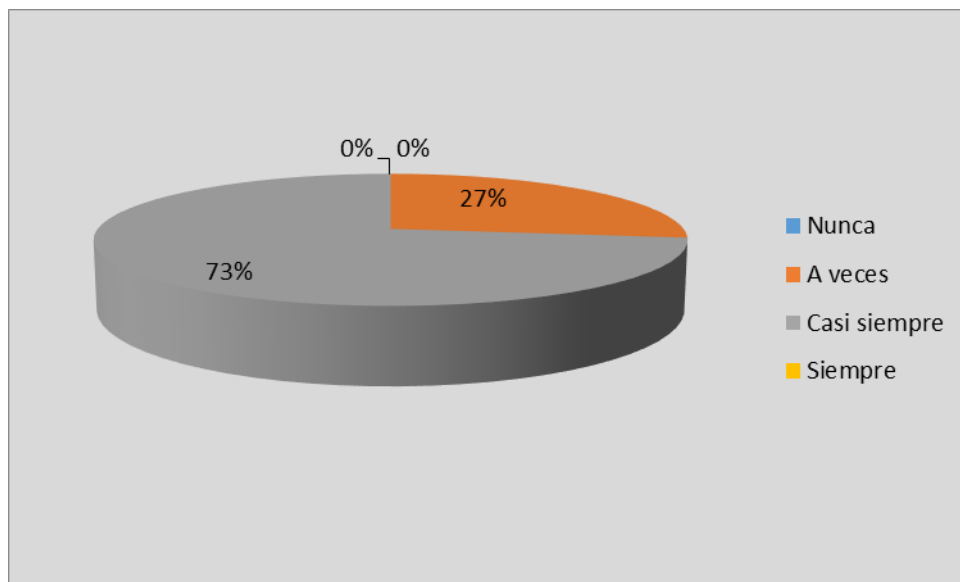
Tabla 20. PARTICIPA EN LOS JUEGOS RECREATIVOS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	35	27%
Casi siempre	94	73%
Siempre	0	0%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 19. PARTICIPA EN LOS JUEGOS RECREATIVOS



Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

En esta interrogante se ha determinado que el 73% de los encuestado casi siempre no participar en los juegos recreativos, el 27% a veces lo realiza,

¿Te gustan los juegos recreativos desarrollados por tus profesores?

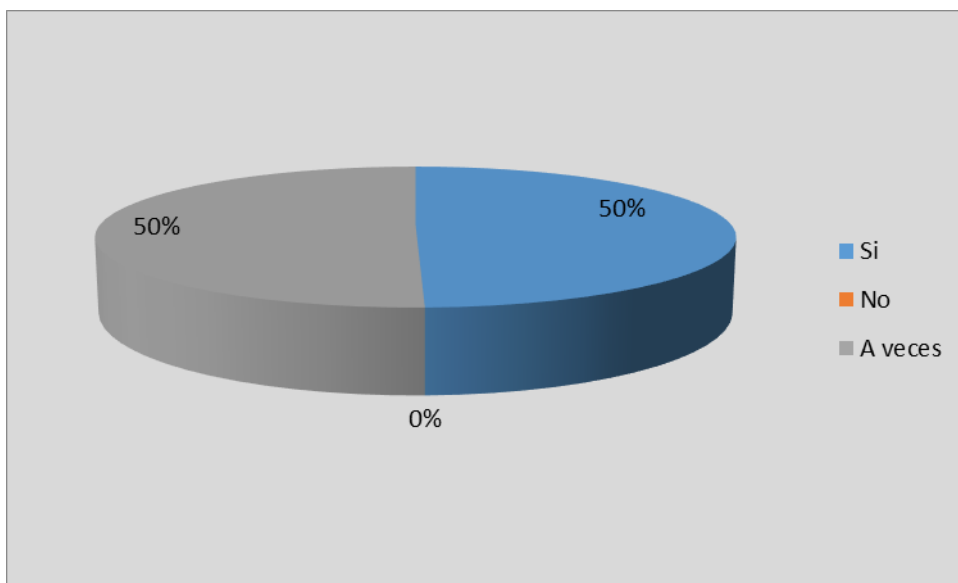
Tabla 21. TE GUSTAN LOS JUEGOS DE TUS PROFESORES

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	64	50%
No	0	0%
A veces	65	50%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 20. TE GUSTAN LOS JUEGOS DE TUS PROFESORES



Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

En esta grafica los estudiantes encuestados en un porcentaje del 50% le gustan los juegos recreativos y un 50% no le gusta.

¿Qué es lo que más quisieras tener en tu escuela?

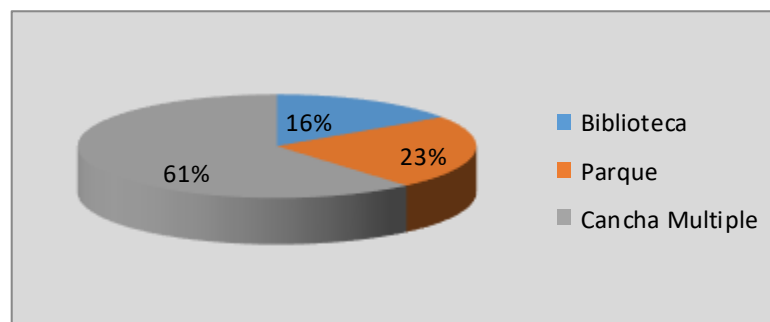
Tabla 22. QUE ES LO QUE MÁS QUISIERAS TENER EN TU ESCUELA

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Biblioteca	20	16%
Parque	30	23%
Cancha Múltiple	79	61%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 21. . QUE ES LO QUE MAS QUISIERAS TENER EN TU ESCUELA



Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

En esta interrogante muestra el interés el estudiante en tener una cancha múltiple (61%), el 23% prefiere un parque y el 16% una Biblioteca.

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

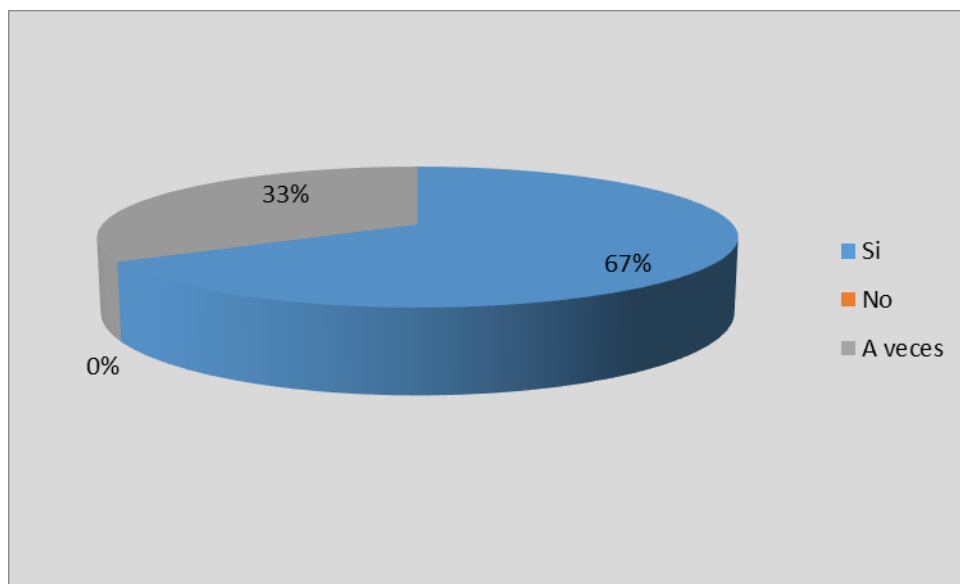
Tabla 23. LOS NIÑOS SIENTEN GANAS DE APRENDER

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	86	67%
No	0	0%
A veces	43	33%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 22. LOS NIÑOS SIENTEN GANAS DE APRENDEN



Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Los estudiantes en un alto porcentaje (67%) alegan que se sienten bien cuando se recrean y tienen ganas de aprender y con un 33% dice que a veces.

ENCUESTAS A PADRES DE FAMILIA

¿Qué hacen en los ratos libres como sábado y domingo?

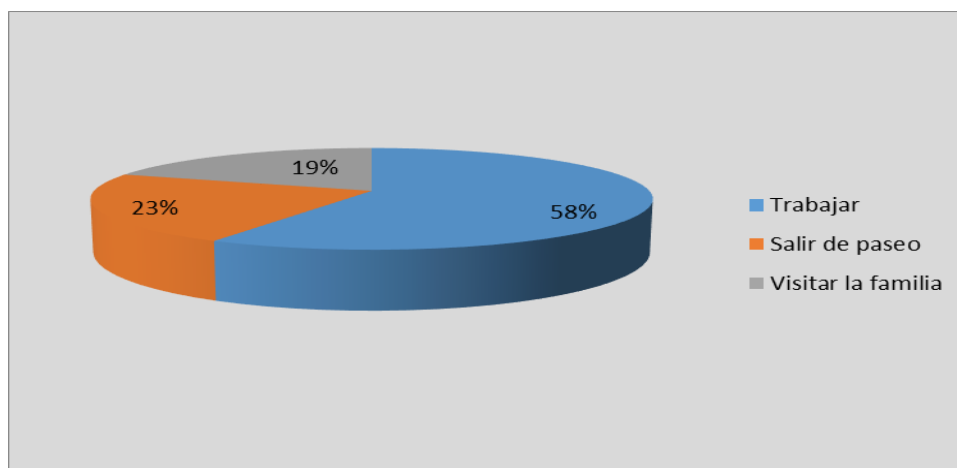
Tabla 24. QUE HACEN EN LOS RATOS LIBRES

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Trabajar	75	58%
Salir de paseo	29	22%
Visitar la familia	25	19%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 23. QUE HACEN EN LOS RATOS LIBRES



Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

En el siguiente gráfico podemos observar que la muestra tomada de los padres de familia el 58% trabajan en los ratos libres como sábado y domingo, el 22% de salen de paseo y el 15% van a visitar a la familia.

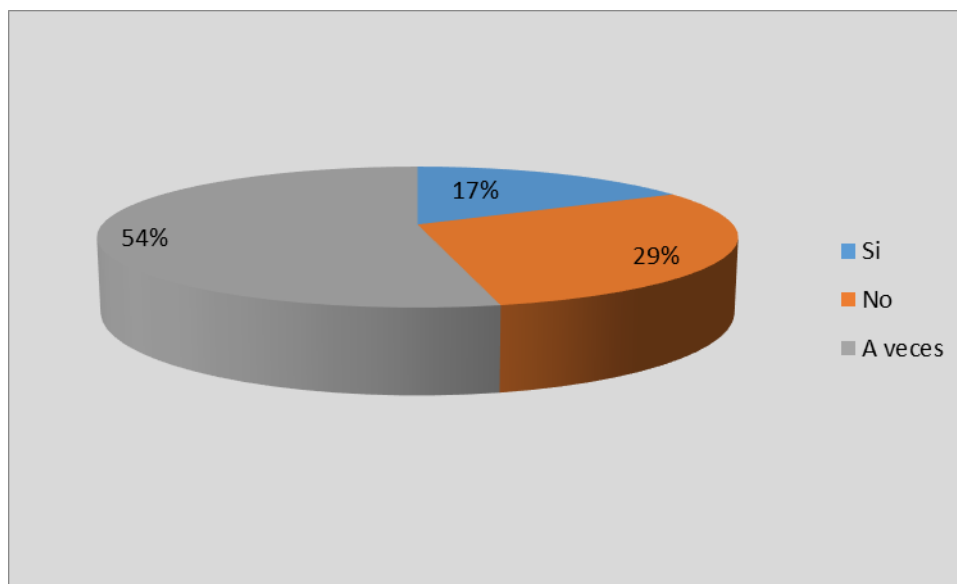
¿Visitan algún lugar donde divertirse con sus hijos?

Tabla 25 VISITAN UN LUGAR PARA DIVERTIRSE

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	17%
No	38	29%
A veces	69	53%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"
Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 24. VISITAN UN LUGAR PARA DIVERTIRSE



Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"
Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Según los datos obtenidos podemos observar que los padres no le dan importancia a visitar un lugar donde se puedan divertir con sus hijos, nos muestra la figura que un 53 % lo hace a veces, el 29% no lo hace y el 17 % que es el porcentaje menor si lo hace.

¿Saben cómo se crean sus hijos en la escuela?

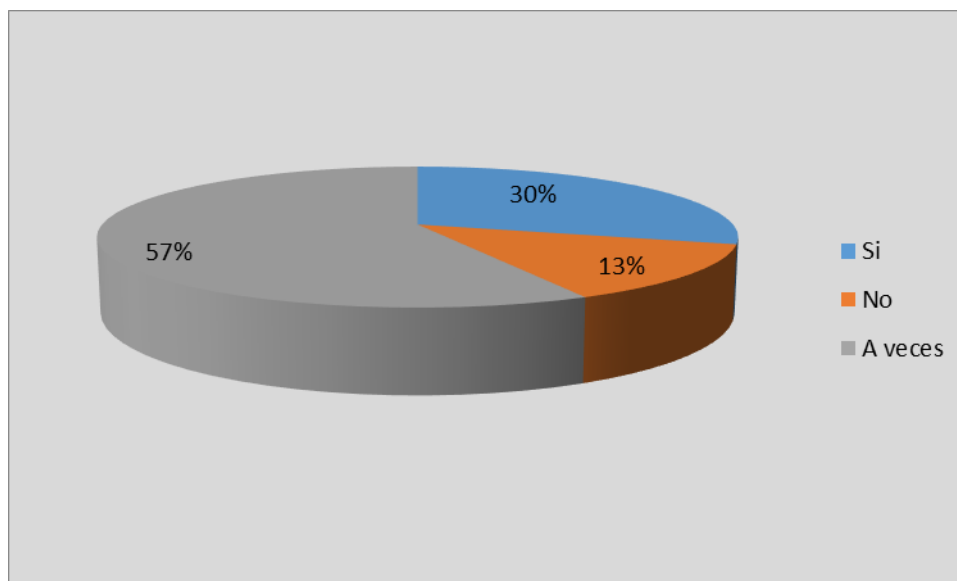
Tabla 26. COMO SE RECREAN SUS HIJOS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	29%
No	17	13%
A veces	74	57%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Gráfico 25. COMO SE RECREAN SUS HIJOS



Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

En la figura observamos que los padres de familia en su mayoría no sabe cómo se recrean sus hijos en la escuela porque demuestran poco interés en el tema vemos que un 57% a veces lo sabe, el 29% si sabe y un 13% no sabe.

¿Ha asistido a eventos recreativos que se realizan en la escuela?

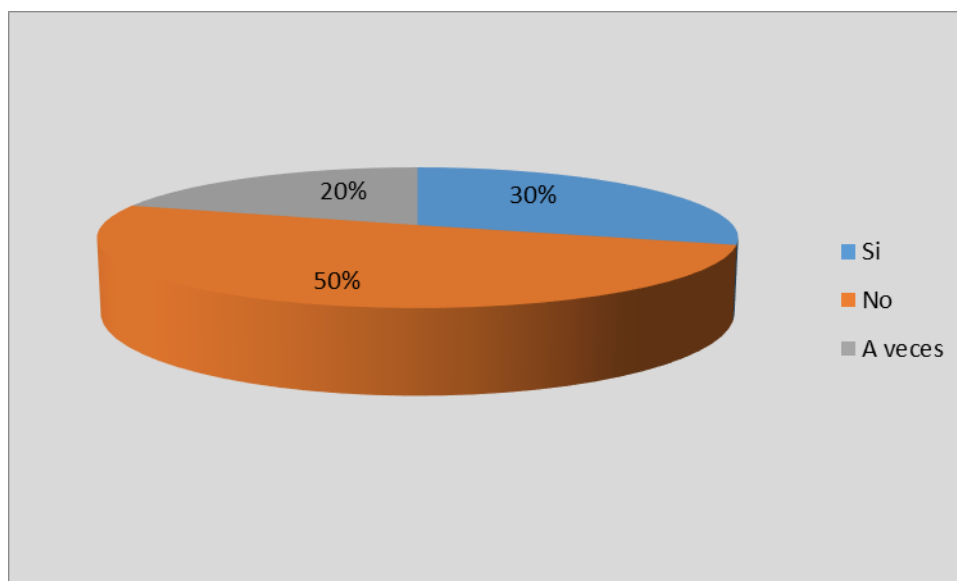
Tabla 27. LOS PADRES HAN ASISTIDO A EVENTOS RECREATIVOS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	29%
No	65	50%
A veces	26	20%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 26. LOS PADRES HAN ASISTIDO A EVENTOS SOCIALES



Fuente: Docentes E.B. “Virginia Reyes González”

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Con un porcentaje del 50% que muestra el gráfico al ítem No, nos damos cuenta que el padre de familia no participa en los eventos recreativos que realiza la escuela, un 29% si asiste y un 20% a veces.

¿Cree Ud. que la aplicación de los juegos recreativos en horas de receso mejoren el comportamiento de los estudiantes

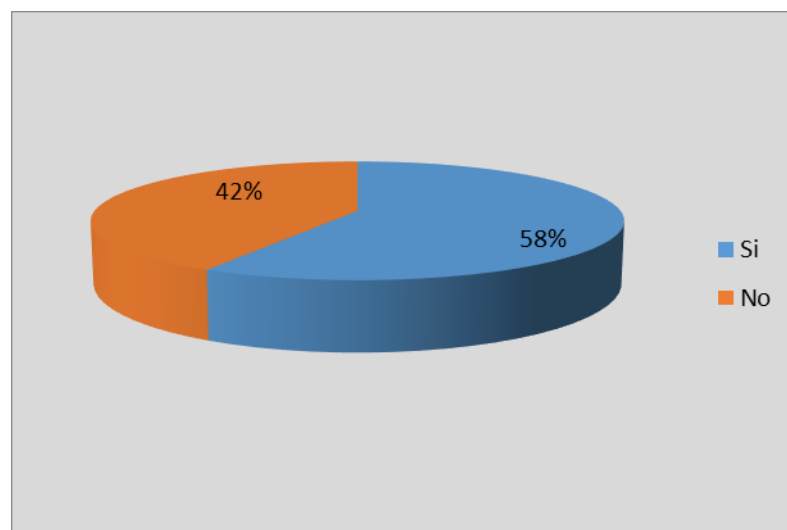
Tabla 28 LOS JUEGOS RECREATIVOS MEJORAN EL COMPORTAMIENTO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	75	58,14%
No	54	41,86%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 27. LOS JUEGOS RECREATIVOS MEJORAN EL COMPORTAMIENTO



Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Esta grafica representa que un 58,41% de los padres de familia están de acuerdo con la aplicación de los juegos recreativos en horas de receso para que mejoren el comportamiento de los estudiantes y un 41,96% no están de acuerdo.

¿Estaría dispuesta a colaborar en la aplicación de juegos recreativos que se establezcan para sus hijos e hijas?

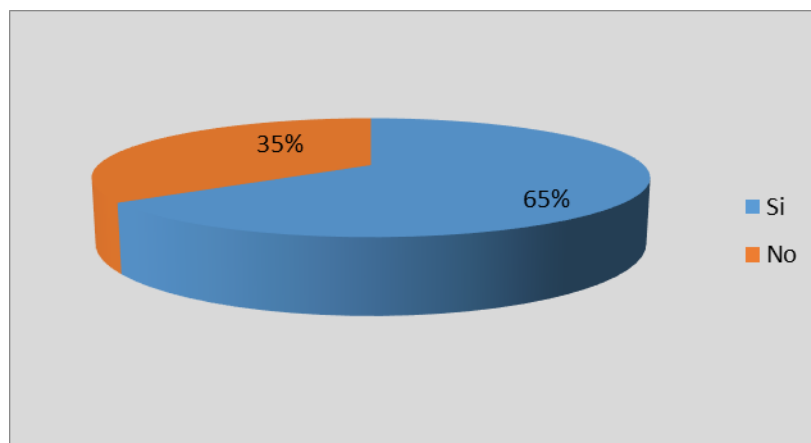
TABLA 29. LOS PADRES COLABORAN EN APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	84	65%
No	45	35%
Total	129	100%

Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

Grafico 28. LOS PADRES COLABORAN EN LOS JUEGOS INFANTILES



Fuente: Docentes E.B. "Virginia Reyes González"

Elaborado por: Rosa Isabel Maita

La figura refleja que un 58,1% si están de acuerdo en colaborar en la construcción de los recursos recreativos que se establezcan para los juegos de sus hijos y un 35 % de padre de familia no.

VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Hipótesis general

La recreación y el uso del tiempo libre incide en el comportamiento de los estudiantes del nivel medio de la escuela de Educación Básica Virginia Reyes González.

Esta variable se comprueba con la pregunta 3 ¿A qué se debe el mal comportamiento de los estudiantes, respondiendo un 57% influencia en los hogares; 43 % a la televisión; y un 23 % falta de recreación este diagnóstico hace énfasis que la mayoría de los estudiantes tiene diversos problemas de diversa índole en el seno familiar que afecta en el crecimiento y comportamiento existiendo niños agresivos que no aceptan normas.

En la pregunta 1 ¿Qué hacen los ratos libres como sábados y los domingos? La muestra tomadas de los padres de familia el 58 % trabajan; el 23 % salen de paseo y el 19 % visitan familiares. En la mayoría de los casos los padres prefieren trabajar y no dedican tiempo a la familia, sin considerar que esto afecta de forma directa a sus hijos, quienes al sentir la falta de afecto y atención buscan en personas equivocadas que los inducen a practicar malos hábitos, que se manifiestan en comportamientos inestables.

Hipótesis particular

1. Las actividades de tiempo libre ayudan con el liderazgo de las relaciones interpersonales

La hipótesis se comprueba con la encuesta realizada a los estudiantes con la pregunta N° 9 ¿Cuándo juegas te sientes con ganas de aprender? Un 67% responden que se sienten bien y un 33 % dicen que a veces.

De la misma manera con la pregunta realizada a los docentes ¿Se integran los niños y niñas a los juegos que Ud. Realiza? Se observa que el 59 % de los docentes aplican juegos para que los niños se integren, el 26 % casi siempre el 16% a veces. Los docentes deben aplicar más actividades de recreación para que los niños logren mejorar su personalidad.

Permitirá la supervisión a la mejora del comportamiento de los estudiantes en horas de receso.

Esta hipótesis se verifica con la pregunta 4 realizada a los docentes ¿Cree Ud. Que la recreación ayuda a su niño en el comportamiento? Notando que un 50% va estar de acuerdo en que la recreación va ayudar en el comportamiento, el 35 % a veces y un 15 % casi siempre.

Igualmente con la pregunta 4 a los estudiantes ¿Qué hace tu profesor en horas de receso? Donde se demuestra que el 45% de los estudiantes observan que su docente conversa con sus colegas en horas de receso, el 36 % vigila a los estudiantes y el 19 % loncha. Se debe concienciar a los docentes que estos cambios de actitudes de los estudiantes es por falta de recreación lo que disminuye la armonía escolar.

La pregunta N° 5 ¿Utiliza tu profesor actividades recreativas en horas de receso? Según los resultados obtenidos se puede señalar que un 74 % de los estudiantes manifiestan que los docentes no aplican actividades recreativas en horas de receso, un 26 % si lo hace. Se establece que los docentes deben elaborar juegos a los estudiantes.

1. Al implementar el manual de recreación permitirá mejorar el comportamiento de los estudiantes de la institución.

La hipótesis tres se constata con la pregunta N° 5 realizada a los padres de familia. ¿Creer Ud. Que la aplicación de actividades de recreación ayudará a mejorar el comportamiento de los estudiantes? Donde se demuestra que un 58% de los padres están de acuerdo con la aplicación del manual de recreación y 42 % manifiesta que no.

En la siguiente pregunta N° 6 de los estudiantes. ¿Te sientes en capacidad de participar en los diferentes juegos recreativos, se determina que el 73 % de los encuestados casi siempre no participa en los juegos recreativos, el 27 % a veces lo realiza. Es decir la mayoría de los estudiantes no se siente motivado en participar en actividades recreativas.

De igual manera se comprueba con la pregunta N° 8 de docentes ¿Proporciona Ud. Algún tipo de juego recreativo para mejorar el comportamiento de los estudiantes? Donde el 61% de los docentes está de acuerdo en proporcionar algún tipo de juego Recreativo para mejorar el comportamiento de los estudiantes y un 39% no está de acuerdo con la propuesta.

Según el análisis de las encuestas. Se llega a la conclusión que los estudiantes si necesitan actividades de recreación para mejorar su comportamiento al igual que los docentes deben colaborar en el receso para una mejor convivencia escolar.

Los padres de familia también deben colaborar en casa para que el estudiante se sienta seguro, mostrando afecto a los hijos para que no afecten su desarrollo personal, aprendan valores y normas que son importantes en la convivencia escolar De la institución donde se educa.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1. TITULO

“DISEÑO DE UNA GUÍA DE RECREACION PARA LOS DOCENTES EN EL USO DEL TIEMPO LIBRE EN LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA VIRGINIA REYES GONZALEZ”

La presente guía de recreación está sujeta a: la nueva Actualización y Fortalecimiento Curricular, a los lineamientos de la nueva malla curricular como son: Aprendiendo en Movimiento y clubes que implemento el Ministerio de Educación para alcanzar la excelencia en educación.

Dentro de los cambios que se plantea el Gobierno está sin lugar a dudas la Recreación como parte integral del desarrollo del ser humano, con valores y actitudes positivas para una sana convivencia.

Esta guía elaborada por la propuesta de mejorar el comportamiento de los estudiantes, será el manual diario que poco a poco utilicen los docentes en su labor educativa buscando el bienestar de la niñez en el Ecuador del buen vivir.

3.2. ANTECEDENTES

La presente propuesta se origina de las observaciones realizadas por la docente que labora en la jornada vespertina en el grado 7 B de la Escuela de Educación Básica Virginia Reyes González, quien visualiza en horas de receso que niños, niñas de los sextos y séptimos grados participan de juegos bruscos presentando comportamientos hostiles, agresivos, además la desorganización que existe en el aula cuando están sin la supervisión del docente, estos factores fueron las pautas que incentivaron a la docente a descubrir el origen de este problema que afecta a la institución en los diferentes subniveles de educación.

La propuesta que se entrega no es solo la identificación de un problema, sino la investigación basada en teorías para su análisis, de ahí la necesidad de crear esta guía como una herramienta lúdica con dinámicas, actividades de recreación que fortalezca las relaciones interpersonales entre estudiantes, de esta manera se brinde un clima escolar que asegure la formación integral cumpliendo con los objetivos de la educación.

3.3. JUSTIFICACION

La recreación no es solo una actividad para recrear, se la considera científicamente como una necesidad para la formación integral del ser humano en su aspecto social, intelectual, cultural y físico, los niños mediante el juego comparten experiencias, expresan sus inquietudes, sus temores, alegrías, se olvidan por momentos de los problemas del hogar que en determinadas situaciones influyen en su comportamiento y aprendizaje.

Muchas teorías explican la importancia de recrearse, desde varios puntos de vista como psicológico, filosófico, y social, cuando un niño juega sin condiciones impuestas explora su entorno, activa sus funciones sensoriales, valora la naturaleza

encontrando un sentido a la misma, aprende y respeta normas de la vida en la sociedad,

Las razones expuestas son fundamentales en el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes, al plantear esta guía se manifiesta el firme compromiso de ejecutarla para lograr los objetivos expresos en los lineamientos de la nueva malla curricular de Aprendiendo en Movimiento, Clubes, la Actualización y Fortalecimiento Curricular que lo implementó el Ministerio de Educación.

3.4. IMPORTANCIA

Las actividades recreativas que se planificaron en la guía tienen relevante importancia, ya que aun se observa en el aula docentes impartiendo su clase de forma pasiva, provocando desmotivación en los estudiantes que en la mayoría de los casos terminan en comportamientos no aceptables, esta guía es un apoyo esencial en las labores educativas, tiene como propósito desarrollar en los estudiantes sus potencialidades, para que sean capaces de convivir en el entorno que interactúan.

3.5. OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA

Motivar con actividades recreativas de arte, danza, juegos el mejoramiento del comportamiento escolar de los estudiantes del quinto al séptimo grado de la escuela “Virginia Reyes González” de la Parroquia Anconcito.

3.6. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Del docente

Analizar la personalidad de los estudiantes mediante reflexiones para fortalecer vínculos de amistad, afectividad entre la comunidad educativa.

Del estudiante

Conocer los diferentes tipos de actividades recreativas como un medio de aprendizaje que permitan desarrollar la parte afectiva, en un ambiente escolar seguro y saludable.

Del padre de familia

Desarrollar las acciones que se sugieren en la guía, apoyando el proceso de crecimiento afectivo de sus hijos con la finalidad de alcanzar cambios positivos en la escuela y hogar.

3.7. FUNDAMENTACION

3.7.1 Pedagógica

El juego es una actividad donde el niño, niña está en constante movimiento, se conecta con el mundo exterior, libera energías, aprende, crea, descubre y se desarrolla.

Con respecto a lo que manifestó Vigotsky, Polonio López, publicó

“El juego es una actividad constante para que el niño se maneje en la ZDP. Es decir en el juego, el niño recrea situaciones que le suponen un desafío, y estas le permiten explorar y desarrollar andamiajes” (Polonio López, 2008, pág. 66) (López 2008,pag. 66)

7.3.2. Psicológico

En este aspecto, Garvey manifiesta:

“El juego ayuda al niño a conocerse a si mismo, los demás Y al mundo que le rodea” (Garvey 2002)

Este aporte determina que es fundamental que niños, niñas desarrollen actividades recreativas que ayuden al proceso de las funciones psíquicas, para una estabilidad emocional.

3.7.3. Sociológico

Reynolds Peter considera el aspecto sociológico

**“El juego como un comportamiento en el modo simulativo”
(Reynolds 1976)**

3.8. FACTIBILIDAD

La propuesta es factible porque se indago que la institución Virginia Reyes González, no cuenta con profesor especial en el area de Educación Física en ninguno de los tres subniveles de educación básica, este es el motivo por el cual se ha investigado, recopilado diferentes actividades destinadas a la recreación que los docentes conocían de forma empírica y las realizaban de forma ocasional con sus estudiantes, ante esta situación se planteo la necesidad de elaborar una guía que le servirá de apoyo a los docentes en su labor educativa.

La propuesta cuenta con el apoyo y la aprobación de la autoridad, personal docente, estudiantes, padres de familia de la Escuela de educación básica Virginia Reyes González De la parroquia Anconcito El extraordinario propósito de esta Guía es aplicar técnicas adecuadas en los juegos para mejorar el comportamiento de los estudiantes.

3.9. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta herramienta pedagógica práctica será importante en el entorno educativo en especial para los docentes del nivel medio que desconocen técnicas en el área de educación física, la diversidad de actividades para la recreación que aquí se presentan se caracterizan por ser creativas, reflexivas, dinámicas e inclusivas que

están explicadas de manera clara y sencilla, están diseñadas a desarrollar las potencialidades de los estudiantes, por lo tanto ayudará en su formación personal.

Este recurso, presenta actividades de juegos activos, pasivos, individuales, grupales, artísticas destinadas a recrear entre ellas juego, dibujo, baile, etc. que pueden ser desarrolladas dentro y fuera del aula, los recursos materiales que se necesitan son fáciles de adquisición, en su mayoría se los obtiene del entorno o creados por los mismos estudiantes, Este recurso es flexible porque puede utilizar otros elementos en los juegos propuestos, es inclusiva porque se atiende las necesidades educativas especiales.

3.10. RECURSOS

Administrativos

Institucional: Escuela de Educación Básica Virginia Reyes González

Talento Humano:

Autora de la propuesta

Estudiantes del nivel medio

Directivos de la institución

Personal docente

Materiales:

Computadora, Impresora

Cámara fotográfica

Internet, Libros, folletos

3.11. BENEFICIARIOS

Directos: estudiantes quienes recibirán el beneficio de la guía propuesta

Indirectos

Docentes: son los encargados de ejecutar las actividades recreativas planificadas en la guía.

Padres de familia: encargados de colaborar en la ejecución de las actividades recreativas.

3.12. METODOLOGÍA

La investigación es de enfoque social por lo tanto, se utilizó el método analítico Sintético; deductivo – inductivo desde la inferencia de los datos obtenidos en las encuestas que se efectuaron como muestras seleccionadas en la investigación.

Tabla N° 30 De Plan De Acción

ENUNCIADO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Fin Elaborar un manual de recreación.	Lograr el desarrollo de las actividades recreativas en horas de receso.	Manual de juegos recreativos.	Los estudiantes se sentirán satisfechos de los recreativos.
Propósito Mejorar el comportamiento.	Participar en actividades recreativas en un 80%.	A través del manual de recreación.	Los docentes aplican estrategias innovadoras para la recreación.
Componentes o resultados Se hará acompañamiento en las actividades recreativas.	Al final del segundo quimestre 100 estudiantes de sexto y séptimo grado realizaran las actividades recreativas propuestas.	Reportes de calificación, observaciones.	Que se logren realizar pocas actividades recreativas.
Actividades Acompañar en los juegos.	Dentro y fuera del aula – escuela.	Firmas de directivos, docentes.	Las actividades se ejecuten en gran porcentaje.

Fuente: Docentes de la escuela Virginia Reyes González

Elaborado: Lcda. Rosa Isabel Maita Mazabanda

CRONOGRAMA DEL PLAN DE ACCIÓN

Tabla N° 31 Distribución de las actividades de cronograma

Actividades	Responsables	Fechas					Cumplimientos
		Mayo					
Socializar a los padres de familia el proyecto.	Directora de la institución.	X	X				Motivar a los padres de familia.
Socializar con los docentes el proyecto.	Lcda. Rosa Maita			X			Incentivar a los estudiantes.
Investigar actividades recreativas.	Lcda. Rosa Maita				X	X	Seleccionar diferentes actividades de recreación.
Determinar materiales para la guía.	Lcda. Rosa Maita	Mes Julio					Adquirir materiales del manual.
			X				
				X			
Elaboración del manual de recreación.	Lcda. Rosa Maita	Mes septiembre					Establecer las actividades del manual de recreación.
		X	X	X	X		
Evaluación del proyecto realizado	Todos los involucrados						Evaluar el manual
		X	X	X	X	X	

Fuente: Escuela de E.G.B. Virginia Reyes González

Elaborado: Lcda. Rosa Isabel Maita Mazabanda.

FINANCIERO

TABLA N° 32 DE PRESUPUESTO

concepto	Cantidad	costo	Costo total en dólares
Resma de papel	2	4,00	8,00
Copias	300	0,05	15,00
Impresiones	50	0,10	5,00
Refrigerio	100	2,00	100,00
CD	1	2,00	2,00
Marcador liquido	10	5,00	5,00
Anillado	1	3,00	3,00
Total			138,00

Elaborado por: Lcda. Rosa Maita Mazabanda

Impacto

- ✓ Directivos comprometidos a realizar seguimiento en el cumplimiento de la aplicación del manual.
- ✓ Docentes capacitados en la utilidad del manual de recreación para desarrollar habilidades cognitivas, afectivas y sociales.
- ✓ Estudiantes motivados en la ejecución de actividades recreativas.
- ✓ Padres de familia dispuestos a colaborar en la aplicación de la propuesta de juegos recreativos.
- ✓ Reducir el mal comportamiento en los estudiantes

Evaluación de la propuesta

Al realizar la presente propuesta que trata sobre actividades recreativas en el tiempo libre dentro y fuera de clase, mediante la observación directa e indirecta se ha observado que los educandos se muestran incentivados a participar en la

ejecución de diferentes juegos, dinámicas destinadas a cambiar de actitudes. Es necesario hacer una evaluación integral que contribuya al conocimiento, a las buenas relaciones sociales que superen dificultades.

Las acciones desarrolladas serán evaluadas en función de los logros alcanzados tomando en cuenta los siguientes indicadores.

- ✓ Cumplimiento de la socialización de padres de familia
- ✓ Participación de los docentes en la socialización
- ✓ Cumplimiento de las actividades recreativas mediante la observación en el tiempo libre.
- ✓ Nivel de comportamiento de los estudiantes en el entorno escolar.
- ✓ Comparar el número de docentes motivados a continuar aplicando esta estrategia recreativa.

CONCLUSIONES

Para concluir a pesar que existen programas de recreación por parte del Ministerio de educación aún se continúa utilizando los métodos tradicionales, dejando de lado la aplicación de juegos, actividades recreativas que son la base primordial para potenciar todas las habilidades de los estudiantes, esto pone al descubierto que no se está haciendo un verdadero seguimiento que monitoree y evalúe el trabajo docente.

Es hora que reflexionemos al cambio dejando atrás el tradicionalismo que tanto daño causa a la niñez y juventud, enfrentemos con decisión el reto que del siglo XXI, que no solo es el avance de la ciencia y la tecnología, sino también de crisis familiar, de comunicación de afectividad, que dan como resultados niños conflictivos, inseguros, con poca predisposición para relacionarse en su entorno escolar.

RECOMENDACIONES

Es indispensable que los y las docentes propongan una educación de calidad y sobre todo con calidez, con la finalidad de llenar la carencia de afecto de la niñez y juventud que se educa en esta institución educativa.

El comportamiento inapropiado de los estudiantes disminuirá con la participación libre, espontánea y activa en la realización de diversos juegos, dinámicas, convivencias, en el tiempo libre

Planificar, elaborar los materiales necesarios para la consecución de las actividades recreativas de tal manera que promueva el desarrollo equilibrado de la personalidad

Aplicar la recreación en las áreas de estudios, desarrollando destrezas cognitivas, afectivas, sociales y ambientales

Propiciar y mantener un ambiente de trabajo armónico y de confianza donde se genere una cultura de juegos, sin exclusión, ni discriminación de ninguna clase.

Las actividades planificadas tienen como propósito:

- Fortalecer la comunicación entre docente, estudiantes, padres de familia dentro de un marco de respeto.
- Reconstruir el espacio educativo como agente de recreación y socialización.
- Involucrar a los docentes en la ejecución y acompañamiento de las actividades recreativas.
- Utilizar la recreación mediante juegos, cantos, dibujo para que expresen sus vivencias de forma creativa, libre y familiar.
- Potenciar las habilidades físicas a través de la práctica para mejorar su salud.
- Lograr la participación de todos y todas atendiendo la diversidad educativa.
- Utilizar adecuadamente los recursos del medio en la elaboración de elementos para ejecutar los juego

JUEGO N° 1

NOMBRE: HAND – FUT



Objetivo: Desarrollo de habilidades de liderazgo, auto confianza, competitividad, el respeto desarrollo del carácter, posibilidad de hacer nuevos amigos.

Tiempo: El que se determine entre los participantes o el docente

Edad apropiada: de 11 a 15 años

Número de participantes: de 10 a 20

Espacio físico: Patio de la escuela

Recurso: pelota de hule

Organización: se formaran equipos de siete participantes, mediante sorteo se determina quien juega primero.

Desarrollo: con una pelota de hule los dos equipos trataran de hacer gol en el arco contrario, el juego se lo realiza con las manos.

Reglas:

- El portero si puede utilizar los pies
- El participante que tenga la pelota no puede correr con ella, solo puede dar dos pasos y dar pase o lanzar.
- Se juegan dos tiempos de 10 minutos cada uno.

Observación: los equipos pueden ser mixtos

JUEGO N° 2

NOMBRE: JUGUEMOS CON EL GLOBO



Objetivo: Desarrollo del carácter, auto confianza, respeto, amistad y posibilidad de hacer nuevos amigos.

Tiempo: El que se determine entre los participantes o el docente

Edad apropiada: de 11 a 15 años

Número de participantes: de 10 a 40

Organización: por parejas

Espacio físico: demarcado por una línea de salida y llegada

Recurso: globos N° 6

Descripción: Los niños deben ir golpeando el globo con diferentes partes del cuerpo intentando que no caiga al suelo cada vez que golpeen el globo deben nombrar la parte del cuerpo en alta voz.

Variante 1: Las parejas pueden utilizar la respiración para no dejar caer el globo

Variante 2: Los participantes pueden sostener la pelota con alguna parte del cuerpo que no sean las manos.

Regla:

La pareja que deja caer el globo regresa al punto de salida, pero no repite la forma de transportar el globo.

Observación:

- Los equipos pueden ser mixtos y participar niños desde 6 años

JUEGO N° 3

NOMBRE: FUT - GLOB



Objetivo: Desarrollo del carácter, auto confianza, respeto, amistad y posibilidad de hacer nuevos amigos.

Tiempo: 5 minutos o el que se determine entre los participantes o el docente

Edad apropiada: de 11 a 15 años

Número de participantes: de 10 a 40

Organización: formar equipos de dos participantes cada uno.

Recurso: pelota de ping pong, globo N° 3 mesa o en el piso

Descripción: Los niños deben inflar los globos dejar escapar el aire para empujar la pelota de ping pong hasta la zona demarcada para hacer el gol

Variante 1: Las parejas pueden utilizar la respiración para no dejar caer el globo.

Regla:

- No se debe tocar la pelota con ningún elemento

Observación:

- Los equipos pueden ser mixtos
- Se puede jugar dentro o fuera del aula

JUEGOS N° 4 CAZADORES Y LIEBRES



Objetivos: fortalecer el carácter, respeto, compañerismo, habilidades físicas para una buena salud mental y posibilidad de hacer nuevos amigos

Número de participantes: toda la clase

Tiempo: el requerido según el grupo de estudiantes

Desarrollo: se dividen dos equipos uno son los cazadores otros son las liebres, los cazadores intentan cazar las liebres tocando con las pelotas o tocándolas con un pañuelo siguiendo estas reglas:

- Los cazadores pueden pasarse la pelota
- El cazador que tiene la pelota no puede moverse
- Las liebres son cazadas cuando la pelota le toca las piernas
- Las liebres pueden ser salvadas por otra liebre con una pelota que intersecte a los cazadores.

Observación: pueden formarse grupos pueden ser mixtos

JUEGO N° 5

NOMBRE: ROLLE



Objetivo Desarrollo de habilidades físicas, confianza, cooperación, competitividad y la posibilidad de convivir en armonía con niños y jóvenes de su edad.

Tiempo: de 10 a 15 minutos

Edad: 11 a 15 años

Número de participantes: 10 a 40

Organización: equipo integrado por 10 estudiantes, cada equipo con una pelota.

Recursos: balones

Desarrollo: un equipo tratara de quitar la pelota al equipo contrario, pasando la pelota hasta llegar a la portería contaría a meter el gol con las manos.

Reglas:

- No deberán pasar la pelota con los pies.
- No deberán pegar o empujar a sus compañeros.
- Pasar la pelota por arriba

Evaluación: La participación, alegría y disfrute de los estudiantes

JUEGOS COGNITIVOS

JUEGO N° 1

NOMBRE: DOMINÓ DE NÚMEROS



Objetivo: desarrollar habilidades cognitivas, sociales, respeto confianza, para fortalecer la convivencia.

Tiempo: requerido según el grupo de estudiante

Edad: 11 a 15 años

Número de participantes: 10 a 40

Organización: grupo integrado por 4 estudiantes, cada equipo con una pelota.

Recursos: mesa, sillas, dominó, (realizado por estudiantes y docentes)

Desarrollo: Un participante repartirá las fichas a los demás del grupo, se sorteara quien empieza el juego, cada uno saca una ficha y la deja en la mesa, el que tenga la mayor cantidad, inicia el juego,

Reglas:

- Respetar turno de participación
- El participante que no responda la operación solicitada pierde el turno.

Evaluación: participación, entusiasmo, disfrute,

JUEGOS N° 7

NOMBRE: NAIPES MATEMÁTICOS



Objetivos: desarrollar habilidades cognitivas, sociales, afectivas, competitivas para fortalecer las buenas relaciones sociales.

Tiempo: el requerido por los participantes o docente

Edad; de 11 a 15 años

Número: de participantes: 10 a 40

Organización: formar grupos de 4 participantes

Espacio físico: dentro del aula

Recursos: naipes (elaborados por los estudiantes y docente), mesa, sillas,

Desarrollo: un participante sorteará y repartirá los naipes al grupo, dejará una parte para continuar el juego. Se lanzará una moneda para indicar quien inicia el juego.

Regla:

- Respetar turno
- Pierde turno el que no responda a la operación requerida.

DINAMICA N° 1

NOMBRE: POBRECITO DE MI PATO

**Objetivo:**

Desarrollo de habilidades, de liderazgo, cognitivas, auto confianza, respeto, afectivas, personalidad, fortalecer lazos de amistad.

Tiempo:

Lo que dura la dinámica o el requerido por el o la docente

Número de participantes;

Puede participar toda la clase.

Organización:

Dentro del aula se ponen en pie y salen de sus puestos la posición es libre.

Recursos: Grabadora, pendrive, entusiasmo

Espacio físico:

Se puede desarrollar dentro y fuera del aula

Variante: puede adaptarse el principal elemento por ejemplo en vez de pato gato, perro, etc.

Desarrollo:

Proceder a cantar la dinámica del pato aprendida con antelación repitiendo los movimientos corporales, gestos y mímicas que expresa cada frase.

Explicación:

Los docentes empiezan diciendo cada verso, luego los estudiantes repiten lo mismo, entonando con musicalidad y gracia la dinámica.

Reglas:

- Divertirse, disfrutar
- Participación de los docentes

Evaluación: participación, diversión, disfrute de los estudiantes.

Contenido:

Pobrecito de mi pato, un camión lo atropelló, fue tan grande el golpazo

Que una alita se quebró, **Cua, cua, cua, cua, cua//**

Pobrecito de mi pato, un camión lo atropelló fue tan grande el golpazo

Que la patita se quebró **Cua, cua, cua, cua, cua//**

Pobrecito de mi pato, un camión lo atropello, fue tan grande el golpazo

Que la cadera se quebró, Cua, cua, cua, cua, cua//

Pobrecito de mi pato, un camión lo atropello, fue tan grande el golpazo que la cintura se quebró, Cua, cua, cua, cua, cua. //

Pobrecito de mi pato, un camión lo atropelló, fue tan grande el golpazo Que la cabeza se viró Cua, cua, cua, cua, cua. //

Pobrecito de mi pato un camión lo atropello fue tan grande el golpazo, que la lengua se le salió. Cua, cua, cua, cua, cua. //

Nota:

Esta dinámica se puede realizar en las horas de formación para despertar en las niñas y los niños el interés en el aprendizaje.

DINAMICA N° 2
NOMBRE: EL TREN DEL AMOR



Objetivo:

Desarrollo de habilidades, cognitivas, motoras, coordinación, auto confianza, respeto, afectividad, personalidad, fortalecer lazos de amistad.

Tiempo:

Lo que dure la dinámica o el requerido por el o la docente

Número de participantes;

Puede participar toda la clase.

Edad: de 11 a 15 años

Organización:

Formar grupos de 8 o 10 participantes

Recursos: Grabadora, pendrive, entusiasmo

Espacio físico:

Se puede desarrollar dentro y fuera del aula

Desarrollo:

Formar columnas según lo indicado, ubicar las manos en la cintura del niño o niña que este delante, cantar la dinámica del tren aprendida ejecutando saltos hacia adelante y hacia atrás aprendidas con antelación.

Explicación:

La estrofa se repite seis (6) veces o las que el docente considere necesario según observe la motivación de los participantes. Cuando dice chiqui dan un salto hacia adelante y cuando dice chaca hacia atrás, luego tres saltos adelante cuando se canta chiqui, chiqui, chiqui, y un salto cuando termina chaca

Sugerencia: escuchar la dinámica antes de ejecutarla

Reglas:

- Jugar sin empujarse,
- Participación de la o el docente

Evaluación: participación, diversión, disfrute de los estudiantes.

Contenido.

Súbete al tren del amor or, or, or

Súbete al vagón de la amistad ad, ad, ad, ad,

Súbete a la nave de la fantasía

Súbete al tren del amor or, or, or, or

//Que le hace chicqui, que le hace chaca

Que hace chiqui, chiqui, chiqui, chiqui, chaca. //

Nota: Se puede variar la dinámica con esta otra

Súbete al tren del amor or, or, or, or,

Súbete al avión de la amistad ad, ad, ad, ad,

Súbete al auto de la fantasía

Súbete al avión de la ilusión on, on, on, on,

//Que le hace chicqui, que le hace chaca

Que hace chiqui, chiqui, chiqui, chiqui, chaca. //

DINAMICA N° 3

NOMBRE: EL JUEGO DEL PAPEL



Objetivo:

Desarrollo de habilidades, reflexión, coordinación, auto confianza, respeto, afectividad, personalidad, fortalecer lazos de amistad. cuidado del ambiente

Tiempo:

Lo que dure la dinámica o el requerido por el o la docente

Número de participantes:

Puede participar toda la clase.

Edad: de 11 a 15 años

Organización:

Dividir la clase en dos grupos

Recursos: Grabadora, pendrive, papel entusiasmo

Espacio físico:

Se puede desarrollar dentro y fuera del aula

Desarrollo:

Formar dos círculos entregar una hoja de papel a cada participante, cantar la dinámica ejecutando los movimientos y acciones requeridos en la misma, la hoja de

papel se hace tiritas cada que se solicita, luego forman grupos de cuatro participantes, sentarse en el suelo, y realizar la actividad que sugiera el docente. Al término pedir que expliquen, las experiencias vividas en grupo.

Reglas:

- Respetar trabajos
- Dejar limpio el espacio de juego.
- Explicar el mensaje.

Evaluación:

- Trabajo en equipo

Contenido:

Vamos a jugar el juego del papel//

Papel arriba, papel abajo//

Papel derecha, papel izquierda//

Hacemos tiritas y volvemos a empezar//

Explicación: se repite el coro hasta que la hoja de papel se termine, siguen las instrucciones para formar figuras, contar una historia por ejemplo.

Primer grupo

Había una vez una isla muy hermosa donde Vivian muchas aves que disfrutaban de un maravilloso so luego,..... (Le toca al segundo grupo que continuara el relato)

Y así hasta que todos los grupos hayan participado.

Al final expresaran el mensaje.

También puede adaptarse otras actividades como por ejemplo cuidar el ambiente

Se solicita que formen una bolita de papel lo más rápido posible, es una forma de conservar el ambiente limpio.

BIBLIOGRAFIA

Actualización y Fortalecimiento Curricular. (2010)

Aguilar Marlene. Metodología de la Investigación científica (1992) Universidad Abierta de Loja.

Asamblea Constituyente (ed. 2008) Constitución del Ecuador. Consultado el 10 de noviembre del 2012.

Bacherlard, 2000. La formación para el espíritu científico. México Siglo XXI

Beltrán Llera, Jesus, (1985 julio). Psicología Educacional, Tercera edición, Madrid

Cardona V. Fabio León (1998) Biblioteca de la Recreación y el Tiempo Libre. Zamora Editores. Colombia: Medellín.

Constitución Política de la República del Ecuador. (2008).

Código de la Niñez y la Adolescencia (2010).

David, A. (2001) El conocimiento y la actitud.

Desarrollo Personal del Niño. Barcelona: Universidad de Oviedo

Dirr, P. (2008). Desarrollo Social y Educativo con las nuevas tecnologías. En F.

Martínez y M. Prendes (Eds.)Nuevas Tecnologías y Educación. España. Prentice Hall.

Diatikine, L. y. (2006) Formalidades del Juego.

Fundación De Tiempo Libre y Recreación, FUNLIBRE, juegos y rondas 2004. San José, Costa Rica.

Garvey, C. (2002). El Juego Infantil. España: Morata.

Gian Battista Fausto Bolis, (2008) Filosofía de la Educación, Reflexiones sobre la educación en tiempo de globalización, Editorial de la Universidad Técnica Particular de Loja.

Hernández, Sampieri, R. ET. AL (2008). Metodología de la Investigación. Cuarta edición México: Mc-Graw Hill.

Hill Interamericana Editores. Ciudad de México, México

Huizinga, J. (1996). El juego.

Mantilla Aguirre Oswaldo. Juegos Populares de Antaño (1998). B. H. Impresiones, Quito.

Ministerio de Educación del Ecuador (2011)

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

Plan Decenal de Educación. Ecuador (2010)

Peter Senge, (2002). "La Quinta Disciplina" (Pag. 25-31)

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

República del Ecuador. (2009) Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017, Construyendo un Estado Plurinacional e Intercultural. Senplades: Ecuador.

Ron, Cesar E. (2006). Desarrollo del Pensamiento e Investigación, Quito. Ecuador.

Santillana, (2009) Curso para Docentes, Modelos Pedagógicos, Editorial Santillana.

Tuttle Cheryl Gerson, Juegos Imaginarios para Desarrollar la Inteligencia de los Niños. (1991) Editorial Creac. Barcelona España.

Verhellen, E. (2002). La Conversación Sobre Los Derechos Del Niño, Trasfondo.

DIRECCIONES ELECTRONICAS

http://wwsld.cu/galerías/pdf/sitios/revsalud/tesis_jose-a_concepcion.pdf.

http://www.andinia.com.articlesrecreacion_ocio_y_tiempo_libre/juegos/_y_entrtenimientos/a23504.html

<http://www.ideasapiens.com/psicología/infantil/>

