



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

## **UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS**

### **ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS**

#### **CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN**

#### **EDUCACIÓN PARVULARIA**

#### **TESIS DE GRADO**

#### **TEMA:**

**“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE RECREACIÓN INFANTIL QUE PERMITA DESARROLLAR LA AUTOESTIMA PERSONAL DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA RIOBAMBA DE PILACOTO DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA EN EL AÑO LECTIVO 2013 – 2014”.**

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia.

#### **AUTORA:**

Lastenia Maribel Caisa Gavilema

#### **DIRECTOR:**

Dr. Juan Ulloa Aguilera

**Latacunga –Ecuador**

**2014**



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

---

## AUTORÍA

Yo, Lastenia Maribel Caisa Gavilema declaro que los criterios emitidos en el trabajo aquí descrito es de mi autoría **“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE RECREACIÓN INFANTIL QUE PERMITA DESARROLLAR LA AUTOESTIMA PERSONAL DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA RIOBAMBA DE PILACOTO DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA EN EL AÑO LECTIVO 2013 – 2014”** son de exclusiva responsabilidad del autor.

-----  
Lastenia Maribel Caisa Gavilema

C.I. 050337015-7



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

---

## AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema:

“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE RECREACIÓN INFANTIL QUE PERMITA DESARROLLAR LA AUTOESTIMA PERSONAL DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA RIOBAMBA DE PILACOTO DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014”, de Caisa Gavilema Lastenia Maribel, postulante de Licenciatura en Parvularia, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requisitos metodológicos y aportes científicos-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Grado que el Honorable Consejo Académico de la Carrera de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga Enero, 2015

El Director

Firma \_\_\_\_\_

Dr. Juan Ulloa Aguilera



**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y  
HUMANÍSTICAS**

**Latacunga – Ecuador**

---

**APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

En calidad de miembros de tribunal de grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas por cuanto, la postulante: Caisa Gavilema Lastenia Maribel, con el tema de tesis: “ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE RECREACIÓN INFANTIL QUE PERMITA DESARROLLAR LA AUTOESTIMA PERSONAL DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA RIOBAMBA DE PILACOTO DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014”, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente, reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga Enero, 2015

Para constancia firman:

-----  
MSc. Maria Fernanda Constante Barragán

**PRESIDENTA**

-----  
PSc. Lenin Fabián Saltos Salazar

**MIEMBRO**

-----  
Lcda. Marcela Bernarda Andocilla Vega

**OPOSITORA**

## **AGRADECIMIENTO**

Mi reconocimiento es muy grande para quienes me apoyaron en todo momento.

En especial a mis queridos padres quienes me ofrecieron siempre su apoyo incondicional con el afán de brindarme un futuro mejor.

***Maribel Caisa***

## **DEDICATORIA**

Este logro alcanzado es para mis padres por haberme brindado el apoyo para conseguir este anhelado sueño, también quiero agradecer a mi director de tesis, Dr. Juan Ulloa a la Universidad Técnica de Cotopaxi, a mis queridos maestros que con sus conocimientos supieron guiar día a día por el camino del saber.

***Maribel Caisa***

# ÍNDICE

<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PÁGINA</b>
PORTADA.....	i
AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
ÍNDICE .....	vii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
AVAL DE TRADUCCIÓN .....	xv
INTRODUCCIÓN .....	xvi

## **CAPÍTULO I**

### **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

1.1 Antecedentes Investigativos.....	1
1.2 Categorías Fundamentales .....	4
1.3 Marco Teorico.....	5
1.3.1 La Recreación Infantil.....	5
1.3.2 La Creatividad.....	12
1.3.3 Lo Lúdico .....	18
1.3.4 Los Juegos Populares .....	22
1.3.5 Estrategias Metodológicas .....	28
1.3.6 Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje.....	32

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

2.1 Caracterización E Historia De La Escuela.....	37
2.1.1 Historia De La Escuela Fiscal “Riobamba”.....	37
2.1.2 Misión.....	39
2.1.3 Visión.....	39
2.2 Analisis E Interpretacion.....	40
2.2.1 Análisis E Interpretación De Resultados De La Entrevista Aplicada Al Sr. Director De La Escuela “Riobamba” De Pilacoto. ....	40
2.2.2 Encuesta Aplicada A Los Docentes.....	43
2.2.3 Encuesta Aplicada A Los Padres De Familia.....	53
2.2.3 Análisis E Interpretación De Resultados De La Ficha De Observación Aplicada A Los Niños Y Niñas De 5 A 6 Años De Edad De La Escuela “Riobamba De Pilacoto De La Parroquia Guaytacama.....	63
2.3 Conclusiones Y Recomendaciones.....	64
2.3.1 Conclusiones.....	64
2.3.2 Recomendaciones.....	66

## **CAPÍTULO III**

### **DISEÑO DE LA PROPUESTA**

3.1 Tema.....	68
3.2 Datos Informativos:.....	68
3.3 Justificación De La Propuesta.....	69
3.4 Objetivos De La Propuesta.....	70
3.4.1 Objetivo General.....	70
3.4.2 Objetivos Específicos.....	70
3.5. Diseño De La Propuesta.....	71
3.6 Plan Operativo De La Propuesta.....	71



3.7 Plan Operativo De La Propuesta .....	72
3.8 Resultados De La Aplicación De La Propuesta .....	134
3.9 Bibliografía Consultada .....	135
3.9.1 Bibliografía Citada .....	136
3.9.2 Bibliografía Virtual .....	136

## **ANEXOS**

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Recreacion Infantil.....	43
Tabla 2 Juegos Recreativos.....	44
Tabla 3 Aplicacion De Actyividades De Recreacion.....	45
Tabla 4 Autoestima De Los Niños.....	46
Tabla 5 Juegos De Recracion Para Fortalecer La Autoestima.....	47
Tabla 6 Implementacion De Espacios De Recreacion.....	48
Tabla 7 Aplicacion De Juegos Recreativos.....	49
Tabla 8 Guia De Recreacion Infantil.....	50
Tabla 9 Actividades De Recracion.....	51
Tabla 10 Alegria En Los Estudiantes.....	52
Tabla 11 Juegos De Recreacion.....	53
Tabla 12 Participa En Juegos Recreativos.....	54
Tabla 13 Aplicacion De Actividades De Recreacion.....	55
Tabla 14 Desarrollo De La Autoestima.....	56
Tabla 15 Juegos De Recreacion.....	57
Tabla 16 Implementacion De Espacios De Recreacion.....	58
Tabla 17 Los Juegos Recreativos Y El Autoestima.....	59
Tabla 18 Guia De Recreacion Infantil.....	60
Tabla 19 Los Niños Se Sienten Atraidos Por Actividades De Recreacion.....	61
Tabla 20 Las Actividades De Recreacion Infantil Despiertan Alegria.....	62

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1 Recreacion Infantil.....	43
Grafico 2 Juegos Recreativos.....	44
Grafico 3 Aplicacion De Actividades De Recracion .....	45
Grafico 4 Autoestima De Los Niños .....	46
Grafico 5 Juegos De Recreacion Para Fortalecer La Autoestima .....	47
Grafico 6 Implentacion De Espacios De Recreacion.....	48
Grafico 7 Aplicacion De Juegos Recreativos.....	49
Grafico 8 Guia De Recreacion Infantil .....	50
Grafico 9 Actividades De Recreacion.....	51
Grafico 10 Alegria En Los Estudiantes.....	52
Grafico 11 Juegos De Recreacion .....	53
Grafico 12 Participa En Juegos Recreativos .....	54
Grafico 13 Aplicacion De Actividades De Recreacion.....	55
Grafico 14 Desarrollo De La Autoestima .....	56
Grafico 15 Juegos De Recreacion .....	57
Grafico 16 Implementacion De Juegos De Recreacion .....	58
Grafico 17 Los Juegos Recreativos Y El Autoestima.....	59
Grafico 18 Guia De Recreacion Infantil .....	60
Grafico 19 Los Niños Se Sienten Atraidos Por Actividades De Recreacion.....	61
Grafico 20 Las Actividades De Recreacion Infantil Despiertan Alegria.....	62

## ÍNDICE DE JUEGOS

Juego 1 Pasar La Pelota.....	78
Juego 2 Los Cenicientos.....	82
Juego 3 Juguemos En El Bosque .....	85
Juego 4 Corre, Corre.....	88
Juego 5 Encestar.....	91
Juego 6 El Floron .....	94
Juego 7 La Gallinita Ciega.....	97
Juego 8 Juego De Bolitas .....	101
Juego 9 Juego De Palmas .....	104
Juego 10 El Lobito .....	107
Juego 11 El Circulo Loco.....	110
Juego 12 La Esponja - .....	113
Juego 13 Frente Al Espejo .....	116
Juego 14 Relevo De Cuerda.....	119
Juego 15 El Regalo Perfecto .....	123
Juego 16 Eliminando Obstaculos .....	126
Juego 17 La Gallina Y Los Pollitos .....	129
Juego 18 Para Que Eres Bueno .....	132



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

---

**TEMA:** “ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE RECREACIÓN INFANTIL QUE PERMITA DESARROLLAR LA AUTOESTIMA PERSONAL DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA RIOBAMBA DE PILACOTO DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA EN EL AÑO LECTIVO 2013 – 2014”.

**AUTORA:**

Caisa Gavilema Lastenia Maribel

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación está relacionado con la estructuración de una guía de recreación infantil para mejorar la autoestima personal en los niños/as de la escuela “Riobamba” de Pilacoto, perteneciente a la parroquia Guaytacama. Se tomó en cuenta una revisión conceptual, crítica y analítica sobre la recreación infantil, lo que está sobre la base de los juegos lúdicos y los juegos populares; además las estrategias metodológicas que permiten visualizar la enseñanza utilizando métodos dinámicos y dialécticos que están de acuerdo a la Didáctica Crítica; sin descuidar el análisis de la autoestima, que es la parte esencial para que el niño tenga una personalidad bien formada y pueda enrumbarse por el camino de la superación. Se puntualizó sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la expresión lúdica o juegos infantiles dirigidos, lo que permitió el cambio del comportamiento del niño y la responsabilidad crítica y reflexiva del maestro. El aspecto técnico estuvo analizado en el criterio del señor director de la escuela “Riobamba”, los señores profesores, padres de familia y la observación directa de los niños acerca de la recreación infantil y la importancia que tiene la autoestima en el desarrollo psicológico del niño en esta etapa de la educación. Se expresó la propuesta alternativa para mejorar el comportamiento y la participación del niño a través de la recreación infantil, mediante el planteamiento de actividades que eleven la autoestima de los niños.

**PALABRAS CLAVE:** Recreación, autoestima, juegos populares, creatividad.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

---

**TEMA:** “ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE RECREACIÓN INFANTIL QUE PERMITA DESARROLLAR LA AUTOESTIMA PERSONAL DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA RIOBAMBA DE PILACOTO DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA EN EL AÑO LECTIVO 2013 – 2014”.

**AUTORA:**

Caisa Gavilema Lastenia Maribel

## ABSTRACT

The present investigative work is related to the elaboration of a children`s amusement guide in order to improve the children`s self-esteem of the “Riobamba” school of Pilacoto, that belongs to the Guaytacama. A conceptual, critic and analytical review was taken on infantile amusement, which is based on ludic and popular games, besides methodological strategies that allow to visualize teaching using dynamic and dialectic methods according to the Critiquing Teaching without letting aside self-esteem, which is essential part so that the child has a well-established personality and he can be able to succeed in life. The teaching-learning process by means of controlled ludic and children`s games was pointed out, which allowed the shift in the behavior of children and the critiquing and reflexive responsibility. The technical aspect was analyzed by the criterion of the principal of the “Riobamba” school, the teachers, parents and the direct observation of the children on children`s amusement and the importance that self-esteem has in the psychological development of the child in this stage of education. The alternative proposal was expressed to improve behavior and participation of the child by means of children`s amusement through the establishment of activities that skyrocket children`s self-esteem.

**KEYWORDS:** Recreation, self-esteem, popular games, creativity.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**



**CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS**

## **AVAL DE TRADUCCIÓN**

En mi calidad de docente del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, CERTIFICO haber revisado el resumen de la tesis presentada por la señorita Caisa Gavilema Lastenia Maribel, egresada de la Carrera de Parvularia, previo a la obtención del Título de Licenciada en Parvularia, cuyo tema es: “ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE RECREACIÓN INFANTIL QUE PERMITA DESARROLLAR LA AUTOESTIMA PERSONAL DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA RIOBAMBA DE PILACOTO DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014”.

Latacunga Enero, 2014

Docente:

-----  
Mg. Fabiola Cando

C.I. 050288460-4

## INTRODUCCIÓN

El sistema tradicional de educación a través de exposiciones y charlas interminables que provoca el fastidio y el cansancio de los estudiantes y más aún, en los niños de cinco a seis años de edad que inician sus estudios primarios en el primer año de Educación Básica. La búsqueda de nuevas alternativas de trabajo, procedimientos didácticos y recursos para la enseñanza, se hace indispensable para que el niño participe de una educación indagatoria, reflexiva, reveladora, socializadora, creativa, activa. A través de la recreación infantil y la expresión lúdica, la participación directa del niño, que lo permita tener bases sólidas para elevar la autoestima del niño, la misma que le servirá para el cambio del comportamiento y la formación de su personalidad.

La presente investigación versa sobre: “Elaboración y aplicación de una guía de recreación infantil que permite desarrollar la autoestima personal de los niños de 5 a 6 años de edad, de la escuela Riobamba de Pilatoco de la parroquia Guaytacama en el año lectivo 2013-2014”, tema que reviste una enorme importancia para los padres de familia, porque son los coeducadores de los niños a esta edad, quienes deben conocer sobre la recreación infantil para mejorar su autoestima.

Los fundamentos teóricos en que se basa el tema sobre la recreación infantil, la importancia en el desarrollo del niño; la creatividad y su proceso; además la expresión lúdica, su desarrollo y la necesidad de su aplicación en el niño; se tomará en cuenta las estrategias metodológicas y los conocimientos de la autoestima en la infancia, así como el proceso de la enseñanza y el aprendizaje como su desarrollo en este año de escolaridad.

La parte fundamental de este estudio radica en la propuesta alternativa, para incentivar a la recreación infantil, cuya finalidad es la motivación para elevar la autoestima en los niños de cinco a seis años de edad, mediante el desarrollo de la propuesta que consiste en nueve cuadros recreativos con diferentes temas de interés



exclusivamente para los niños, para finalmente exponer el plan operativo y los resultados de la aplicación de la propuesta de este trabajo de investigación.

**Capítulo I:** Antecedentes Investigativos, Fundamentación teórica, categorías fundamentales, marco teórico.

**Capítulo II:** Diseño de la Propuesta, análisis e interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones.

**Capítulo III:** Desarrollo de la Propuesta y finalmente Anexos y Bibliografía

# CAPÍTULO I

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisado las bibliotecas de las diferentes universidades del País como la Universidad, Central, Universidad Técnica de Ambato, universidad Equinoccial, no se ha registrado un tema que incluya a las dos variables de estudio: cultura y ahorro; y el buen vivir. Sin embargo existen estudios relacionados con las variables recreación y autoestima como el trabajo de la autora:

**ANDINO Aisilia** sobre: “Los juegos recreativos y la incidencia en el desarrollo de la inteligencia en los niños y niñas de la escuela Cristóbal Colón del cantón Salcedo, provincia Cotopaxi”, de la Universidad Técnica de Ambato, quien determina las siguientes conclusiones:

- El juego recreativo es el pilar fundamental para el desarrollo mental de los niños y niñas en el aprendizaje dentro y fuera del aula.
- El juego recreativo es el mejor trabajo que realizan los niños y niñas en el aula constituyéndose en un recurso valioso para consolidar la misión y visión.

- La falta de juegos recreativos limitan su acción en el desarrollo de sus capacidades intelectuales, por lo tanto se consideran rescatar algunos juegos para el aprendizaje de nuevos conocimientos.
- La falta de juegos recreativos inciden significativamente en el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales.
- La personalidad del niño/a tiene que ser participativa con el medio exterior para que vayan desarrollando y formando sus capacidades intelectuales y afectivas.

El Autor **LAGAREO Echeverría**, Humberto Ricardo (2010). De la Universidad Técnica de Cotopaxi” realiza el tema de investigación: “La recreación infantil y su influencia en el desarrollo psicomotriz de los niños del cuarto, quinto y sexto año de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis a. Martínez de la ciudad de Ambato”. Esta tesis llegó a las siguientes conclusiones:

- Los profesores carecen de conocimientos sobre los juegos recreativos por lo que no se aplican en las clases de cultura física, permitiendo que los niños se limiten a recibir solo las disciplinas deportivas impartidas.
- No existe interés por parte de las autoridades del Instituto en difundir temas relacionados a lo que se refiere los juegos recreacionales que ayuden a desenvolverse a los niños en el plantel educativo.

Otro tema realizado es el presentado por la autora **CRUZ Irma** (2011) de la Universidad Técnica de Ambato; “El juego recreativo en la educación inicial y su incidencia en la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años de edad del jardín de infantes Rayitos de la parroquia de Huambaló de cantón Pelileo – provincia Tungurahua”. Esta tesis llegó a las siguientes conclusiones:

- El juego no es solo una forma recreativa sino también la mejor manera de desarrollar la motricidad fina a través de él, y en el futuro tener personas útiles para la sociedad, entregando lo mejor de sí, porque mediante el juego se comparte experiencias.
- El juego es una actividad necesaria en la aplicación de la enseñanza aprendizaje, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas en nuestros niños y niñas.

También se registra el trabajo realizado por la autora **GORDÓN Tirado**, Nirma Elizabeth (2010). De la Universidad Técnica de Ambato con el tema: "Importancia de espacios de recreación infantil, y su incidencia en el desarrollo integral de los niños de la escuela "Jorge Carrera Andrade", del cantón Ambato" quien estableció las siguientes conclusiones:

- Los espacios de recreación infantil si contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes, brindando un aprendizaje donde el estudiante aprende jugando.
- Los textos de los estudiantes son muy teóricos y fomentan el memorismo, no tienen los suficientes recursos didácticos para que el estudiante construya sus conocimientos, no cuentan con Estrategias Metodológicas activas, juegos o curiosidades para un desarrollo integral que permita mejorar el rendimiento escolar.
- Los docentes no conocen lo suficiente como podemos implementar una ludoteca, los espacios, rincones y materiales básicos que deben tener. Que permitirá un desarrollo integral en los estudiantes de la Escuela Jorge Carrera Andrade.

## 1.2 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



## 1.3 MARCO TEORICO

### 1.3.1 LA RECREACIÓN INFANTIL

#### 1.3.1.1 DEFINICIÓN

La noción básica de la recreación es la de permitir a cada uno encontrar lo que más placer le genere, pudiendo sentirse cómodo y haciendo lo mejor de la experiencia. La recreación se diferencia de otras situaciones como el dormir o descansar: ya que implica una participación activa de las personas en las actividades a desarrollarse.

“La recreación infantil ayuda a los niños a que desarrollen todas sus habilidades, destrezas y así aumentar el conocimiento de su vida. Se examinarán programas de Recreación para estimular la participación, ya que mediante la recreación expresan su alegría y así desarrollarán plena y placenteramente su infancia.”

Analizando la definición la recreación tiene un gran potencial para contribuir en los espacios en donde haya una participación real, como medio o metodología para aportar en la formación de conocimientos y actividades para su desarrollo integral.

Al respecto, **PÉREZ, Aldo** (2003), considera que:

*“La Recreación como disciplina tiene el propósito de utilizar las horas de descanso (tiempo libre), para que el hombre aumente su valor como ser humano y como miembro de la comunidad, a través de ocupar este tiempo con actividades creadoras que motiven su enriquecimiento profesional, artístico-cultural, deportivo y social”.* (Pág. 5)

Según el autor la recreación permite al ser humano fortalecerse de una manera íntegra mejorando su mente, carácter y también le permite adquirir habilidades y mejorar su salud.

Se considera que esta actividad a nivel educativo puede ser curricular o extracurricular, lo fundamental es que, los escolares mediante la recreación formen una personalidad que valoren el placer de vivir integrándose, sintiéndose útil, autoestimándose, dando rienda suelta a su creatividad y emotividad social, cultural y física.

Los adultos se vuelven creativos en la oferta de espacios de recreación para los niños, se hacen ludotecas, pero el niño no interviene en su diseño o en la construcción idealizada de los juguetes o la propuesta conjunta de actividades; se ofrecen programas de metodologías que se ponen de “moda” o responden a tendencias de mercados.

Se quieren recuperar los juegos tradicionales para la fácil recreación de los niños, pero ni siquiera se involucra a los niños en su recuperación. La participación infantil en la recreación debe ser determinante para que él participe desde etapas tempranas en estos proyectos recreativos, de acuerdo al ambiente que pertenece y con los materiales del entorno, para facilitar la creatividad, la inventiva y la formación de habilidades y destrezas que vengán a coadyuvar en su formación integral.

Una vez que se han conocido los fundamentos de la recreación, se puede aportar algo más significativo como es la participación tanto individual como colectiva de los niños en todos los juegos, porque se dice, y con razón, niño que no juega, que no participa, se encuentra enfermo o padece de alguna problema psicológico, social, económico o de cualquier índole en su hogar.

### **1.3.1.2 Importancia de la recreación**

Recrear es producir de nuevo alguna cosa. Es la acción de recrearse, diversión o entretenimiento en las horas libres, dentro del trabajo o en el estudio. La recreación

es el conjunto de actividades físicas que realiza la persona con iniciativa espontánea, planificada, de imaginación creativa y satisfacción en sus ratos libres.

La recreación participa del movimiento, es sin duda una actividad decisiva, importante en el desarrollo físico y psíquico del niño. Al perfeccionar sus movimientos el niño explora y aprende con mayor rapidez. Es conveniente, por lo tanto estimularle y brindar oportunidades para que desarrolle sus capacidades motrices de su propia curiosidad e iniciativa, donde el niño tiene más oportunidades de moverse y aprender.

Es importante la recreación en los niños porque permite desarrollar la creatividad y dar rienda suelta a su imaginación.

Según la actividad, se refiere a los diferentes tipos de actividades que a su vez están divididas en cinco categorías:

- Esparcimiento, comprende actividades como: paseos, el uso de playas o piscinas, excursiones a bosques que requieren un adiestramiento especial y todas aquellas actividades que resulten un atractivo para el participante.

La Enciclopedia Salvat (2004) manifiesta: “Esparcimiento es la acción o efecto de esparciarse. Diversión, recreo, desahogo, actividades con que se llena el tiempo que las ocupaciones dejan libre”. (Pág.74)

Es decir que el esparcimiento está ligado con el movimiento, la libertad, la recreación, el cambio de actividades, para evitar el estrés en una persona y mucho más en los niños, por eso es el jolgorio que se escucha cuando salen al recreo.



- Las visitas culturales, se refieren a frecuentar museos, monumentos artísticos y culturales, iglesias, ruinas, zonas arqueológicas, lugares turísticos, visitas a sitios artesanales, fiestas populares, tradiciones folklóricas que los niños les encanta concurrir con su innata curiosidad.
- Actividades deportivas, se refieren a todas aquellas actividades que involucran a la cultura física, como el fútbol, el básquet, natación, caminatas, etc.
- Asistencia a acontecimientos programados, lo que tiene que ver con espectáculos de luz y sonido, exposiciones, festivales, concursos de belleza, corridas de toros, cine y otros espectáculos.
- Sitios naturales, corresponde a las observaciones y al disfrute de la naturaleza en sus diferentes manifestaciones.

### **1.3.1.3 Tipos de recreación**

#### ***1.3.1.3.1 Recreación Ambiental:***

Se asume como el sector institucional que involucra la recreación como facilitadora de la integración de las personas entre si y de estas, individual y colectivamente, con su entorno ambiental para su mejor comprensión y protección.

Para ello, la Recreación ambiental fomenta la relación de la persona con su medio ambiente en forma armónica y equilibrada, como oportunidad de encontrar valores y raíces y de redimensionar su vocación humana y su sentido de trascendencia.

Igualmente, posibilita la sensibilización y aprehensión de nuevas formas de vida comunitaria en la ciudad, que no presupongan depredación de la naturaleza.

#### ***1.3.1.3.2 Recreación Comunitaria:***

Se entiende como el sector institucional en que la recreación actúa como metodología de participación comunitaria para que, a partir de la sensibilización y formación permanente de la comunidad que posibilita su vivencia, ésta se movilice conscientemente en pos de la realización de acciones colectivas tendientes a afrontar la situación y problemática particular que vive.

#### ***1.3.1.3.3 Recreación Cultural y Artística:***

Se asume como el sector institucional en que la recreación posibilita que las artes plásticas y escénicas y las actividades culturales que se le presentan al ciudadano simplemente como espectáculo o actividad exclusivamente de diversión, pasen a ser objeto de participación creadora.

#### ***1.3.1.3.4 Recreación Deportiva:***

Se asume como el sector institucional en que la recreación, partiendo de la actividad física implícita en el deporte, procura que éste se aborde por el goce y desarrollo que permite su práctica y no por el vencer al otro.

Así, la recreación deportiva contempla los programas y actividades físicas de carácter social que le posibilitan divertirse a quienes participan en ellos cambiando de actividad, adquiriendo voluntaria y plazeramente habilidades y destrezas deportivas y físicas-, sociabilizarse tomando pautas de trabajo en grupo y equipo, solidarizándose en pos de un objetivo general y mantener y vigorizar su condición orgánica y física.

#### ***1.3.1.3.5 Recreación Laboral:***

Se asume como el sector institucional en que la recreación, agrupando los programas y eventos originados en las políticas de bienestar social de las empresas,

procura que sean estos una forma alternativa de desarrollo integral de los trabajadores tal que, complementaria al proceso de trabajo, genere simultáneamente una mayor integración de los empleados y sus familiares entre sí y con la empresa y, en consecuencia, un fortalecimiento del sentido de permanencia.

Este sector abarca igualmente los programas y actividades que con base a la recreación tienden a la preparación integral, física, social y mental de los funcionarios próximos a la jubilación.

#### ***1.3.1.3.6 Recreación Pedagógica:***

Se entiende como el sector en el que la recreación se incorpora en el proceso de enseñanza, dándole a éste una nueva dimensión, bien por actuar como metodología de educación (pedagogía lúdica) o por constituirse en un proceso liberador que simultáneamente educa para el tiempo libre.

#### ***1.3.1.3.7 Recreación Terapéutica:***

En este sector la recreación se involucra bien como un medio en el proceso de rehabilitación bien sea físico, social y/o mental, o como un complemento en cuanto a alternativa de utilización de tiempo libre ampliado de que disponen las personas sometidas a dicho proceso.

#### ***1.3.1.3.8 Recreación Turística:***

En este sector la recreación, aprovechando el desplazamiento largo o corto en el tiempo libre del que disfruta el turista, le procura la vivencia y relación de y con el entorno visitado.

#### 1.3.1.4 Juego y Recreación

La vertiente consuntiva con que parece adquirir preeminencia el concepto de recreación desde nuestra perspectiva de análisis histórico entra en conflicto con otro concepto, el *juego*, que se convierte en el aporte más significativo para completar el análisis en cuestión.

El juego se ha caracterizado a partir del trabajo de **Huizinga** (1954) como: voluntario; improductivo; reglado; separado; incierto; y ficticio. La existencia de la regla, por sí misma, y según plantea **Caillois**, crea la ficción. Puestos a jugar a partir de la aceptación voluntaria de la regla, entramos en un mundo de ficción, que nos separa de lo cotidiano, nos adentramos en un tiempo y un espacio de otra naturaleza.

De tales características del juego la voluntariedad y la regla se articulan para configurar la situación de juego, es decir dan como resultado lo ficticio, y por tanto una temporalidad y espacialidad que difiere de la habitual. La ficción es válida para quienes están en situación de juego, acceden a ella solo quienes están jugando, de allí que se entienda al juego como universo cerrado.

Avanzando por sobre la caracterización del juego propuesta por **Huizinga** y **Caillois** (1958), el último reconoce respecto de su clasificación de los juegos, y hacia el interior de cada categoría clasificatoria, extremos de tensión entre la turbulencia y la libre improvisación *paidia* y una tendencia complementaria que disciplina o intenta encausar ese caos mediante convencionalismos organizadores *ludus*.

Es decir el extremo *paidia* carece de convencionalismos es, en sí mismo la espontaneidad, mientras que *ludus* se presenta como la organización y el control a ese impulso primitivo, e incorpora en él actividades tales como competencias deportivas, teatro, loterías, esquí, fútbol, billar, atracciones de ferias, alpinismo, entre otras. Es el extremo *ludus* presentado por Caillois el que a nuestro entender

corresponde al ámbito de la recreación en las sociedades modernas, sumado a una amplia serie de actividades que han desbordado el universo cerrado del juego.

La diferencia evidente es que estas actividades cercanas a ludus, no son patrimonio exclusivo de un grupo de jugadores, se han generalizado como práctica social. Por tanto son actividades colectivas, grupales o masivas, planificadas, que no pueden quedar identificadas como juegos, pero sí se corresponden con el principio organizador de los mismos propuesto por el autor.

### **1.3.2 LA CREATIVIDAD**

#### **1.3.2.1 Definición.**

Ya se había hablado sobre la creatividad que está ligada íntimamente con la recreación; todas las personas son creativas, en mayor o menor medida; además esta palabra tiene su relación directa con la productividad, apertura, descubrimiento.

**AQUILES Miranda** (1995) manifiesta:

“La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo que, esencialmente, pueden considerarse como nuevos y desconocidos para quienes lo producen.” (pág.79)

Según la autora la creatividad puede definirse como todas las actividades de imaginación o de una síntesis mental y puede implicar la formación de nuevos sistemas y de nuevas combinaciones de información ya conocidas, así como la transferencia de relaciones ya experimentadas a situaciones nuevas y la formación de nuevas correlaciones.

La creatividad es una combinación de flexibilidad en las ideas que capacitan al pensador para romper con las habituales secuencias de pensamiento, iniciando diferentes y productivas secuencias cuyo resultado origina satisfacciones para él y tal vez para todos.

**E.P. Torrance** (1976) expresa:

“Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas a las diferencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc., de reunir una información válida, de definir las dificultades e identificar el elemento no válido.”

Por consiguiente, tomando en cuenta esta premisa, se desprenden algunos factores que intervienen en la creatividad como son:

- Fluidez de ideas o número de respuestas que el sujeto puede emitir.
- Cuanta mayor cantidad de ideas tenga un individuo, mayores posibilidades creativas posee.
- Flexibilidad o divergencia, es la capacidad para hacer que una idea pase de un área a otra, implica un tipo de pensamiento abierto poco analítico.
- Intuición, es la disposición natural para entrever la nueva solución ante determinado problema.
- Originalidad o rareza de la respuesta respecto de un grupo normativo o del mismo sujeto cuando piensa por primera vez la respuesta y no es repetición.

### 1.3.2.2 Proceso creativo

El proceso creativo sigue los pasos que se exponen a continuación:

- Pase preparatoria, en la que existe el sentimiento de necesidad, deficiencia o limitación.
- Sigue un período de preparación de soluciones o fase de incubación que viene acompañado de lecturas, debates, exploraciones y formulación de posibles soluciones.
- Fase de inspiración, en la que se hace un análisis crítico de las respuestas, averiguando las ventajas y desventajas que se derivan de ello.
- Verificación o experimentación de la solución más adecuada. Es la fase de la elaboración.
- El último paso consistirá en la formación de la solución obtenida.

Una persona creativa suele tener confianza en sí mismo, son independientes y autónomas, muy sensibles, necesitan de los demás, tienen una sensibilidad superior a lo normal hacia los estímulos sensoriales, soportan la tensión, suelen tener ideas quiméricas.

Si aplicamos estos conceptos a la escuela, los rasgos que definen al niño creativo son los siguientes: vivacidad, flexibilidad, no posee rigidez, a veces se comporta de manera antisocial, negándose a colaborar con los demás, fórmula más preguntas que el resto de sus compañeros y no suele creer todo lo que el profesor dice.

Como se ha podido observar, uno de los rasgos comunes a la creatividad es la novedad. Se refiere a algo que no existía, se trata de una innovación en mayor o

menor medida. De todas formas cabe también remarcar la importancia que tiene la novedad en la creación. El término de creatividad puede ser usado en doble sentido: como un proceso que lleva a la realización de productos originales y como una capacidad para producir muchas ideas.

### **1.3.2.3 Características de una persona creativa**

Se debe aclarar que no existe ningún estereotipo del individuo creador, si bien todos presentan ciertas similitudes. Algunas de esas similitudes se indican a continuación:

- Manifiestan una gran curiosidad intelectual.
- Disciernen y observan de manera diferenciada.
- Tienen en sus mentes amplia información que pueden combinar, elegir y extrapolar para resolver problemas.
- Demuestran empatía hacia la gente y hacia las ideas divergentes.
- La mayoría puede ser introvertidos.
- No están pendientes de lo que los otros piensan sobre ellos y se hallan bastante liberados de restricciones e inhibiciones convencionales.
- No son conformistas en sus ideas, pero tampoco anticonformistas. Son más bien, auténticamente independientes.
- Poseen capacidad de análisis y síntesis.



- Poseen capacidad de redefinición, es decir para reacomodar ideas, conceptos, gente y cosas, para trasponer las funciones de los objetos y utilizarlas de maneras nuevas.

#### **1.3.2.4 Estrategias para desarrollar la creatividad**

A continuación presentamos una lista sugerente de técnicas para desarrollar la creatividad en nuestros alumnos:

- Pida al alumno que haga una lista de todos los objetos utilitarios con los que puede entrar en contacto durante un período de 24 horas. Hágale seleccionar para una investigación ulterior aquellos artículos que presenten una considerable fricción (o problemas, dificultades, etc.) en términos de función o apariencia.
- Otra estrategia podría ser la siguiente: Pida al alumno que haga una lista de todos los posibles artículos utilitarios relacionados con áreas de trabajo, estudio, transporte, recreación, relajación, alimentación, agricultura, etc. Permítale hacer elaboraciones sobre los artículos o problemas más prometedores que haya encontrado.
- Plantee un problema de clase y busque cuantas alternativas sean posibles. Por ejemplo, ¿por qué cierto fabricante extendió las vacaciones pagas de sus empleados de una a dos semanas?
- Presente a la clase un objeto común, tal como una tapa de congelador plástica, y pida funciones alternativas para las que podría servir.

- Haga que los alumnos adivinen la finalidad de algún objeto a partir de un mínimo de claves verbales o gráficas. Por ejemplo, si el objeto conocido es una taza, dibuje en el pizarrón un asa incompleta, agregando parte tales como el resto del asa, o un lado, hasta que el estudiante adivine el artículo correcto.
- Permita que el alumno redefina o rediseñe artículos examinando las características del objeto. Para un calendario de pared (representativo de las artes gráficas) la lista de atributos generados por los alumnos podría incluir números, meses, tapa, horizontales, verticales, hojas, textura del papel, dispositivo para colgarlo, ilustraciones, poemas, leyendas, publicidad, descripciones, nombres de personajes, color, pliegues, fases de la luna, fechas importantes, tipografía, etc. Deberá prestar entonces particular atención a los distintos atributos en términos de mejoras o innovaciones.
- Haga que el alumno realice asociaciones entre ideas o artículos relativamente inconexos. Las asociaciones servirán como puntos de partida para desarrollar ideas para almacenar, unidades de funciones combinadas y otras relaciones que sugieran un perfeccionamiento permanente.
- Haga que los alumnos sugieran (oral o gráficamente) mejoras para un objeto de uso cotidiano.
- Aliente a los alumnos a ser receptivos a las ideas de otros. Hágalos buscar instancias en que las ideas "extravagantes" hayan tenido mucho éxito.

### 1.3.3 LO LÚDICO

#### 1.3.3.1 Definición

Se hace indispensable su definición y análisis para entender lo que abarca este término.

Según el diccionario de psicología de **MERANI**, (1989) indica:

“Lúdica es una conducta de juego, activada permanentemente, que adquiere la forma de una oposición y el valor de un rechazo. Es normal en el niño, pero tiende a limitarse y a manifestarse únicamente en circunstancias de tiempo y de lugar socialmente admitida”. (pág. 93)

Analizando esta definición al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego, la lúdica no se reduce o agota en los juegos, La lúdica se asume como una dimensión del desarrollo humano, puesto que se produce en el niño naturalmente esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas como la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc., pero que debe ser aplicada en momentos y lugares en donde estén permitidos.

La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. La lúdica en este sentido es un concepto, difícil de definir, pero se siente, se vive y se le reconoce en muchas de nuestras prácticas culturales siempre acompañada de la búsqueda del placer, del disfrute y del goce.

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. Es más bien una aptitud, una predisposición de ser frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios diarios en el que se produce el disfrute, el goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la broma, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades como el baile, la música.

La lúdica en este sentido es muy difícil definirlo, pero se siente, se vive y se reconoce en muchas de nuestras prácticas culturales. La lúdica en la enseñanza es un factor que permite la objetividad, la recreación y el aprendizaje, libre de reglas y normas que el niño aprecia fundamentalmente en su desarrollo y actividad cultural, por cuanto, cuando el niño juega se encuentra en su ambiente, por la edad y la necesidad de movimiento.

### **1.3.3.2 La expresión lúdica**

Como conceptualización se considera que es el ejercicio físico con libertad y fundamento para la satisfacción de la necesidad de desarrollo en los seres humanos.

**FULLEDA Pedro** (2000) afirma:

“La lúdica como concepto y categoría superior se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso, como expresión de cultura en determinado contexto de tiempo y espacio.” (Pág. 95)

La lúdica toma forma en el juego educativo. También son las diversas manifestaciones del arte del espectáculo y la fiesta; el afán creador en el placer que le convierte de simple acción reproductiva, en un interesante proceso creativo; en todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a

los participantes hacia una dimensión espacio-temporal, paralela a lo real, estimulando los recursos de la fantasía, de la imaginación y de la creatividad.

### **1.3.3.3 Desarrollo de la expresión lúdica**

El desarrollo de la expresión lúdica tiene las siguientes ventajas:

- Se puede entender de mejor manera los problemas sistemáticos y dinámicos.
- Causa asombro y curiosidad en el niño.
- Promueve procesos de acción individual y grupal a nivel social y cultural
- Incentiva la imaginación creadora del niño, lo que le permite fantasear en su interior.
- Permite manejar y procesar información de manera espontánea la memorización no reflexiva.

Por estos motivos, la lúdica sirve para mejorar el trabajo, ocupación sana de los tiempos libres, así como la creación de nuevas formas de juegos didácticos que permite la objetivación de la enseñanza.

### **1.3.3.4 La necesidad de la lúdica**

La lúdica se refiere a la necesidad de sentir, de expresar, de comunicarse y de producir emociones primarias, como reír, gritar, llorar, saltar, cantar y jugar; sentir emociones orientadas al entretenimiento, la diversión y el esparcimiento.

En definitiva la lúdica es la búsqueda de emociones placenteras, de vivencias, de tensiones que pueden clasificarse como de fondo (el escuchar música), de medio (el paseo), y de alto impacto (el juego recreativo). Por esta razón el hombre ha bailado, reído y jugado desde tiempos inmemoriales y cada nuevo ser, empieza su incursión en el mundo de la vida mediante actividades lúdicas, utilizando los elementos adecuados que se encuentra en el entorno.

**ITURRALDE, Ernesto** (2008) expresa:

*“Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre se relacionan los juegos a la lúdica y sus entornos, así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y se han puesto ciertas barreras que se han estigmatizado a los juegos en una aplicación que deriven en aspectos serios y profesionales.”*

De lo que se desprende que esto dista mucho de la realidad, el juego trasciende la etapa de la infancia y se sienta en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, de azar, en los espectáculos, discotecas, karaokes, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas, teatro, canto, música, pintura, cuentos, recursos didácticos, es decir, lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, emociones, gozo y placer.

## 1.3.4 LOS JUEGOS POPULARES

### 1.3.4.1 Definición

Parte de la cultura popular del Ecuador, son expresiones lúdicas asociadas a los niños, jóvenes y adultos en la que también se destacan las actividades lúdicas rituales que se efectúan en las diversas regiones del país.

**CERVANTES Carmen** (1998) manifiesta:

“Son aquellos juegos arraigados en una sociedad, muy difundidos en una población, que generalmente se encuentran ligados a conmemoraciones de carácter folklórico.” (Pág.24)

Según la autora los juegos populares son aquellos que forman parte de una cultura popular que son transmitidos de generación en generación.

**HUIZINGA** (1987) expresa:

*“ El juego es una ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí mismas y va acompañada de un sentimiento de tensión, alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.”*

(Pág. 85)

Es decir que cada juego tiene sus reglas propias y cuando no lo tienen se inventan en ese instante, para que cada uno de los integrantes las respete y cumplan, de lo contrario pierden o salen del juego o la competencia.

Así tenemos en nuestro medio, hay muchos juegos populares que han desaparecido y se pretende rescatarlos como el juego de las “canicas” o bolas de cristal, que se ponían en un círculo y se jugaba entre dos o más parejas, para sacar las canicas del círculo hasta que exista un triunfador que supo dar “muerte” a sus contrincantes o sacó todas las canicas del círculo. Lo mismo sucede con los “cocos” que se jugaba en la temporada de finados, pero que se ha perdido definitivamente y que hoy se quiere rescatarlo.

Los juegos populares son acciones libres y espontáneas, desinteresadas e interesantes que se efectúa en un tiempo determinado, conforme a ciertas reglas, cuyo elemento informativo y fundamental es la tensión, alegría desbordante y expectativa, tanto de los jugadores como de los curiosos.

#### **1.3.4.2 Importancia del juego y su valor educativo**

Para analizar la importancia del juego dentro de lo educativo se analiza lo citado por **GUTIÉRREZ R.** (1997).

*“El juego es un elemento básico para que el niño/a afronte con éxito las diferentes situaciones que se le presenten en su relación y vivencia personal”, (Pág. 57).*

Por lo tanto según el autor el niño o la niña, al relacionarse con el medio, a través de la diversión, desarrolla sus habilidades de relación, en consecuencia el juego se convierte en la base para desarrollar su socialización.



**GUTIÉRREZ R.** (1997), manifiesta:

*“EL juego en el niño/a comprende todas las facetas de su vida: desenvolvimiento social, relación con los demás compañeros, relación familiar. Gracias al juego, el participante potencia su fuerza de voluntad y su plenitud afectiva, adquiere conciencia de sus cualidades, posibilidades y disfruta de ellas, aprende a elaborar sus vivencias del medio ambiente y a conseguir una adaptación emocional.”* (pág. 78).

De acuerdo con lo señalado por el autor el juego complementa el desarrollo integral de un infante, es la socio afectiva, la misma que se potencia, gracias a la ayuda del medio social que rodea al niño o la niña, como son los padres, los educadores/as, los compañeros/as y la comunidad en general; proporcionando oportunidades, situaciones en donde los infantes experimenten relaciones sociales, a través de vivencias con el resto de personas, de esta manera, alcanzando un óptimo desarrollo emocional. Los sentimientos, vivencias, experiencias y aprendizajes que el niño/a adquiere durante sus primeros años, van a influenciar, en gran medida su manera de ser, actuar y pensar.

El juego adquiere importancia por el hecho de que gracias a ésta actividad lúdica el mayor número de alternativas formativas para el niño la niña. Se habla entonces, que la parte socio - afectiva, cognitiva y motriz, son muy importantes para favorecer el desarrollo íntegro del infante. Por ello, para alcanzar éste adelanto, los adultos implicados en éste proceso, debemos proporcionar al niño/a un ambiente lúdico con oportunidades de actividades, que potencien el desarrollo de todas las áreas implicadas en éste proceso.

Al pretender que el niño/a logre una actitud positiva, buscamos que los infantes tomen conciencia de sus propias actuaciones y comportamientos, frente a las diferentes emociones como son: la alegría, tristeza, rabia, vergüenza, culpa etc. El juego, es una actividad que además de ser importante para los niños/as en su

crecimiento, es un espacio que le permite entrar al plano interpersonal, afianzando lazos de amistad con las personas que están en continua relación. Entendemos al juego como la forma que nos permite, observar en los niños/as sus capacidades, desarrollo de los procesos mentales, expresión de sentimientos en sus conductas como enojos, tristezas, ira, alegría, temor etc., para lograr identificar dificultades que puedan tener.

#### **1.3.4.3 Placer de jugar**

A partir del nacimiento los seres humanos, somos fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, imaginar son actividades de juego que produce placer y alegría al niño y a la niña.

El niño/a goza, del juego al ser protagonista de su propio mundo, es decir descubre una nueva dimensión de sí mismo y satisfacción para su profunda autorrealización.

**SEGOVIA. F.** (1981).

*“la infancia sirve para jugar, mediante el juego el niño deja de tomar las cosas en serio precisamente porque el juego es una cosa seria”.* (Pág. 75).

De acuerdo con lo manifestado el niño/a es libre cuando juega, porque se sumerge en su propio mundo. Todo ser humano necesita para su desarrollo haber sido dueño de una etapa, llamada infancia, en la cual se halló satisfecho debido a que cumplió con sus necesidades psicológicas, de amor, afecto, apego, sensibilización entre otras.

Es por ello, que consideramos, que los encantos que encuentra el niño/a al realizar su actividad innata, el juego, permite lograr comunicación y transmisión de

sentimientos, la exploración de creatividad que sólo a través de su actividad lo puede realizar.

Expresamos, entonces que el niño/a con solo el hecho de estar en contacto con el medio despierta su curiosidad, su necesidad por inventar, su creatividad por hacer cosas nuevas, su deseo de manipular objetos, así como satisfacción al experimentar algo novedoso. Por ello a un niño/a que no se le haya, jugado, naturalmente va a ser un infante sin infancia, porque en ella, el niño/a se siente feliz, experimentando vivencias únicas. El placer es parte de la vida del infante, sentirlo conduce a la satisfacción de haber sido protagonista de una infancia feliz.

#### **1.3.4.4 ¿Qué significa jugar para los niños/as?**

El juego es una actividad infantil, necesaria para el desarrollo emocional e intelectual del niño/a. Beneficia la maduración y el pensamiento creativo. Surge de forma espontánea y es la mejor vía que tiene el niño/a, para comprender y entender lo que sucede con el entorno que lo rodea.

**GISPERT. C** (1999).

“La mejor forma de comprender el mundo interno del niño es observar sus juegos, pues en ellos se reflejan las habilidades adquiridas, sus inquietudes, sus miedos y las necesidades y deseos que no puede expresar con palabras.” (Pág. 192)

Según el autor se considera, que el poder compartir con niños/as nos enseña mucho de ellos como sus alegrías, tristezas y enojos y al mismo tiempo saber de, que el juego ayuda al desarrollo integral del infante.

Si el adulto se involucra, en el juego, logrará, internarse en un mundo infantil, es decir participando de sus alegrías, de sus vivencias así como de sus experiencias.

Al observar los juegos de los niños/as podemos encontrarnos frente a situaciones inesperadas para un adulto, así como descubrir cuáles son las habilidades, sentimientos, emociones, destrezas que caracterizan a cada infante.

Para los niños/as esta actividad, simboliza diversión, vivir experiencias placenteras, permite despertar su creatividad, imaginación, descubrir el medio ambiente, su propio cuerpo y personalidad. También facilita el desarrollo de la expresión y el crecimiento de las áreas cognitivas, socio-afectivas, psicomotricidad y lenguaje.

El juego proporciona, placer, felicidad al niño/a, consolidando un mundo diferente al de la realidad objetiva, tomando elementos de ésta para transformarlos.

El juego conduce a la vida interior de los niños/as, expresan deseos, fantasías, temores y conflictos, así como reconocen el ambiente y su medio y progresivamente van integrándose, experimentando nuevas formas de relación.

El juego facilita el aprendizaje del niño/a, le permite conocer sus habilidades y limitaciones, distinguir sus intereses y preferencias, poder tener un dominio propio del cuerpo, encontrarse frente a situaciones de triunfos y derrotas, implementar estrategias para la solución de problemas que se le vayan presentando.

Jugar es expresar y compartir, es decir es cómo, si el infante fuera verbalizando en sus acciones, su interior, lo que vive y siente en su mundo infantil. Significa también compartir porque, facilita la interacción con los otros niños/as, al cooperar, y comunicar sus sentimientos y emociones.

A través del juego, el infante se prepara para la vida futura, cuando tenga en su infancia alegrías, experiencias positivas, conducirá entonces a la formación de una personalidad estable, lo que se reflejará en su vida. Pero si no las tienes presentará un desorden en su área emocional; como consecuencia, problemas de comportamiento, presentando agresividad, ansiedad, miedos, temores, inseguridad; es por ello que jugar en un ambiente positivo trae, niños/as felices.

### **1.3.5 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

#### **1.3.5.1 Definición**

Se refiere a una serie de pasos que determina el docente para que los estudiantes consigan apropiarse del conocimiento. Las estrategias pueden ser distintos motivos y momentos que aparecen en la clase como la observación, el diálogo, los recursos didácticos, el trabajo individual y grupal.

Los recursos didácticos son las herramientas que sirve para mejorar las condiciones del aprendizaje, son estimulantes para que el estudiante participe y se sienta atraído por la novedad y lo interesante de su presentación. Estas estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, permitiendo la construcción de un conocimiento articulado y objetivo.

**El Manual Básico del Docente** (2002) manifiesta:

*“La estrategia metodológica es un mecanismo que se aplica en el desarrollo de un plan didáctico. Comprende el conjunto de las frases de articulación de una lección, de una unidad didáctica o de un proyecto educativo, analizada desde el punto de vista didáctico.”*  
(Pág.94)

Se considera que las estrategias constituyen las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente. Por otro lado podemos decir que son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vincula con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender.

**Según MARTON (1997) dice:**

Para que la comprensión del significado se produzca es necesario:

- Intención de comprender
- Fuerte interacción con el contenido
- Relación de nuevas ideas con el conocimiento anterior
- Relación de conceptos con la experiencia cotidiana
- Relación de datos con conclusiones
- Examen de la lógica del argumento” (Pág. 121)

Lo que quiere decir que es una planificación completa, donde el estudiante construya su propio conocimiento, bajo la guía del profesor y a través de la participación individual y grupal. Siempre y cuando haya la relación de lo aprendido con lo que se va a aprender mediante la retroalimentación, para fijar en forma definitiva el conocimiento; sin dejar a un lado las experiencias y vivencias tanto del estudiante como del profesor acerca del tema tratado.

### **1.3.5.2 Autoestima**

La autoestima es la valoración, generalmente positiva, de uno mismo. Para la **psicología**, se trata de la opinión emocional que los individuos tienen de sí mismos y que supera en sus causas la racionalización y la lógica.

Además también se puede señalar que la Autoestima es la valoración positiva o negativa que una persona hace de sí misma en función de los pensamientos, sentimientos y experiencias acerca de sí propia. Es un término de Psicología aunque se utiliza en el habla cotidiana para referirse, de un modo general, al valor que una persona se da a sí misma.

Está relacionada con la autoimagen, que es el concepto que se tiene de uno propio, y con el auto aceptación, que se trata del reconocimiento propio de las cualidades y los defectos. La forma en que una persona se valora está influida en muchas ocasiones por agentes externos y puede cambiar a lo largo del tiempo.

### **1.3.5.3 Técnicas para desarrollar la autoestima**

La autoestima es el sentimiento valorativo de nuestro ser de nuestra manera de ser, de quienes somos nosotros, del conjunto de rasgos corporales, mentales y espirituales que configuran la personalidad, la misma que puede cambiar y mejorar. Es a partir de los 5 o 6 años cuando se empieza a formar un concepto de cómo nos ven nuestros mayores, padres, maestro, amigos y las experiencias que se va adquiriendo.

Según **Manuel Rodríguez** (2008) dice:

“La autoestima se define como el amor, el valor o el cariño que tiene usted por usted. Si se subestima o pierde la estima, debe tomar conciencia de ello, porque en su cometido es necesario que goce de una buena autoestima.”

De acuerdo con lo expresado por este autor, a veces hay personas que les gusta denigrar a tal extremo que se llega a sentirse inútiles, incapaces y por consiguiente, infelices. Pero muchas veces son expresiones dadas a la ligera que, por supuesto,

son erróneas, por eso lo que se debe hacer, es tomar con calma las cosas, creer que uno es capaz de hacer lo que le piden y si no es mejor pedir ayuda a alguien, no ahogarse en un vaso de agua, no encerrarse en su propio mundo y decaer, hay que levantarse después de cada caída, de situaciones negativas, esto es de personas que tienen una alta autoestima.

#### **1.3.5.4 Formación de la autoestima**

La autoestima se forma desde la primera infancia, cuando existe la tranquilidad en el hogar, un ambiente de paz y tranquilidad, por eso se dice que una buena dosis de autoestima, es uno de los recursos más valiosos de que puede disponer una persona. Con la autoestima se aprende más eficazmente, desarrolla relaciones mucho más gratas, el estudiante está más capacitado para aprovechar las oportunidades que se presentan, para trabajar productivamente y ser autosuficiente.

Según **Adler** (1996) expresa:

“La baja autoestima impulsa a las personas a esforzarse demasiado para recuperar la inferioridad que perciben de sí mismas y a desarrollar talentos y habilidades como compensación.”

Es decir que la ausencia de la autoestima, impide la búsqueda del sentido de la vida, produce problemas de identidad y dificultad para conectarse con intereses auténticos. La baja autoestima es causa de trastornos psicológicos, de neurosis, depresión, problemas psicosomáticos y fallas en el carácter, como la timidez, la falta de iniciativa, anticipación del fracaso, características que impiden el crecimiento.



La falta de confianza en sí mismo, induce a la necesidad de compararse e identificarse con modelos sociales e impide comprender que cada persona es única y diferente y que lo único comparable es nuestro potencial con respecto a nuestro rendimiento.

#### **1.3.5.5 La autoestima en la infancia**

El maltrato y el abuso infantil produce la pérdida de la autoestima y, a su vez, los victimarios intentan superar sus propios complejos de inferioridad, sometiendo a alguien más débil como es el niño.

Los padres suelen doblegar la voluntad de sus hijos por medio del poder, haciéndoles sentir culpables por cualquier conducta de independencia. La autoestima se puede aprender y, a su vez, la propia palabra tiene poder, mediante la práctica de una técnica sencilla, el elevar el concepto sobre sí mismo, desde la infancia, tratando de crear un ambiente favorable tanto interno como externo que permita el desarrollo de la autoestima y así obtener un cambio de comportamiento no solo del niño, sino del joven y hasta del adulto.

La valoración que el niño tiene de sí mismo, ya sea positiva como negativa, la misma que se forma a través de un proceso de asimilación y reflexión, mediante el cual se interioriza las opiniones de las personas socialmente significativas tales como: padres, maestros, compañeros y personas influyentes del entorno, quienes aportan de una u otra manera para el fortalecimiento de la personalidad o el robustecimiento de la autoestima en los individuos, especialmente en el niño

## **1.3.6 PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

### **1.3.6.1 Definición**

El fundamento de la enseñanza está en la transmisión de información, mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares de mayor o menor grado de complejidad o costo.

La educación tiene como objetivo lograr que en los individuos quede como huella determinadas acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que, en forma del conocimiento mismo, lo facultan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptiva de apropiación del conocimiento.

**LUIS Alonso** (2002) expresa:

“Los modos de enseñanza son fundamentalmente tres: el individual, el mutual y el mixto. En el modo individual el profesor se ocupa de cada estudiante por orden, de uno en uno. En el modo mutual los alumnos se instruyen unos a otros. En el modo mixto, se imparten las lecciones a toda la clase.”

Cualquiera de estos modos de enseñanza es válido, de acuerdo al entorno social en donde se encuentra el establecimiento, el número de estudiantes, el de los profesores y hasta la infraestructura del local escolar. De todas maneras, el estudiante aprovecha de las enseñanzas del profesor y de la colaboración de otros estudiantes, lo que permite desarrollar las competencias entre los educandos, permitiendo mantener ocupados constantemente para el mejoramiento de la enseñanza.

El proceso de enseñanza consiste fundamentalmente en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden

ascendente, considerándole como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua, cuya consecuencia son los cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognitiva del estudiante, con la participación y guía del profesor, que permite el dominio de los conocimientos, habilidades y destrezas acordes con la concepción científica del mundo.

### **1.3.6.2 El aprendizaje y su desarrollo**

El aprendizaje es el proceso por el cual el individuo adquiere ciertos conocimientos, aptitudes, habilidades, actitudes y comportamientos. Esta adquisición es siempre consecuencia de un entrenamiento determinado. El aprendizaje supone un cambio adaptivo, y es el resultante de la interacción con el medio. Sus bases indiscutibles son la maduración biológica y la educación.

Para la pedagogía, el aprendizaje tiene por objeto la socialización del educando y no está determinado en forma absoluta por los condicionamientos genéticos, pues es un proceso de gran complejidad; en consecuencia la labor del educador consiste en estimular la motivación con la ayuda de normas fácilmente asimilables.

Por otro lado, el aprendizaje se considera como un proceso caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento; aprender para algunos no es más que concretar un proceso activo de construcción que se lleva a cabo en el interior del sujeto.

No debe olvidarse que la mente del educando, su sustrato material neural, no se comporta solo como un sistema de fotocopiado humano que solo reproduce en forma mecánica más o menos exacta de forma instantánea los aspectos de la

realidad objetiva que se introducen en el soporte del receptor neural, sino transforma la realidad de lo que refleja y construye algo propio y personal.

**Ausubel y Colbs.** (1990) dice:

“La educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades mentales y físicas. La educación no crea facultades en el educando, sino que coopera en su desenvolvimiento y precisión.”

Es decir, es el proceso por el cual el hombre se forma y define su persona; la educación reviste características especiales, según sean los rasgos peculiares del individuo y de la sociedad. La educación actual debe ser exigente, desde el punto de vista que el sujeto debe poner más de su parte para aprender y desarrollar todo su potencial.

Existe un factor determinante a la hora que un individuo aprende y es el hecho de que hay algunos estudiantes que aprenden ciertos temas con mayor facilidad que otros; para entender esto, se debe trasladar el análisis del mecanismo del aprendizaje a los factores que influyen como la inteligencia, la motivación, la participación activa, etc.

Por eso es que el estudiante de hoy posee nuevas habilidades como resultado de su continua exposición a los video-juegos, la televisión, sesiones de chat y paquetes interactivos; entre los que contamos es la velocidad de respuesta, la simultaneidad, la capacidad para integrar y asociar, la búsqueda de emociones, inteligencia espacial y acción.

Por otro lado el aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante comprende y asimila los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridas y está en la capacidad de utilizarlos en distintas situaciones, tanto en la solución de problemas nuevas como en el apoyo de futuros aprendizajes.

Algunas estrategias para desarrollar el aprendizaje significativo y para lograr los niveles de transferencia entre el conocimiento previo del estudiante y lo que va a aprender son las siguientes:

- Partir de los conocimientos previos de los estudiantes
- Respetar el nivel del desarrollo operativo del estudiante y de su capacidad
- Activar la zona de desarrollo próximo del estudiante

Mantener una actitud favorable del estudiante de acuerdo a la motivación que se aplique, para que el aprendizaje adquiera su calidad de eficiente y eficaz, no solo en el niño, sino en cualquier persona que tenga la oportunidad de aprender.

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

#### **2.1 CARACTERIZACIÓN E HISTORIA DE LA ESCUELA.**

##### **2.1.1 HISTORIA DE LA ESCUELA FISCAL “RIOBAMBA”**

Nuestra escuela lleva el nombre de " Riobamba " en honor a la hermana ciudad de Riobamba capital de la Provincia de Chimborazo, que el día 11 de noviembre a igual que nuestra querida ciudad de Latacunga celebra también su independencia, es por esta razón que se ha escogido este día para dar a conocer algunos datos históricos de esta institución.

En el barrio Pilacoto, de la parroquia Guaytacama, del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, nace por inquietud y necesidad de muchos moradores de este lugar; un grupo de personas con espíritu progresista y claros ideales se ponen de acuerdo para gestionar antes las autoridades educativas la creación de una escuela; para que sean educados sus hijos y futuras generaciones, que es la mejor herencia que pueden dejar a sus hijos.

Ante esta petición, el Ministerio de Educación, el primero de marzo de mil novecientos cuarenta y dos (1942) se nombra a la profesora Victoria Parreño para que trabaje en la escuela Fiscal Mixta "Riobamba" la enseñanza - aprendizaje se

realiza en la casa del Señor Don Juan Manuel Casa Chancusig ubicado en el sector de Quebrada Seca denominado Casacucha perteneciente a la parroquia Tanicuchí, luego funciona en las casas de Eloy Iza, Carmen Toaquiza, Tomás Quinapallo, luego de transcurrir muchos años, y en 1.949 viene a trabajar la profesora Señorita Hilda Yugsi.

Los señores Segundo G. Tapia (de Guaytacama) Antonio Guayta, Ricardo Guana, Juan José Guana, Segundo Mendoza, Carlos Alberto Casa, Martín Mendoza, etc. y en el año de 1.957, se dirigen donde el Señor Don Rafael Cajiao Alcalde de la ciudad de Latacunga persona abnegada y respetada por todos; que ayudaba a los sectores marginados y desposeídos para solicitar la construcción de la escuela; y una vez aceptada la petición se adquirió el terreno donde hoy es. El Señor Alcalde en el mes de Octubre de 1.953 se inicia las Labores Educativas y hace entrega de una casona que sirven de aulas para los educandos.

En el año de 1,960 fue profesor el Señor Luis Fernando Almeida Maldonado y Lidia Margoth Mesías Merino con 11 alumnos de 1<sup>ero</sup> a 5to grado. La población del Barrio Pilacoto va creciendo y los educandos aumentan, hasta, convertirse en escuela graduada completa con la dirección de maestros entusiastas anhelando mejorar la planta física de la escuela, entre ellos tenernos: Arnulfo Salme, José Fabara, Rafael Zambrano y hoy José Daniel Monta Tipán.

El 6 de Marzo de 1 .939 se ha adscrito a este plantel el Jardín de Infantes, hasta esta fecha contamos con niños en el nivel Pre-Primario con su respectiva maestra y 170 niños en el nivel primario atendidos por 6 profesores de primero a sexto grados; para la enseñanza - aprendizaje, disponemos de 7 aulas una cada grado mediante dotación por el Honorable Concejo Provincial de Cotopaxi y el FISE.

### **2.1.2 MISIÓN**

Nuestra misión como escuela “**Riobamba**”, es dedicarnos a educar holísticamente a niños, y adolescentes mediante el desarrollo de habilidades, destrezas, capacidades y valores acorde al currículo nacional y a la realidad local; sustentados en los principios del Buen Vivir, la pedagogía crítica y las tendencias cognitivas - constructivistas para el progreso personal y social.

### **2.1.3 VISIÓN**

Ser una Institución que brinda una educación de calidad y calidez, con docentes calificados, que garantiza el aprendizaje significativo y la formación integral de los estudiantes, a través de la investigación, favoreciendo de manera permanente el fortalecimiento de su creatividad con el apoyo de la ciencia y la tecnología orientando el aprovechamiento y explotación de sus recursos de manera racional y sostenida para en el futuro puedan generar productividad y trabajo en su comunidad



## **2.2 ANALISIS E INTERPRETACION**

### **2.2.1 Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al Sr.**

**Director Galo Ortiz de la escuela “Riobamba” de Pilacoto.**

#### **1. ¿Posee conocimientos sobre la recreación infantil?**

Si porque esta permite el mejor desenvolvimiento académico recreativo de los alumnos.

La recreación es algo fundamental en el niño, por medio de ella se ambienta al nuevo sistema escolar y afianza para continuar con sus estudios en medio un ambiente de tranquilidad, armonía y cooperación.

#### **2. ¿Has asistido a charlas sobre recreación infantil?**

No, pero sería importante tener conocimientos sobre el evento.

Es importante que las autoridades educativas, así como los señores profesores asistan a estos cursos sobre recreación infantil para que sepan cuando conducirse y orientar al niño sobre la aplicación de la lúdica en la enseñanza.

#### **3. ¿Cree que es recomendable el conocimiento sobre recreación infantil?**

Sí, porque ayuda de mejor manera al fortalecimiento y desarrollo en la enseñanza aprendizaje.

En el nivel primario y parte del medio si es recomendable la utilización de la recreación infantil, por cuanto viene a ser su pilar más donde se sostenga la enseñanza – aprendizaje bajo el nivel de la autoestima y auxiliados por la recreación bien dirigida.

**4. ¿Ha propuesto talleres sobre la recreación infantil?**

No, porque no se tiene un enfoque claro de la recreación infantil.

Lo que si se debe proponer y pretender es una institución educativa es el conocimiento y la formación de talleres sobre la aplicación de la recreación infantil, para ser aplicados debidamente en la educación.

**5. ¿Los docentes se encuentran capacitados sobre la recreación infantil?**

No es desconocido.

Nunca debe ser desconocido la recreación infantil para los maestros, porque constituye un fundamento muy valioso para la educación del niño y más especialmente en los primeros años de Educación Básica.

**6. ¿Cree conveniente la propuesta de la presente guía en su institución?**

Sí, porque ayuda de mejor manera a la comprensión y entendimiento sobre este tema.

Toda propuesta correctamente planteada y bajo ciertos parámetros de aplicabilidad correcta especialmente para los subtemas como son: Lenguaje, Matemáticas y Entorno Natural y Social, para que el estudiante se fundamenta en estas materias.

**7. ¿Se dará paso a la aplicación de la presente propuesta?**

Sí, porque manifiesta anteriormente que es necesario tener mayor conocimiento de cómo se debe recrear a los niños de una manera libre y espontánea, tratando de alcanzar un objetivo.

La enseñanza al aire libre y por medio de la recreación es algo que se debe aplicar continuamente porque el niño, por naturaleza, le gusta el juego y si a esto se adjunta la enseñanza de una materia, se obtendrán resultados imprevistos y positivos.

**8. ¿Incentivará a los docentes a trabajar en forma diferente con los niños/as?**

Si porque se explorarán a distintos ámbitos por tal vez en otros momentos no se han desarrollado.

Se debe desarrollar en forma programada la recreación infantil para permitir al niño el desarrollo de la psicomotricidad y colaborar así con la buena enseñanza aprendizaje.

**9. ¿Cree usted que se mejorará el nivel educativo en los niños/as?**

Sí, porque se explorará distintos ámbitos que tal vez en otros momentos no se han desarrollado.

Si se aplica conscientemente la recreación infantil en los niños del Primer año de Educación Básica, se obtendrán buenos resultados en el desarrollo psicomotriz y hasta en la propia personalidad del niño.

**10. ¿Realizará consecuciones con los padres de familia en cuanto a la nueva metodología?**

En este momento nos encontramos en el cambio profundo en lo que respecta a la planificación, ya que se va a desarrollar las destrezas en los niños y los contenidos.

La principal en el niño es el desarrollo de destrezas y habilidades y se la conseguirá con la nueva metodología de la aplicación de la recreación infantil, para que la educación sea completa.

## 2.2.2 Encuesta aplicada a los docentes

### 1.- ¿Tiene conocimientos sobre la Recreación Infantil?

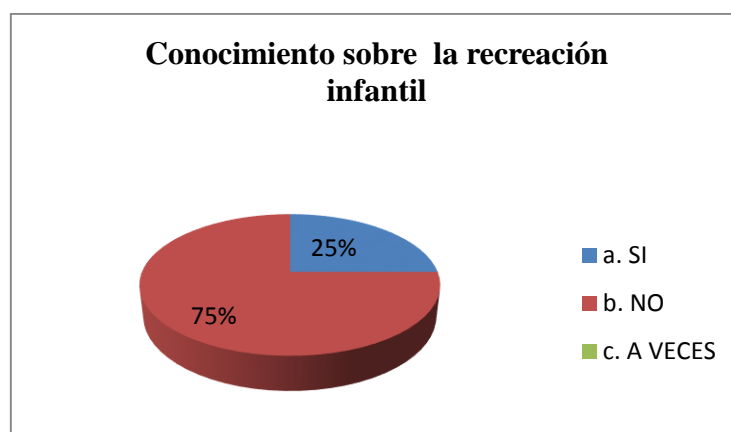
TABLA 1 RECREACION INFANTIL

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	25%
NO	3	75%
A VECES	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 1 RECREACION INFANTIL



Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación

De los 4 docentes encuestados, el 25% manifiestan que si tienen conocimientos sobre la recreación infantil mientras que el 75% señalan que no.

En consecuencia la mayoría de docentes encuestados afirman que no tienen conocimientos sobre la recreación infantil y esto dificulta la aplicación de una adecuada recreación infantil.

## 2.- ¿Participa en juegos recreativos?

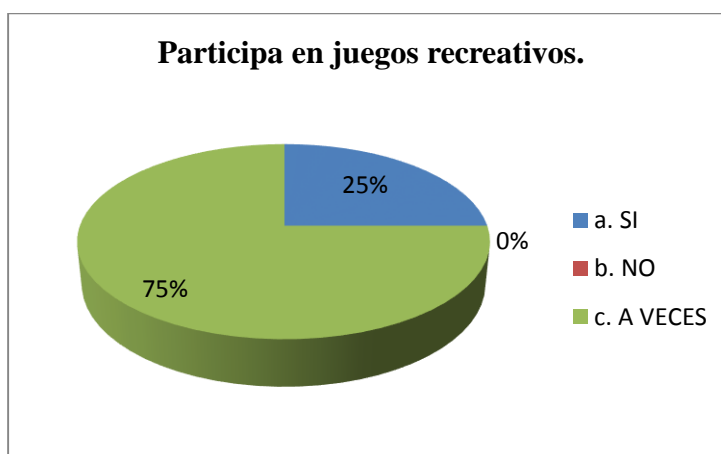
TABLA 2 JUEGOS RECREATIVOS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	25%
NO	0	0%
A VECES	3	75%
TOTAL	4	100%

**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 2 JUEGOS RECREATIVOS



**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación

De los 4 docentes encuestados, el 25% señalan que si participan en juegos recreativos mientras que el 75% indican que a veces.

Por lo tanto la mayoría de docentes encuestados manifiestan que a veces participan en juegos recreativos, lo que significa que los niños no son partícipes de actividades recreativas con sus maestros.

### 3.- ¿Ha aplicado usted actividades de recreación infantil con sus estudiantes?

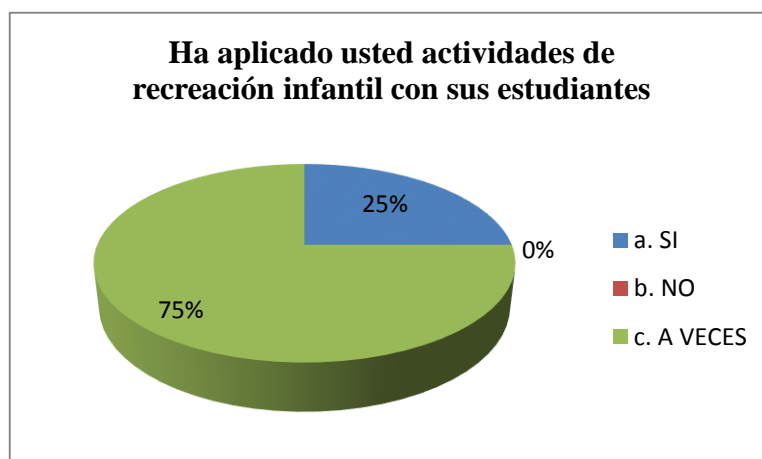
TABLA 3 APLICACION DE ACTIVIDADES DE RECREACION

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	25%
NO	0	0%
A VECES	3	75%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 3 APLICACION DE ACTIVIDADES DE RECRACION



Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación de resultados

De los 4 docentes encuestados, el 25% indican que si han aplicado actividades de recreación infantil con sus estudiantes mientras que el 75% señalan que a veces.

Por lo que se infiere que la mayoría de docentes encuestados afirman que a veces han aplicado actividades de recreación infantil limitando a los párvulos a no disfrutar de la recreación en la jornada escolar.

#### 4.- ¿Considera usted que la recreación desarrolla el autoestima de los niños?

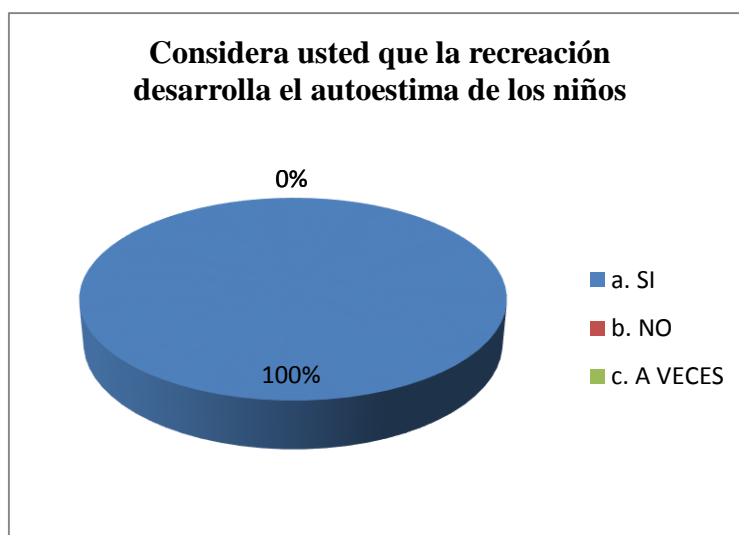
TABLA 4 AUTOESTIMA DE LOS NIÑOS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	4	100%

**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 4 AUTOESTIMA DE LOS NIÑOS



**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

#### Análisis e interpretación de resultados

De los 4 docentes encuestados, el 100% señalan que si consideran que la recreación desarrolla el autoestima de los niños.

Por lo tanto la totalidad de docentes encuestados manifiestan que si consideran que la recreación desarrolla la autoestima de los niños, pues le permite una interacción entre sus pares y una satisfacción personal.

**5.- ¿Cree usted que es necesario implementar juegos de recreación para fortalecer la autoestima del párvulo?**

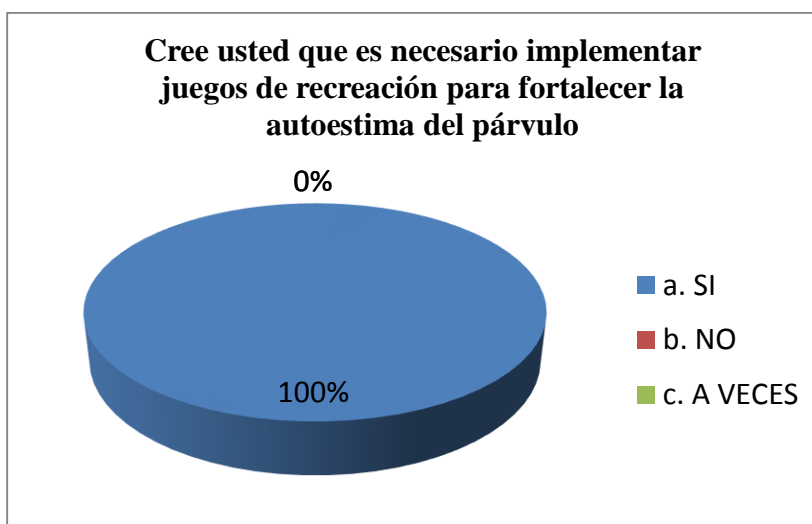
**TABLA 5 JUEGOS DE RECRACION PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	4	100%

**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

**GRAFICO 5 JUEGOS DE RECREACION PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA**



**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

**Análisis e interpretación de resultados**

De los 4 docentes encuestado, el 100% manifiestan que si creen necesario implementar juegos de recreación para fortalecer la autoestima del párvulo.

Por lo que se infiere que la totalidad de docentes encuestados indican que si creen necesario implementar juegos de recreación para fortalecer la autoestima del párvulo de una manera lúdica y relajante para los niños y niñas.



## 6.- ¿La implementación de espacios de recreación consigue brindar mayor autoestima al niño?

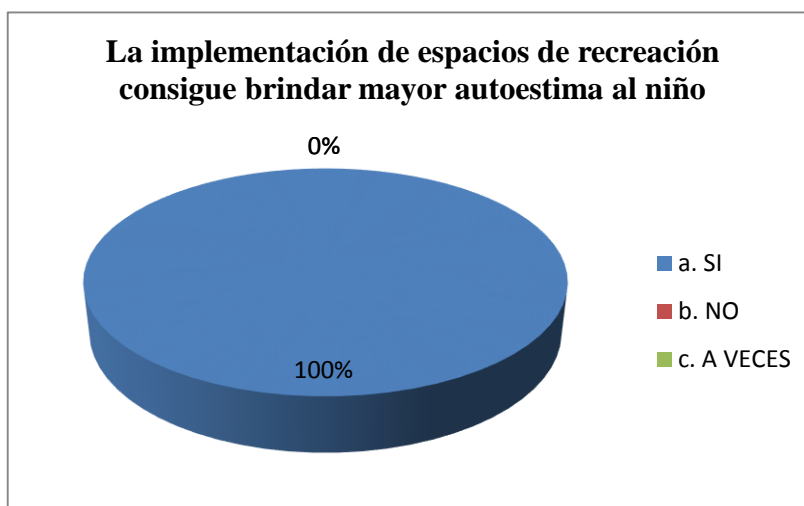
TABLA 6 IMPLEMENTACION DE ESPACIOS DE RECREACION

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 6 IMPLENTACION DE ESPACIOS DE RECREACION



Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación de resultados

De los 4 docentes encuestados, el 100% manifiestan que la implementación de espacios de recreación si consigue brindar mayor autoestima al niño.

Por lo tanto la totalidad de docentes encuestados señalan que la implementación de espacios de recreación si consigue brindar mayor autoestima al niño, pues le permite al niño interactuar con sus pares fortaleciendo su autoestima.

## 7.- ¿La aplicación de juegos recreativos permite mejorar la autoestima del estudiante?

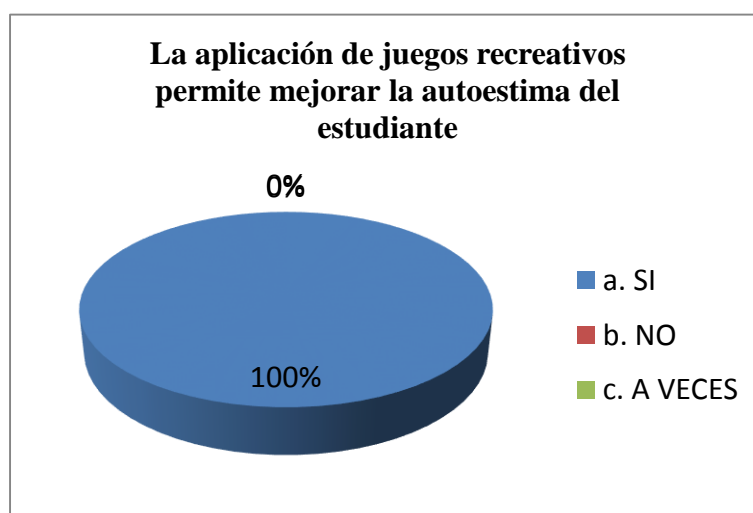
TABLA 7 APLICACION DE JUEGOS RECREATIVOS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 7 APLICACION DE JUEGOS RECREATIVOS



Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación de resultados

De los 4 docentes encuestados, el 100% indican que la aplicación de juegos recreativos si permite mejorar la autoestima del estudiante.

Por lo tanto totalidad de docentes encuestados afirman que la aplicación de juegos recreativos si permite mejorar la autoestima del estudiante, pues el juego es una actividad completa y propia del párvulo.

## 8.- ¿Cree necesario la aplicación de una guía de recreación infantil?

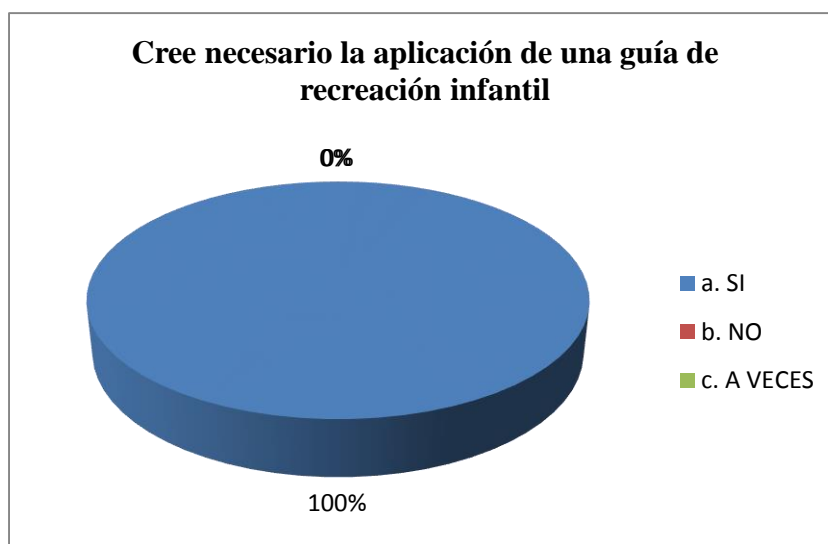
TABLA 8 GUIA DE RECREACION INFANTIL

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	4	100%

**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 8 GUIA DE RECREACION INFANTIL



**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación de resultados

De los 4 docentes encuestados, el 100% afirman que si creen necesario la aplicación de una guía de recreación infantil.

Lo que se infiere que la totalidad de docentes encuestados manifiestan que si creen necesario la aplicación de una guía de recreación infantil, pues se evidencia un desconocimiento de estrategias en los docentes.

## 9.- ¿Los niños se sienten atraídos por actividades de recreación?

TABLA 9 ACTIVIDADES DE RECRACION

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	4	100%

**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 9 ACTIVIDADES DE RECREACION



**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación de resultados

De los 4 docentes encuestados, el 100% infieren que los niños si se sienten atraídos por actividades de recreación.

Por lo tanto la totalidad de docentes encuestados indican que los niños si se sienten atraídos por actividades de recreación, pues el juego es natural en el niño y la mejor manera de enseñar a los párvulos.

## 10.- ¿Las actividades de recreación infantil despiertan alegría en los estudiantes?

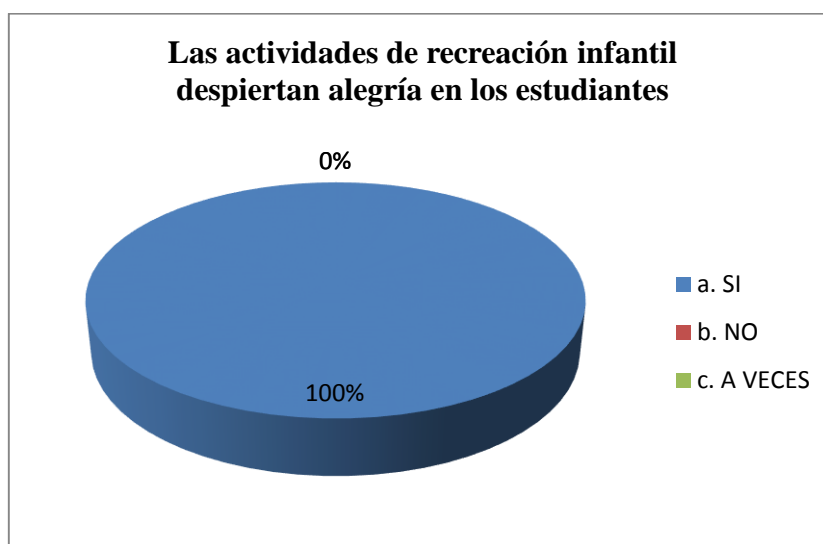
TABLA 10 ALEGRIA EN LOS ESTUDIANTES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	4	100%

**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 10 ALEGRIA EN LOS ESTUDIANTES



**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación de resultados

De los 4 docentes encuestados, el 100% señalan que las actividades de recreación infantil si despiertan alegría en los estudiantes.

En consecuencia la totalidad de docentes encuestados manifiestan que las actividades de recreación infantil si despiertan alegría en los estudiantes, por ello es importante que el docente incorpore actividades de recreación infantil para la enseñanza de los párvulos.

### 2.2.3 Encuesta aplicada a los padres de familia

#### 1.- ¿Su hijo o hija conoce juegos de recreación?

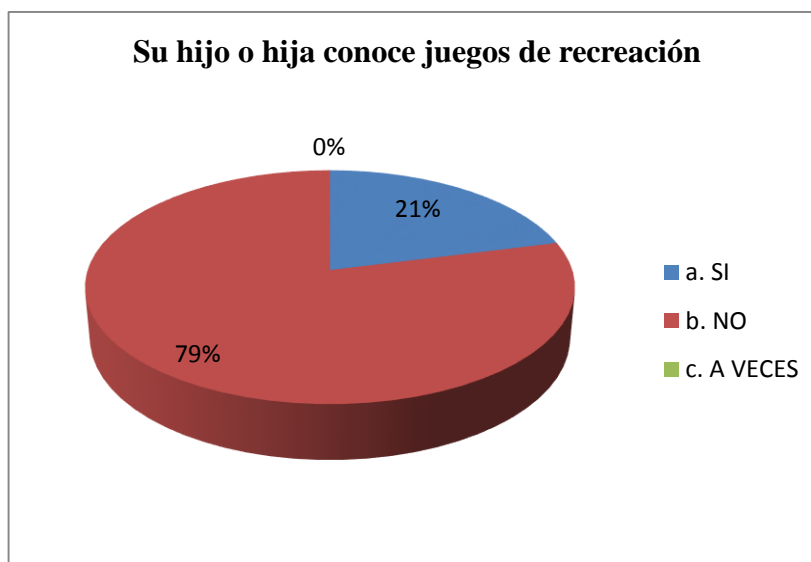
TABLA 11 JUEGOS DE RECREACION

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	21%
NO	15	79%
A VECES	0	0%
TOTAL	19	100%

Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 11 JUEGOS DE RECREACION



Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

#### Análisis e interpretación de resultados

De los 19 padres encuestados, el 21% manifiestan que su hijo o hija si conoce de juegos de recreación mientras que el 79% señalan que no.

Lo que se infiere que la mayoría de padres encuestados indican que su hijo o hija no conoce de juegos de recreación, debido a la falta de práctica de actividades recreativas de sus maestros.

## 2.- ¿Su hijo o hija participa en juegos recreativos en la institución?

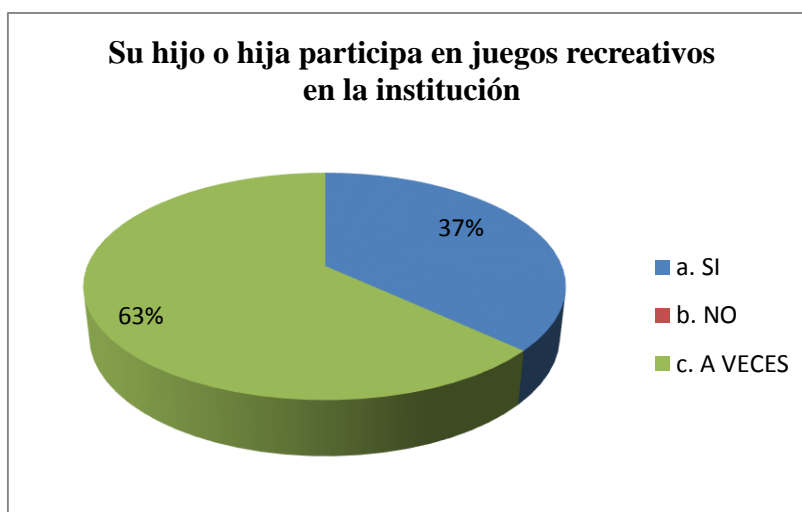
TABLA 12 PARTICIPA EN JUEGOS RECREATIVOS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	37%
NO		0%
A VECES	12	63%
TOTAL	19	100%

**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 12 PARTICIPA EN JUEGOS RECREATIVOS



**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación de resultados

De los 19 padres encuestados, el 37% indican que su hijo o hija si participa en juegos recreativos en la institución mientras que el 63% infieren que a veces.

Por lo tanto la mayoría de padres encuestados afirman que su hijo o hija a veces participa en juegos recreativos en la institución, lo que confirma lo manifestado por los docentes.

### 3.- ¿Los docentes han aplicado actividades de recreación infantil con sus hijos?

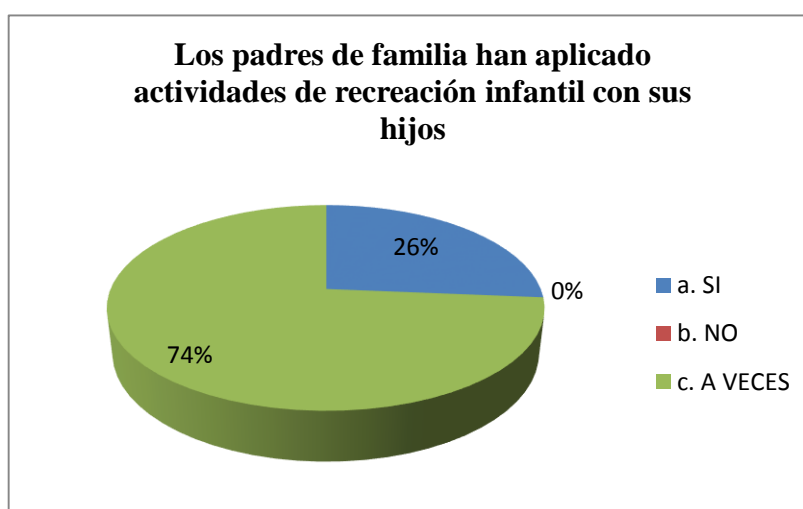
TABLA 13 APLICACION DE ACTIVIDADES DE RECREACION

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	26%
NO	0	0%
A VECES	14	74%
TOTAL	19	100%

Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 13 APLICACION DE ACTIVIDADES DE RECREACION



Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

#### Análisis e interpretación de resultados

De los 19 padres encuestados, el 26% señalan que los docentes si han aplicado actividades de recreación infantil con sus hijos mientras que el 74% manifiestan que a veces.

En consecuencia la mayoría de padres encuestados afirman que los docentes a veces han aplicado actividades de recreación infantil con sus hijos, lo que es preocupante porque los párvulos naturalmente les gusta la recreación.



#### 4.- ¿Considera usted que la recreación desarrolla el autoestima de los niños?

TABLA 14 DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	19	100%

**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 14 DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA



**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

#### Análisis e interpretación de resultados

De los 19 padres encuestados, el 100% señalan que la recreación desarrolla el autoestima de los niños.

Por lo tanto la totalidad de padres encuestados afirman que la recreación desarrolla la autoestima de los niños, por ello es importante que se practique actividades de recreación con los párvulos.

**5.- ¿Cree usted que es necesario implementar juegos de recreación para fortalecer la autoestima del párvulo?**

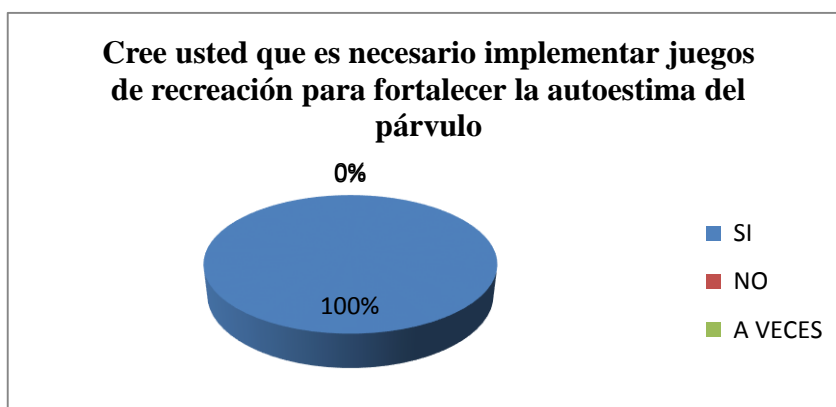
**TABLA 15 JUEGOS DE RECREACION**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	19	100%

**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

**GRAFICO 15 JUEGOS DE RECREACION**



**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

**Análisis e interpretación de resultados**

De los 19 padres encuestados, el 100% señalan que si es necesario implementar juegos de recreación para fortalecer la autoestima del párvulo

Lo que se infiere que la totalidad de padres encuestados consideran que es necesario implementar juegos de recreación para fortalecer la autoestima del párvulo.

## 6.- ¿La implementación de espacios de recreación consigue brindar mayor autoestima a su hijo o hija?

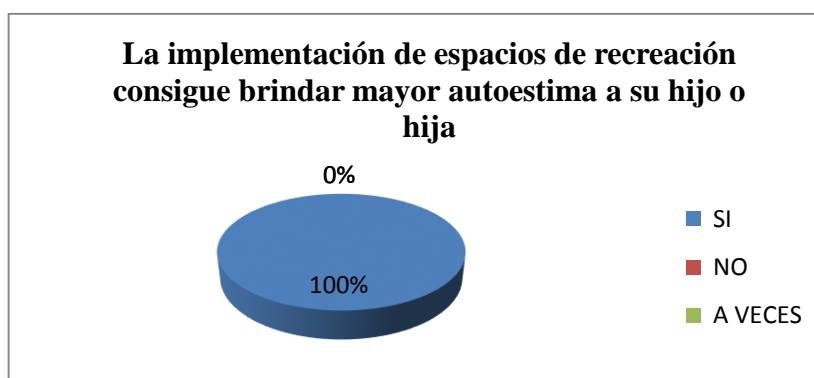
TABLA 16 IMPLEMENTACION DE ESPACIOS DE RECREACION

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	19	100%

Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 16 IMPLEMENTACION DE JUEGOS DE RECREACION



Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación de resultados

Analizando las encuestas aplicadas a los 19 padres encuestados, el 100% manifiestan que la implementación de espacios de recreación consigue brindar mayor autoestima a su hijo o hija

Lo que demuestra que la totalidad de padres encuestados consideran necesaria la implementación de espacios de recreación consigue brindar mayor autoestima a su hijo o hija y de esta manera optimizar su desarrollo integral.

## 7.- ¿La aplicación de juegos recreativos permite mejorar la autoestima del estudiante?

TABLA 17 LOS JUEGOS RECREATIVOS Y EL AUTOESTIMA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	19	100%

Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 17 LOS JUEGOS RECREATIVOS Y EL AUTOESTIMA



Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación de resultados

Analizando las encuestas aplicadas a los 19 padres encuestados, el 100% manifiestan que la aplicación de juegos recreativos permite mejorar la autoestima del estudiante

Por lo que la totalidad de padres encuestados manifiestan que la aplicación de juegos recreativos permite mejorar la autoestima del estudiante, por ello es importante que el docente considere a la recreación infantil la principal herramienta para el fortalecimiento de la autoestima de los infantes.

## 8.- ¿Cree necesario la aplicación de una guía de recreación infantil?

TABLA 18 GUIA DE RECREACION INFANTIL

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	19	100%

Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 18 GUIA DE RECREACION INFANTIL



Elaborado por: Lastenia Maribel Caisa Gavilema

Fuente: Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación de resultados

De los 19 padres encuestados, el 100% manifiestan que si creen necesario la aplicación de una guía de recreación infantil.

Por lo tanto la totalidad de padres encuestados señalan que si creen necesario la aplicación de una guía de recreación infantil, para que mejore la educación y primordialmente el desarrollo integral de sus hijos o hijas.

## 9.- ¿Los niños se sienten atraídos por actividades de recreación?

TABLA 19 LOS NIÑOS SE SIENTEN ATRAIDOS POR ACTIVIDADES DE RECREACION

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	19	100%

**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 19 LOS NIÑOS SE SIENTEN ATRAIDOS POR ACTIVIDADES DE RECREACION



**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación de resultados

De los 19 padres encuestados, el 100% afirma que los niños si se sienten atraídos por actividades de recreación.

En consecuencia la totalidad de padres encuestados indican que los niños si se sienten atraídos por actividades de recreación, aspecto que debe ser tomado en cuenta por los docentes para propiciar a los niños y niñas actividades de interés para los párvulos.

## 10.- ¿Las actividades de recreación infantil despiertan alegría en su hijo o hija?

TABLA 20 LAS ACTIVIDADES DE RECREACION INFANTIL DESPIERTAN ALEGRIA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	19	100%

**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

GRAFICO 20 LAS ACTIVIDADES DE RECREACION INFANTIL DESPIERTAN ALEGRIA



**Elaborado por:** Lastenia Maribel Caisa Gavilema

**Fuente:** Profesores de la escuela Riobamba

### Análisis e interpretación de resultados

De los 19 padres encuestados, el 100% señalan que las actividades de recreación infantil si despiertan alegría en los estudiantes.

Lo que se infiere que la totalidad de padres encuestados infieren que las actividades de recreación infantil si despiertan alegría en sus hijos, pues la recreación es indispensable en el desarrollo de los párvulos.

### 2.2.3 Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas de 5 a 6 años de edad de la escuela

#### “Riobamba de Pilacoto de la parroquia Guaytacama.

N°	Nombres y Apellidos	ASPECTOS																																			
		1			2			3			4			5			6			7			8			9			10								
		El niño/a tiene baja autoestima			El niño/a es tímido/a			El niño/as siente nerviosidad			El niño/a tiene seguridad			El niño/a sociabiliza			El niño/a posee destrezas			El niño/a tiene valores			El niño/a es inquieto en el aula			El niño/a demuestra creatividad			El niño/a practica deportes								
		SI	NO	A V	SI	NO	A V	SI	NO	A V	SI	NO	A V	SI	NO	A V	SI	NO	A V	SI	NO	A V	SI	NO	A V	SI	NO	A V	SI	NO	A V						
1	Agualzaca Liliana	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X								
2	Arequipa Noemí	X			X				X			X				X			X	X				X			X			X							
3	Arequipa Steven	X			X			X			X				X			X	X			X			X			X			X						
4	Caisaguano Yuli	X			X			X			X			X			X	X			X			X			X			X							
5	Cando Ismael	X			X			X			X				X	X					X			X				X			X						
6	Cando Joel	X				X			X			X			X			X	X			X			X			X			X						
7	Cando Kevin	X			X			X			X			X			X			X			X				X			X							
8	Cando Luis	X			X			X			X				X			X			X			X				X			X						
9	Chaluisa Erick	X			X			X			X			X			X			X			X				X			X							
10	Chancusig Jairo	X			X			X				X	X			X					X			X							X						
11	Chango Alan		X		X			X	X			X	X				X			X			X				X			X							
12	Chango Elvis	X			X						X	X			X			X			X			X				X			X						
13	Chango Keily			X	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X					
14	Chicaisa Guadalupe	X			X			X			X				X			X			X			X				X			X						
15	Chiluisa Kerly	X				X			X			X			X			X			X			X			X			X			X				
16	Chiluisa Angeles	X			X			X			X			X			X			X			X				X			X			X				
17	Cofre Katerin			X		X			X			X			X			X	X			X			X			X			X			X			
18	De la Cruz Paola	X				X				X			X			X			X	X			X			X			X			X			X		
19	Gancino Joel		X		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>15</b>	<b>4</b>		<b>16</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>28</b>	<b>2</b>	<b>35</b>	<b>11</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>16</b>	<b>00</b>	<b>3</b>	<b>14</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>16</b>	<b>1</b>	<b>2</b>						

Elaborado por: Lastenia Caisa

Fuente: Niños y niñas de 5 a 6 años de edad de la escuela “Riobamba de Pilacoto de la parroquia Guaytacama



## **2.3 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **2.3.1 CONCLUSIONES**

- La presente investigación fue un reto difícil de cumplirlo, pero se ha logrado vencerlo, porque es un tema de mucha actualidad y que involucra a todos los señores profesores que están inmersos en “Educación Parvularia” en materia o actividad de recreación infantil, cuyas conclusiones son las siguientes:
- En Director de la escuela tiene un conocimiento mediano sobre la recreación infantil lo que no permite el desarrollo sustentado del autoestima en el niño (a), porque no tienen un enfoque claro y preciso de la naturaleza de la recreación y su relación directa con la autoestima.
- Los señores profesores, no tienen un conocimiento real sobre la recreación infantil y sus beneficios en la enseñanza del niño, porque de aquí se desprende el conocimiento de las habilidades y destrezas de los párvulos y su acoplamiento en el medio educativo para elevar la autoestima del niño en pos del mejoramiento de la educación.
- Los padres de familia exponen que al niño le gusta participar en actividades infantiles como el juego, la recreación, los deportes, a su medida, es decir que el ritmo es por naturaleza activo y participativo y siente la necesidad de que se le tome en cuenta en la vida familiar, mediante la motivación e incentiación para analizar alguna cosa que este a su alcance para proyectarse al desarrollo de su autoestima que será de mucha ayuda para su vida estudiantil.

- El niño/a cuando llega a la escuela, por lo general tiene una autoestima baja, por su propia timidez, nerviosidad e inseguridad que posee frente a un nuevo ambiente, a pesar de que posee ciertas habilidades y destrezas propias de su edad, es inquieto en el aula y siente la necesidad de socializarse con sus compañeros.

### 2.3.2 RECOMENDACIONES

- Las autoridades educativas son las primeras que deben tener un conocimiento cabal y concreto de la recreación infantil a través de la asistencia a charlas y talleres sobre el tema, para que puedan dirigir y aconsejar a los señores profesores con conocimiento de causa y ver que la recreación es un aspecto poderoso y eficiente en la educación del niño.
- Es necesario e indispensable que el maestro parvulario sepa aplicar una guía de recreación infantil a través de capacitación permanente para fomentar la autoestima en el niño, descubrir muchos aspectos psicológicos escondidos en el estudiante, así como lograr que el niño se adapte inmediatamente al nuevo medio escolar, porque la recreación es el medio más idóneo para comenzar con la enseñanza-aprendizaje en el primer año de Educación Básica.
- Para que la educación sea activa y participativa, tiene el padre de familia interesarse más por las actividades recreativas de sus hijos mediante el diálogo y la actuación libre espontánea y democrática familiarizándole con las reglas más ingeniosas de la recreación infantil lo que sería uno de los mejores logros de la educación activa del niño.
- Para elevar la autoestima del niño, el profesor, con su experiencia deberá tratar de evitar la timidez y nerviosismo propio de su edad, a través de la incentivación a las actividades recreativas que son la fuente del desarrollo de la autoestima, la práctica y descubrimiento de sus destrezas y habilidades es una fuente segura para crear la seguridad en el niño.

- Es necesario que el docente parvulario realice al inicio del año escolar diariamente juegos recreativos con los infantes, pues; el niño/a cuando llega a la escuela, por lo general tiene una autoestima baja, por su propia timidez, nerviosidad e inseguridad que posee frente a un nuevo ambiente, a pesar de que posee ciertas habilidades y destrezas propias de su edad, es inquieto en el aula y siente la necesidad de socializarse con sus compañeros.

## **CAPÍTULO III**

### **DISEÑO DE LA PROPUESTA**

#### **3.1 TEMA**

Guía de recreación infantil para desarrollar el autoestima personal de los niños de 5 a 6 años de edad de la Escuela Riobamba, de Pilacoto, de la Parroquia Guaytacama, en el año lectivo 2013 – 2014”.

#### **3.2 DATOS INFORMATIVOS:**

**Nombre:** Escuela mixta “Riobamba”

**Barrio:** Pilocoto

**Parroquia:** Guaytacama

**Cantón:** Latacunga

**Provincia:** Cotopaxi

**Número de beneficiarios:** 17

**Número de alumnos:** 19

**Número de Padres de Familia:** 19

**Docente:** 4

**Institución Ejecutoria:** UTC a través de la investigadora Lastenia Caisa

### 3.3 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La educación en nuestro país se ha fundamentado en otro sistema educativo elaborado o semicopiado de otros países por los tecnócratas de turno a través de un sinnúmero de reformas educativas, donde se pretende imponer métodos y técnicas de enseñanza-aprendizaje que han dado resultados medianos en otras cultura y ambientes sociales, pero en el nuestro , hasta ahora no se ha visto un verdadero adelanto científico y pedagógico, porque no está de acuerdo a la realidad nacional, al entorno en que se desenvuelven nuestros estudiantes, sino de acuerdo a mandatos políticos e imperialistas.

Esta propuesta didáctica, sin ser un dechado de virtudes, aspiramos que tenga una acogida por los señores profesores del primer año de Educación Básica, para mejorar la recreación infantil, que permitirá el desarrollo de la autoestima través de los juegos que se proponen y que han dado excelentes resultados; lo que sustenta la necesidad de transformar y fortalecer el accionar del profesor de este año de escolaridad, para permitir una objetividad en el interaprendizaje.

La presente investigación tiene por objetivo orientar a diseñar los caminos de la escuela del futuro que nos conducirá hacia la modernización educativa, en donde el estudiante sea activo, participativo, reflexivo, solidario y crítico, estos valores se pregonan mediante la utilización y aplicación de la expresión lúdica.

Si se quiere que nuestros estudiantes, desde los primeros años de su enseñanza escolar, adquieran una autoestima bien fundamentada, debemos atacar desde la parte más débil que tiene el niño como es el juego lúdico, que permite adentrarse en el mundo interior del niño. Para poder inducir hacia el estudio por medio de la lúdica.

## **3.4 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA**

### **3.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Proporcionar una guía de recreación infantil, que permita desarrollar la autoestima personal de los niños de 5 a 6 años de edad

### **3.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Socializar a las autoridades y profesores de la escuela Riobamba de Pilacoto la utilización de la recreación infantil en el desarrollo de su autoestima.
- Aplicar con el profesor de primer año de Educación Básica la recreación infantil como una alternativa para conseguir la autoestima en sus niños.
- Evaluar la participación directa, activa y responsable del niño, mediante la aplicación de los juegos recreativos.

### **3.5. DISEÑO DE LA PROPUESTA.**

Esta propuesta se encuentra diseñada mediante la aplicación de 18 juegos recreativos que ayudan a desarrollar la autoestima en los párvulos.

### **3.6 PLAN OPERATIVO DE LA PROPUESTA**

El plan operativo de la propuesta se lo realizó en coordinación con la maestra de la Escuela Mixta “Riobamba”, en un horario adecuado para los docentes con los cuales realizaremos la socialización de la guía didáctica para desarrollar la autoestima personal de los párvulos.



### 3.7 PLAN OPERATIVO DE LA PROPUESTA

Guía de recreación infantil para desarrollar el autoestima personal de los niños de 5 a 6 años de edad de la Escuela Riobamba, de Pilacoto, de la Parroquia Guaytacama, en el año lectivo 2013 – 2014”.

<b>JUEGO</b>	<b>NOMBRE</b>	<b>FECHA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
# 1	<b>Pasar a pelota</b>		Beneficiar el desarrollo social de niños y niñas para fortalecer su autonomía y autoestima.	Espacio físico pelotas	Observación
#2	<b>Los cenicientos</b>		Mejorar la socialización al intercambiar zapatos para una mejor adaptación y aceptación de sí mismo.	Espacio físico zapatos	Observación
#3	<b>Juguemos en el bosque</b>		Mejorar la integración social mediante la práctica del juego grupal para el fortalecimiento de su seguridad y confianza en sí mismo.	Espacio físico disfraz	Observación
#4	<b>Corre, corre</b>		Ejercitar el equilibrio y seguridad en el párvulo para mejorar la integración social	Espacio físico	Observación
#5	<b>Encestar</b>		Lograr la recreación de los párvulos mediante la afinación de la puntería y un buen desarrollo social	Cestas pelotas	Observación

#6	<b>El Florón</b>		Mejorar la comunicación y socialización del párvulo mediante el juego para el fortalecimiento de su autonomía.	Espacio físico Fichas	Observación
#7	<b>La gallinita ciega</b>		Mejorar la comunicación entre todos los miembros del grupo mediante actividades recreativas para lograr la recreación entre los párvulos	Espacio físico, vendas	Observación
#8	<b>Juego de Bolitas</b>		Favorecer la unión y apoyo entre amigos para la estimulación de la socialización y aceptación de sí mismo.	Espacio físico Pelotas	Observación
#9	<b>Juego de Palmas</b>		Coordinar las manos y mantenerla socialización	Espacio físico	Observación
#10	<b>El lobito</b>		Fomentar la unión del grupo y desarrollar la expresión corporal para el fortalecimiento de su autoestima	Espacio físico Disfraces	Observación
#11	<b>El círculo loco</b>		Mejorar la calidad de recreación y la velocidad en los desplazamientos para fortalecer su autoestima	aulas, espacio físico	Observación
#12	<b>La esponja</b>		Fomentar la unión del grupo para disfrutar de los espacios de recreación	Espacio físico	Observación
#13	<b>Frente al espejo</b>		Fomentar la unión del grupo y la aceptación de sí mismo	Espacio físico, espejo	Observación

#14	<b>Relevo de cuerda</b>		Desarrollar la velocidad de desplazamiento y la agilidad para sentirse bien consigo mismo	Especio físico Cuerda	Observación
# 15	<b>El Regalo perfecto</b>		Incrementar su autoestima mediante la aceptación de sí mismo como ser único e irrepetible.	Espejo, caja, espacio físico	Observación
# 16	<b>Eliminando obstáculos</b>		Incentivar a los párvulos a superar dificultades mediante el juego para el fortalecimiento de su autoestima	Obstáculos, espacio físico	Observación
# 17	<b>La gallina y los pollitos</b>		Incrementar su amor propio mediante el juego para el fortalecimiento de su autoestima	Espacio físico	Observación
# 18	<b>Para que eres bueno</b>		Descubrir en los párvulos gustos y preferencias hacia una determinada actividad para aumentar su autoestima	Tarjetas pictográficas espacio físico	Observación

**GUÍA DE  
RECREACIÓN  
INFANTIL PARA  
DESARROLLAR EL  
AUTOESTIMA  
PERSONAL DE LOS  
NIÑOS DE 5 A 6  
AÑOS DE EDAD**





## PRESENTACIÓN

Esta guía didáctica contiene las actividades de recreación infantil que son necesarias para la edad de 5 años de los niños, que es muy importante para mejorar su autoestima y el desarrollo social. El objetivo es brindar conocimientos y estrategias innovadoras en el trabajo educativo dedicado a la recreación infantil, mediante la aplicación de diversos juegos.

Según este enfoque, se respeta las acciones utilizadas para la diversión con la finalidad de lograr el disfrute placentero de quienes lo establezcan. Siendo actividad lúdica en donde se transmita alegría, emoción, deseos de ganar, y permitiendo la relación con personas que lo rodeen.





## ÍNDICE DE LA PROPUESTA

CONTENIDO	PAG
Portada.....	74
Presentación.....	75
Índice.....	76
Juego 1 Pasar La Pelota.....	78
Juego 2 Los Cenicientos.....	82
Juego 3 Juguemos En El Bosque .....	85
Juego 4 Corre, Corre.....	88
Juego 5 Encestar.....	91
Juego 6 El Floron .....	94
Juego 7 La Gallinita Ciega.....	97
Juego 8 Juego De Bolitas .....	101
Juego 9 Juego De Palmas .....	104
Juego 10 El Lobito .....	107
Juego 11 El Circulo Loco.....	110
Juego 12 La Esponja - .....	113
Juego 13 Frente Al Espejo .....	116
Juego 14 Relevos De Cuerda.....	119
Juego 15 El Regalo Perfecto .....	123
Juego 16 Eliminando Obstaculos .....	126
Juego 17 La Gallina Y Los Pollitos .....	129
Juego 18 Para Que Eres Bueno .....	132



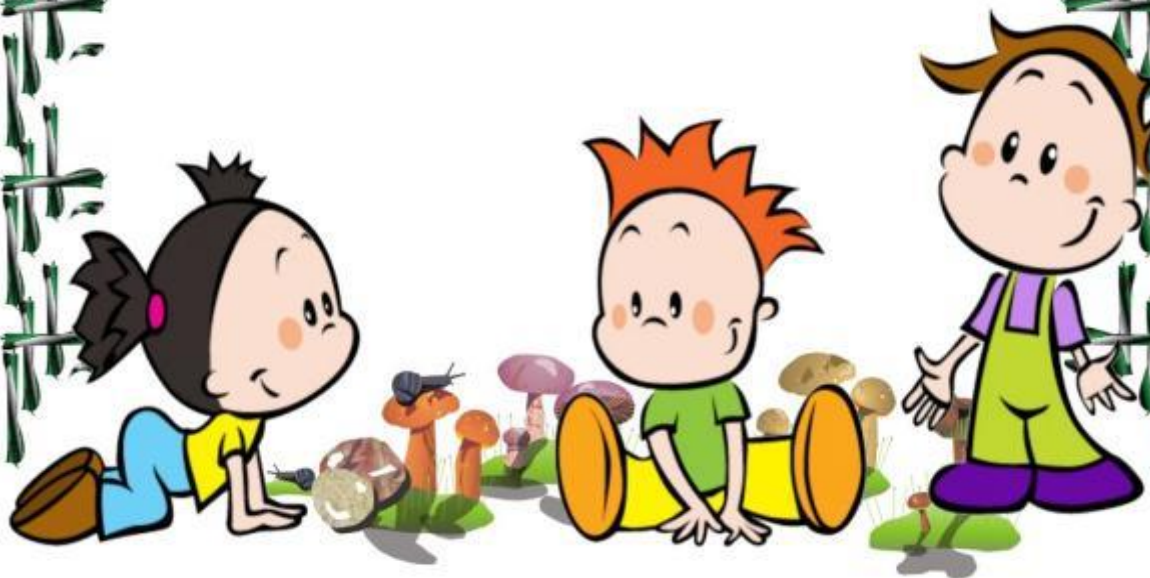


JUEGO

#1

PASAR LA

PELOTA



### JUEGO 1 PASAR LA PELOTA

**Objetivo.-** Beneficiar el desarrollo social de niños y niñas para fortalecer su autonomía y autoestima.

**Recursos:** Pelota, globos.

**Motivación:** Incentivar a los niños a la integración grupal.

**Quienes:** Los niños de 5 años de primer grado

**Explicación.-** Los participantes se colocan sentados en el suelo, harán un círculo amplio en el que la circulación de la pelota se realice de manera ininterrumpida, con espacio suficiente para echarse y alargar los pies con la pelota por encima de la propia cabeza, pasándola al compañero que tienen detrás y que debe cogerla también con los pies y llevarla hacia atrás al siguiente... y así sucesivamente.



**Contenido científico.-** Es un juego muy entretenido y un pasatiempo popular a través del tiempo como es el juego el de “pasar la pelota” en donde los niños y niñas se reúnen en torno a una pelota, para gozar de un rato junto con los amigos y disfrutar de cálidos momentos.

**Evaluación.-** Cada niño que participa debe pasar la pelota al siguiente compañero, sin dejar caer al piso, además sirve para mantener el equilibrio corporal.



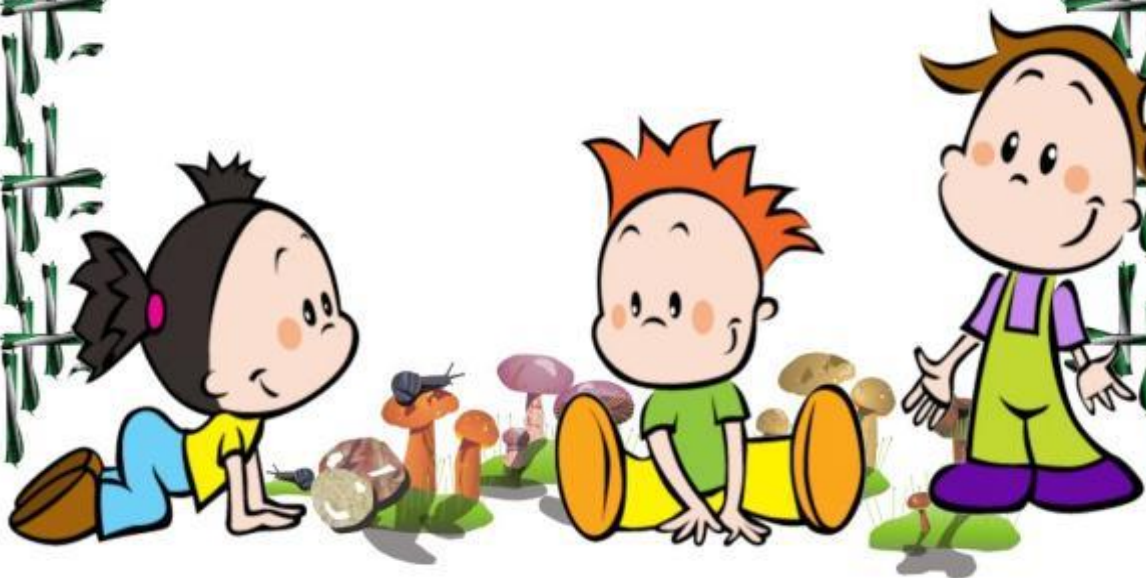


JUEGO

# 2

LOS

CENICIENTOS



## JUEGO 2 LOS CENICIENTOS

**Objetivo:** Mejorar la socialización al intercambiar zapatos para una mejor adaptación y aceptación de sí mismo.

**Recursos:** zapato el mismo participante.

**Motivación:** Socialización entre los niños

**Quienes:** Los niños de 5 años de primer grado

**Explicación:** Todos los participantes se descalzan de un pie, con los zapatos se forma un buen montón y los jugadores se colocan en la línea de salida. A la señal, todos corren a la pata coja y en esa posición intentan recuperar su zapato lo antes posible, ponérselo, atarlo y correr de vuelta a la línea de salida.



El primero que llega (y tiene bien puesto su zapato correspondiente) es el que gana.

**Evaluación.-** Realizar la actividad nuevamente en un tiempo de 3 minutos, para lograr la integración grupal





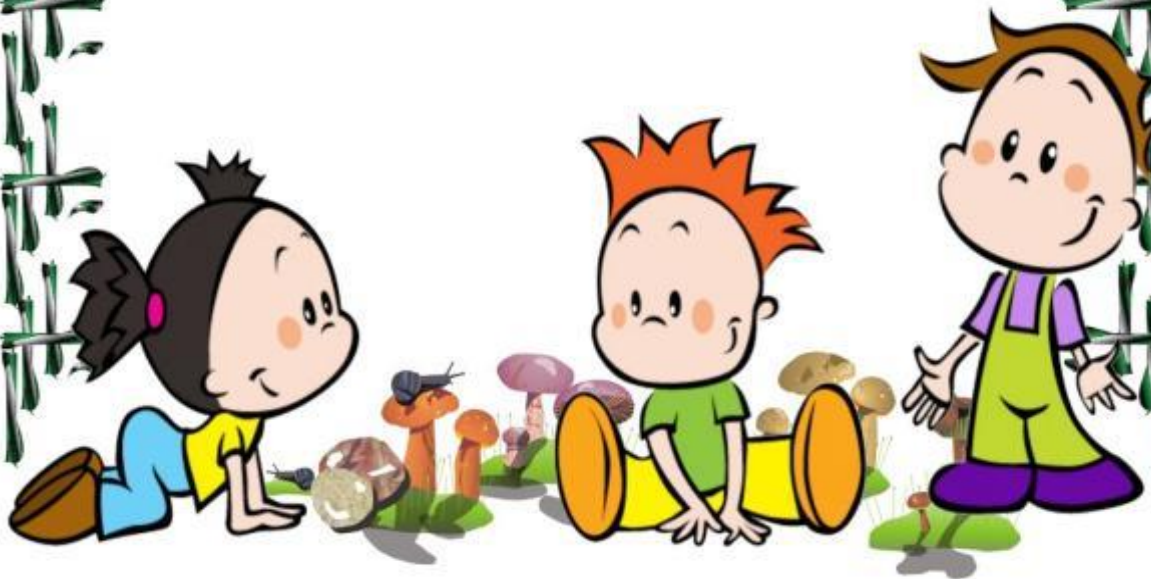


JUEGO

# 3

JUGUEMOS EN

EL BOSQUE



### JUEGO 3 JUGUEMOS EN EL BOSQUE

**Objetivo.-** Mejorar la integración social mediante la práctica del juego grupal para el fortalecimiento de su seguridad y confianza en sí mismo.

**Destreza.-** Identificar a los personajes del juego.

**Recursos:** vestimenta adecuada para desarrollar el juego

**Explicación.-** Esta ronda se trata en que una persona hace de lobo y las demás hacen un círculo y comienzan a cantar. El lobo está escondido cerca, responde que aún no está listo porque se está vistiendo, nombrando cada vez, diferentes prendas, por la siguiente canción:

-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está -¿El lobo está?

-No... estoy poniéndome el pantalón

-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está? -¿El lobo está?

-No... estoy poniéndome la camisa

-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está? -¿El lobo está?

-No... estoy poniéndome el sombrero

-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está? -¿El lobo está?

-Si... y los voy a comer! Una vez que está listo y sale a pillar a los demás, el que resulta pillado, hace de lobo en el siguiente turno.



**Contenido científico.-** El juego ha mostrado gran relevancia en los niños durante años, para disfrutar, distraer, etc. Prestando mucho interés en la socialización de los infantes.

**Evaluación.-** Se evalúa para analizar la aceptación de los niños dentro del grupo de juego



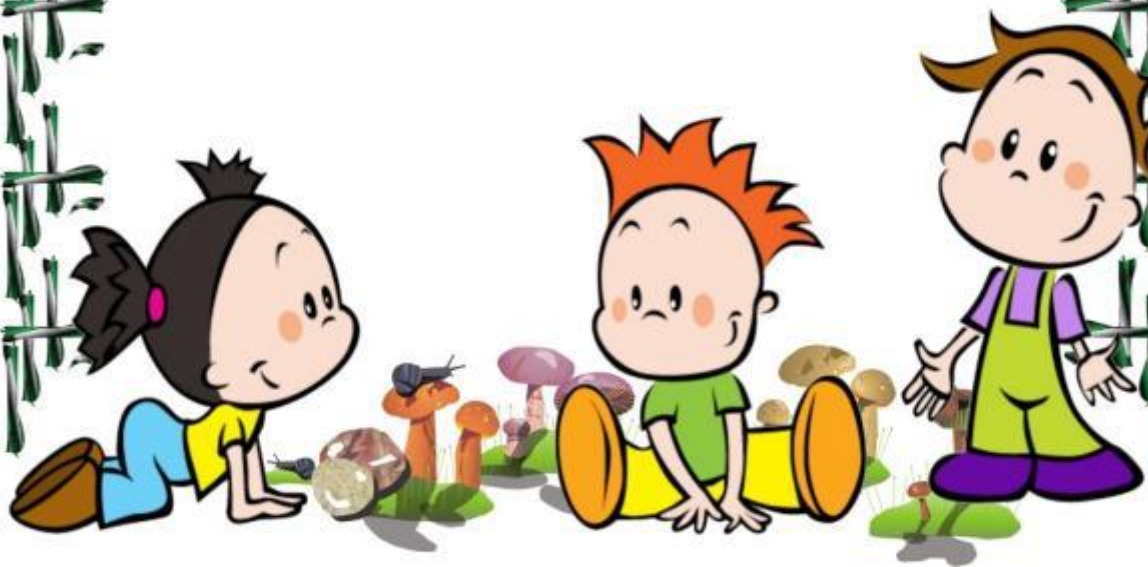


JUEGO

# 4

CORRE

CORRE





#### JUEGO 4 CORRE, CORRE

**Objetivo.-** Ejercitar el equilibrio y seguridad en el párvulo para mejorar la integración social.

**Recursos:** cuchara, patata.

**Quienes:** Los niños de 5 años de primer grado

**Explicación.-** Se organizan las reglas para este juego pasando la patata de cuchara a cuchara sin tocarla, (si se deja caer el jugador quedará eliminado), si se permite recoger la patata y volver a empezar, hacer el recorrido a la pata coja y otras muchas posibilidades que dependen del coordinador del juego o que se intervienen entre los mismos participantes.



**Contenido científico.-** Estos juegos aún siguen vigentes, se realiza con algunos participantes en el cual habrán ganadores, se tendrá equilibrio, etc.

**Evaluación.-** Se evalúa esta actividad para rescatar los juegos tradicionales mediante el tiempo libre.

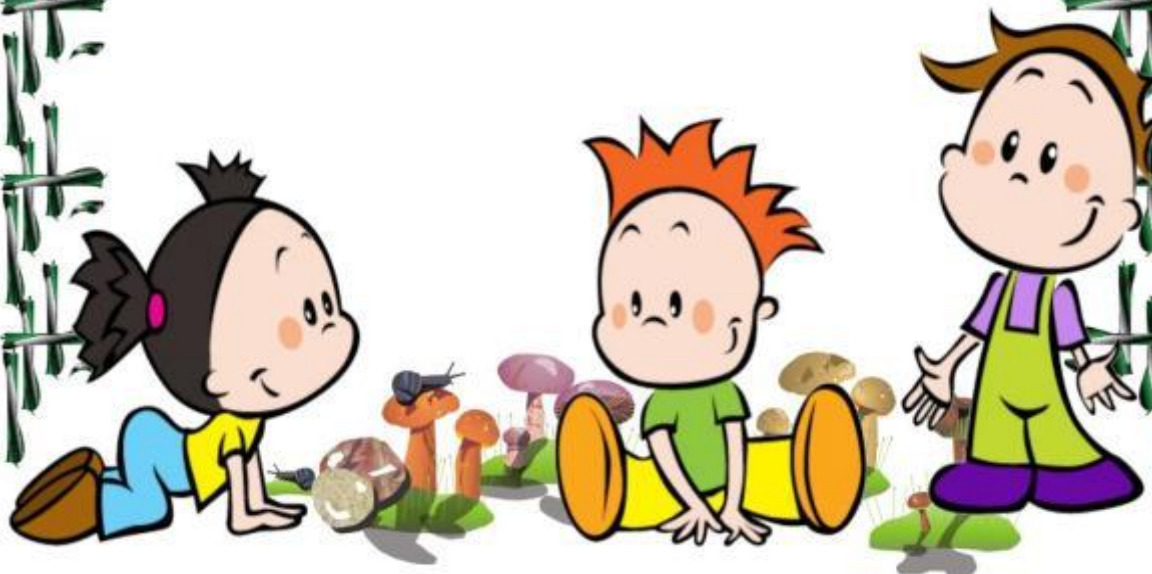




JUEGO

#5

ENCESTAR



## JUEGO 5 ENCESTAR

**Objetivo.-** Lograr la recreación de los párvulos mediante la afinación de la puntería y un buen desarrollo social.

**Destreza.-** complementar las habilidades.

**Recursos.-** cajas o cestas en los que introducirán las bolas de papel.

**Bolitas de papel.**

**Explicación.-** Colocar las cajas o cestos en el suelo o sobre unas sillas. Para marcar el lugar desde el que se harán los lanzamientos es muy práctico poner una mesa y hacerlo desde atrás.

Si todos tiene tanta puntería que el juego pierde el ánimo, hay que incrementar la distancia o las dificultades: con un ojo cerrado, con el brazo izquierdo.

¿Quiénes van hacer?

Niños y niñas de primer grado de educación básica.



**Contenido científico.**

En éste juego intervenían un grupo de participantes, en el cual se tenían que colocar los objetos en las canastas, se ponía en el piso una cesta para cada participante, hoy es un juego que sigue vigente.

**Evaluación.-** Reforzar la actividad mediante la técnica del reciclaje, al colocar los diferentes objetos que se hallan en el piso.





JUEGO

# 6

EL FLORÓN



## JUEGO 6 EL FLORON

**Objetivo.-** Mejorar la comunicación y socialización del párvulo mediante el juego para el fortalecimiento de su autonomía..

**Destreza.-** Desarrollar la concentración de los niños.

**Recursos:** china o piedras pequeñas

**Explicación:** Se ponían todos los chicos y chicas que querían jugar, o bien en hilera cuando se sentaban en algún madero. A continuación, una de ellas, que permanecía de pie, cogía una “china” o piedra pequeña y se colocaba entre las 2 manos, que mantenía juntas y estiradas. Todos empezaban con el canto:

El florón está en mis manos,

En mis manos está el polvorón.

Por allí pasó, pero no lo vio.

Salga la prenda ¿quién la tendrá?

Y el que lo tenga me lo dirá.



Hasta aquí la chica que lleva el florón iba introduciendo sus manos entre las del resto del grupo y depositaba la pequeña piedra sin que se supiera en las manos de quien la dejaba. Se seguía cantando y señalando una a una a las jugadoras...

Florón, florón ¿quien la tiene?

La chica a la que se señalaba en el momento en que terminaba la canción era la que debía adivinar en las manos de quien estaba el florón.

Si lo acertaba cogía el florón, de lo contrario seguía en manos de la primera chica que se había hecho con él, hasta que en una nueva ronda, alguien acertaba donde estaba la “china o piedra.”

**Evaluación.-** Realizar la actividad para lograr la imaginación y dinámica al adivinar el objeto que pasa a través de las manos de cada niño.



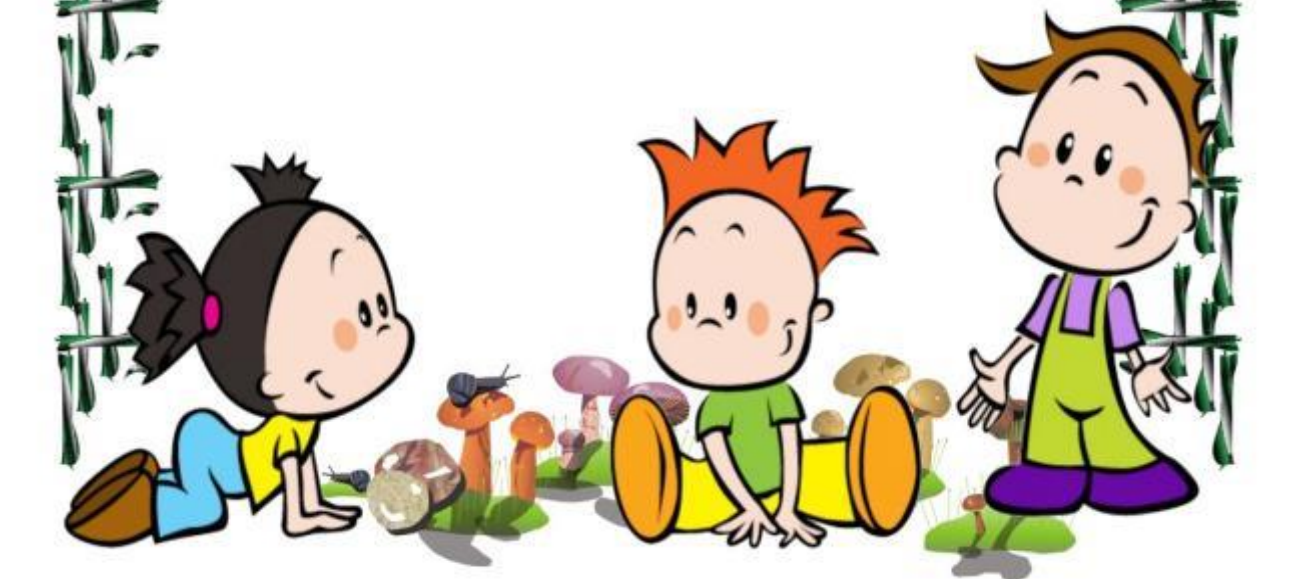


JUEGO

## 7

LA GALLINITA

CIEGA



## JUEGO 7 LA GALLINITA CIEGA

**Objetivo:** Mejorar la comunicación entre todos los miembros del grupo mediante actividades recreativas para lograr la recreación entre los párvulos.

**Destreza.-** Identificar cosas y/o personas

**Recursos:** pañuelo o venda, área espaciosa

**Explicación.-** La Gallinita ciega es un juego infantil en el que se tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o venda, a un jugador seleccionado.

Entonces el resto de jugadores empiezan a darle vueltas hasta marear al que pilla.

Mientras todos ríen y la gallina gira, se va cantando una canción como esta:

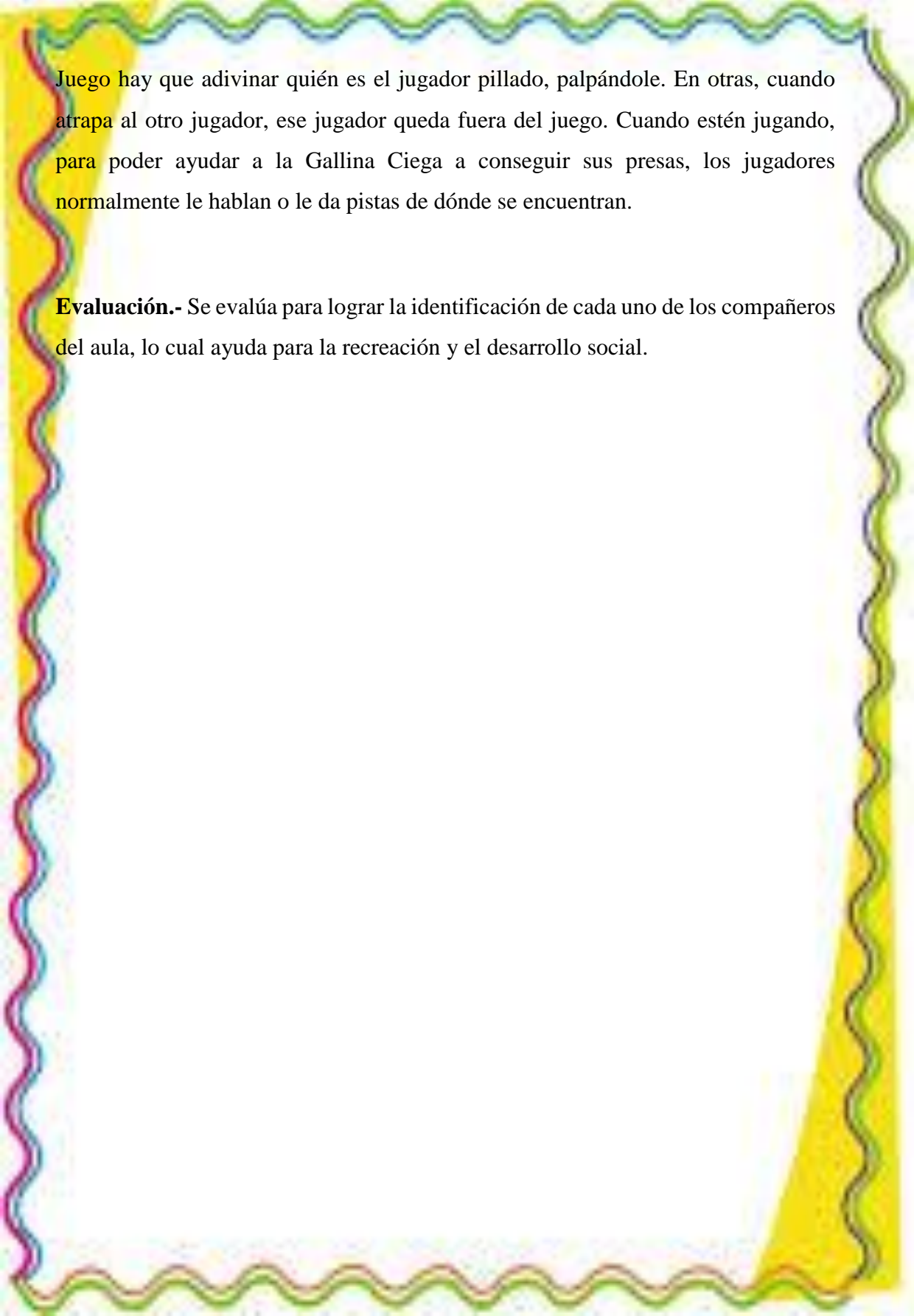
Suele jugarse en un área espaciosa, libre de obstáculos para evitar que el jugador haciendo el papel de "la gallina" se lastime al tropezarse o golpearse con algo.

**CORO:-** Gallinita, gallinita ¿Qué se te ha perdido en el pajar?

- Una aguja y un dedal
- En que esquina en la esquina de un portal.
- Da tres vueltas y la encontrarás



La persona que hace las veces de la gallinita intenta pillar a alguno de los que esa fina, guiándose por sus gallos. Tocando, por supuesto, pero sin pegar. Cuando alguien es atrapado sustituye a la gallina. En algunas versiones avanzadas del



Juego hay que adivinar quién es el jugador pillado, palpándole. En otras, cuando atrapa al otro jugador, ese jugador queda fuera del juego. Cuando estén jugando, para poder ayudar a la Gallina Ciega a conseguir sus presas, los jugadores normalmente le hablan o le da pistas de dónde se encuentran.

**Evaluación.-** Se evalúa para lograr la identificación de cada uno de los compañeros del aula, lo cual ayuda para la recreación y el desarrollo social.





JUEGO

# 8

JUEGO DE

BOLITAS



## JUEGO 8 JUEGO DE BOLITAS

**Objetivo.-** Favorecer la unión y apoyo entre amigos para la estimulación de la socialización y aceptación de sí mismo

**.Destreza.-** Mejorar la socialización.

**Recursos:** bolitas de colores

**Explicación.-** Un pasatiempo muy famoso, que ha permanecido en el tiempo, es el juego de las bolitas, en donde los niños y niñas se reunían en torno a decenas de bolitas de vidrio, de colores llamativos, para pasar un momento junto a los amigos.



### **Hachita y Cuarta/ Medida**

Dos competidores o más, inician el juego con una bolita cada uno. Hachita significa golpear una bolita con otra bolita. Se elegían los turnos, el primer jugador tira su bolita, y el siguiente trataba de golpearla con la suya. Al golpear una bolita, se lleva de premio, también existían premios por aproximaciones a la bolita, por eso el nombre de cuarta o medida.

**Evaluación.-** Integrar a los niños dentro del grupo para su desarrollo social, a través de un lenguaje fluido.

## FICHA DE EVALUACIÓN

**Técnica:** Observación

**Instrumento:** Ficha de cotejo

**Nombre del juego:** Juego de bolitas

INDICADOR DE LOGRO		INDICADORES ESPECÍFICOS DE LOGRO				TOTAL		
N°	NOMINA					SUPERA	DOMINA	PRÓXIMO
					<b>Total</b>			

JUEGO

# 9

JUEGO DE

PALMAS





## JUEGO 9 JUEGO DE PALMAS

**Objetivo.-** Coordinar las manos y mantener la socialización, para una mejor integración entre los infantes

**Destreza.-** Incentivar a la diversión y entretenimiento

**Recursos:** Recurso humano

**Explicación.-** Este juego aún está vigente hoy en la actualidad, generalmente se jugaban entre dos niñas o en algunos casos más de 2. Se trata de una canción acompañada de golpes de palmas entre los jugadores. Se tenía que seguir una secuencia y tratar de no equivocarse. Hay varios tipos de canciones para éste juego.



Frutillita, frutillita,  
a comer mermelada,  
con una rica tostada  
Anoche me fui a una fiesta ,  
y un chico me besó,  
le dí una cachetada y todo se acabó.....  
Si te ríes o te mueves te daré un pelliscón.

**Evaluación.-** Conseguir que los niños participen en la recreación e identifiquen a sus compañeros y las cosas que dicen mediante la canción <y juego de palmas.

## FICHA DE EVALUACIÓN

**Técnica: Observación**

**Instrumento: Ficha de cotejo**

**Nombre del juego: Juego de palmas**

INDICADOR DE LOGRO		INDICADORES ESPECÍFICOS DE LOGRO				TOTAL		
N°	NOMINA					SUPERA	DOMINA	PRÓXIMO
					<b>Total</b>			

JUEGO

## 10

EL LOBITO



## JUEGO 10 EL LOBITO

**Objetivo:** Fomentar la unión del grupo, desarrollar la expresión corporal.

**Destreza.-** Reconocer y atrapar a los compañeros

**Recursos:** Vestimenta adecuada del juego

**Explicación.-** Los niños se forman en un círculo y escogemos al personaje principal en este caso el “Lobo” damos vueltas y todos juntos cantan.

Juguemos en el bosque hasta que el lobo estece...

Si el lobo aparece...

¡Enteros nos comerá!

¿Qué estás haciendo lobito?

(El lobo contesta: ¡No! estoy...

Durmiendo o ¡SIIIIII! )

- En el patio formar una rueda.

- Seleccionar a un alumno como “el lobo”, mismo que pasará al centro de la rueda.

Los demás, serán “los cerditos”.

- Cantar el coro mientras gira la rueda hacia la derecha.

- Cuando llegue el turno de que “el lobo” conteste, éste tendrá opción a contestar “sí” o “no”.

Si la respuesta es negativa, se canta otra vez el coro. Si la respuesta es afirmativa, “los cerditos” corren hacia fuera de la rueda y el lobo corre tras ellos. Al primero que alcanza se convierte en “El lobo”.

**Evaluación.-** Se realiza la actividad para la integración dentro y fuera del grupo de juego y analizar su dinamismo.

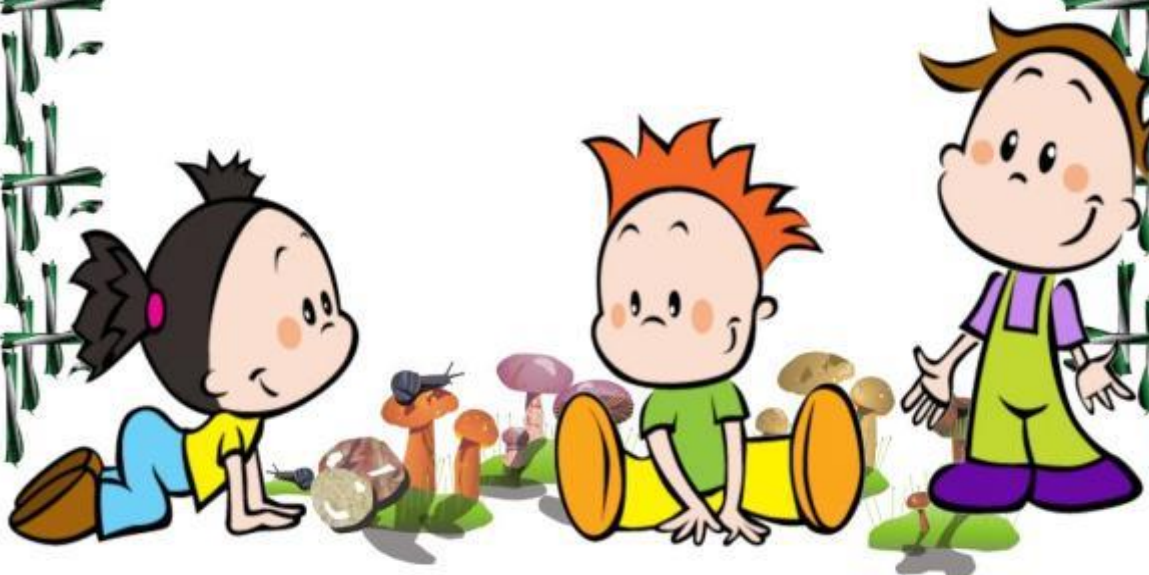






JUEGO  
## 1 1

EL CÍRCULO  
LOCO



### JUEGO 11 EL CIRCULO LOCO

**Objetivo.-** Mejorar la calidad de reacción y la velocidad en los desplazamientos y mantener un ambiente socializador.

**Destreza.-** Desplazamiento de los niños evitando tocar a la persona designada

**Recursos:** Recurso humano

**Explicación.-** Se forman diferentes equipos de 6 a 8 alumnos. Cada equipo formará un círculo menos uno de los alumnos que se quedará libre. Éste deberá ir a tocar a uno del círculo que previamente fue desintegrado.



Los del círculo girarán y se desplazarán evitando que se toque al alumno designado si el alumno perseguido es tocado cambiará su papel con el del perseguidor.

**Evaluación.-** Mediante la actividad se evita que un niño elegido por el grupo, pueda ser tocado, con esto se desarrolló la creatividad e imaginación.





JUEGO

# 12

LA ESPONJA



## JUEGO 12 LA ESPONJA -

**Objetivo:** Fomentar la unión del grupo y desarrollar la expresión corporal para el fortalecimiento de su autoestima.

**Recursos:** Área verde, esponja

**Destreza.-** Implementar la socialización dentro del grupo de juego.

**Explicación.-** Este juego se hace por parejas. Uno de ellos está estirando en el suelo, y el otro, jugando a él, tendrá una pelota suave, blandita, que representará se una esponja.



**Evaluación.-** El participante que tiene la esponja recorre con ésta todo el cuerpo de su compañero, como si lo estuviera enjabonando.





JUEGO

# 13

FRENTE AL

ESPEJO



### JUEGO 13 FRENTE AL ESPEJO

**Objetivo:** Fomentar la unión del grupo, desarrollar la expresión corporal.

**Destreza.-** Realizar acciones suaves e imitables

**Recursos:** Espejo, parasol

**Instrucciones:** Colocarse un niño frente al otro con igual vestimenta junto al espejo, realizar los mismos gestos, realizar acciones suaves.

**Explicación.-** Juego de pareja en donde un niño se sitúa frente al otro, uno de ellos es la persona que se mira al espejo y el otro es su reflejo.

El que se mira al espejo es el que debe ir realizando gestos y acciones para que el espejo haga lo mismo.



**Evaluación.-** Debemos intentar que los niños realicen acciones suaves para que puedan ser fácilmente imitables.





JUEGO

## 14

RELEVO DE

CUERDA



#### JUEGO 14 RELEVO DE CUERDA

**Objetivo.-** Desarrollar la velocidad de desplazamiento y la agilidad a través de diversas situaciones lúdicas.

**Destreza.-** Coordinar las partes del cuerpo.

**Recursos:** cuerda, espacio físico

**Instrucciones:** Gana el equipo que antes termine.

No se puede desplazar uno sin saltar con la cuerda.



**Evaluación.-** Competencia entre compañeros para ver que columna es líder.





A vibrant illustration of a scroll with a white center and a wooden frame. The scroll is decorated with green leaves and purple triangles. In the foreground, there are several cartoon rabbits: a white one on the left, a small brown one in the middle, and a larger white one with purple polka-dot ears on the right. The scene is set in a field of colorful flowers (orange, red, yellow) under a blue sky with a large yellow flower in the top right corner.

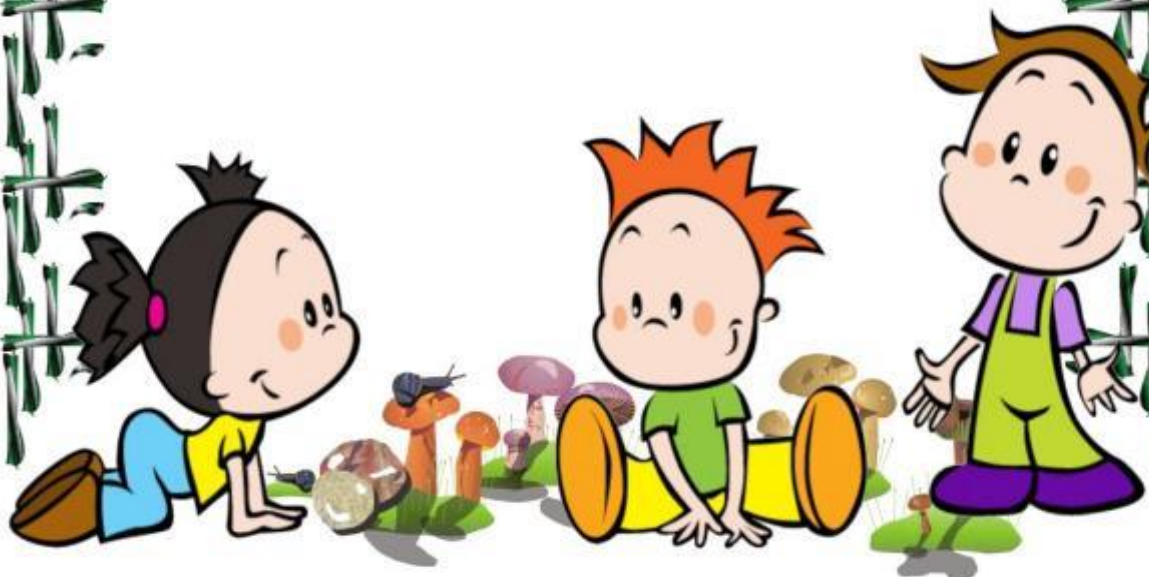
# JUEGOS CREADOS

JUEGO

# 15

EL REGALO

PERFECTO



## JUEGO 15 EL REGALO PERFECTO

**Objetivo.-** Incrementar su autoestima mediante la aceptación de sí mismo como ser único e irrepetible.

**Destreza.-** Reconocer las partes de su cuerpo para valorarlas y cuidarlas

**Recursos:** Cartón, espejo, espacio físico

### **Instrucciones:**

- Forrar una caja con papel regalo
- Colocar un espejo dentro de una caja
- Pedir al niño que habrá el regalo
- El niño mirara su rostro por el espejo
- Reiterar al párvulo lo hermoso y único que es cada uno.



**Evaluación.-** Competencia entre compañeros para ver que columna es líder.



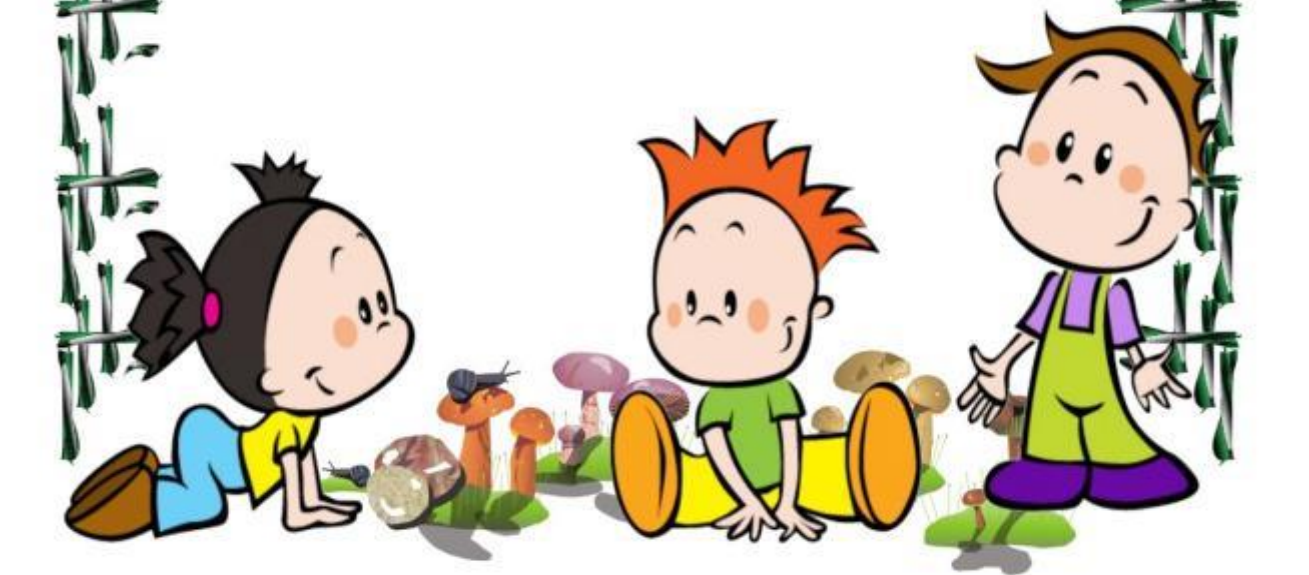


JUEGO

# 16

ELIMINANDO

OBSTÁCULOS



## JUEGO 16 ELIMINANDO OBSTACULOS

**Objetivo.-** Incentivar a los párvulos a superar dificultades mediante el juego para el fortalecimiento de su autoestima.

**Destreza.-** Coordinar las partes del cuerpo.

**Recursos:** Obstáculos, espacio físico

**Instrucciones:**

- Colocar obstáculos en el espacio físico
- Formar dos hileras con los niños y niñas
- Hacer avanzar a los niños hacia el otro extremo superando los obstáculos encontrados.
- Gana el equipo que antes termine.



**Evaluación.-** Competencia entre compañeros para ver quien supera más obstáculos



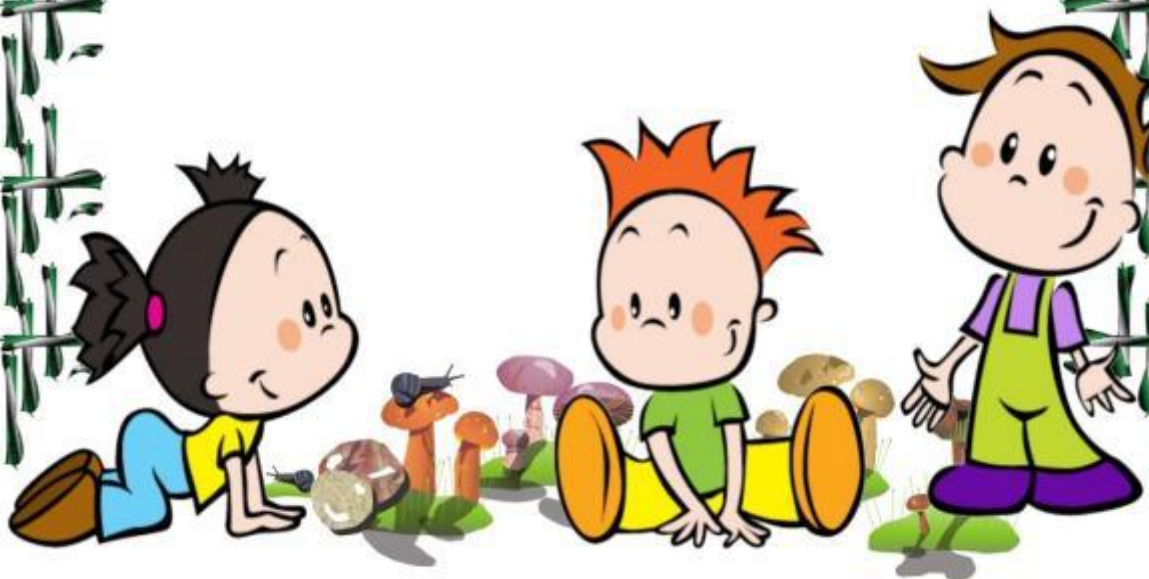


JUEGO

## 17

LA GALLINA Y

LOS POLLITOS



## JUEGO 17 LA GALLINA Y LOS POLLITOS

**Objetivo.-** Desarrollar la velocidad de desplazamiento y la agilidad a través de diversas situaciones lúdicas.

**Destreza.-** Desarrollo de la discriminación auditiva y visual

**Recursos:** Espacio físico

**Instrucciones:**

- Formar un círculo con los niños
- La maestra será la mamá gallina
- Se pedirá a los niños y niñas que se escondan y píen como pollitos
- La mamá gallina buscara a sus pollitos solo por el oír piar de cada uno



**Evaluación.-** Gana el niño o niña que es encontrado al final

## FICHA DE EVALUACIÓN

**Técnica:** Observación

**Instrumento:** Ficha de cotejo

**Nombre del juego:** La gallina y los pollitos

INDICADOR DE LOGRO		INDICADORES ESPECÍFICOS DE LOGRO				TOTAL		
N°	NOMINA					SUPERA	DOMINA	PRÓXIMO
					<b>Total</b>			

JUEGO

# 18

PARA QUE ERES

BUENO





## JUEGO 18 PARA QUE ERES BUENO

**Objetivo.-** Incrementar su autoestima mediante la aceptación de sí mismo como ser único e irrepetible.

**Destreza.-** Conocer las diferentes ocupaciones de las personas para valorarlas y respetarlas

**Recursos:** Láminas, espacio físico

### **Instrucciones:**

- Colocar a los niños circularmente
- Indicar diferentes láminas con imágenes de ocupaciones y profesiones
- Preguntar cual lamina les gusto e imitar la ocupación o profesión
- Valorar cada una de las profesiones



**Evaluación.-** Competencia entre compañeros para ver que columna es líder.



### **3.8 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA**

El presente trabajo investigativo ha motivado la recreación infantil a través de una guía didáctica para los niños de cinco a seis años de edad, para levantar la autoestima de los educandos de la escuela “Riobamba” de la comunidad de Pilacoto de la parroquia Guaytacama del cantón Latacunga.

La tendencia de esta escuela es formar niños conscientes, reflexivos, críticos, solidarios y activos, lo que se conseguirá si se aplica una verdadera recreación infantil desde el primer año de Educación Básica, para fomentar la autoestima de los mismos y así tener estudiantes que rindan a cabalidad en la adquisición de los conocimientos impartidos; tomando en cuenta las diferencias individuales y la edad cronológica del estudiante, así como el avance programático con que cuenta este año de educación.

La propuesta está relacionada con la expresión lúdica, que se manifiesta en los diferentes juegos infantiles que se han seleccionado en esta investigación, lo que despertará el interés de los niños hacia la asistencia a la escuela y la expectativa para el aprendizaje diario de las diferentes disciplinas.

### 3.9 BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- PÉREZ Sánchez, Aldo y col. (1997) Recreación. Fundamentos Teóricos y Metodológicos. México.
- TINEO, Luis (2004) educando con juegos. Ed Honorio y Lima.
- HART, roguer (2001) la participación de los niños en el desarrollo sostenible. ed. UNICEF/ A.V. Barcelona.
- ENCICLOPEDIA (2004) la enciclopedia ed. Solvat Madrid.
- MIRANDA, Aquiles (1995) la comunicación. Ed. Alfa editores, Chile.
- TORANCE, E.P. (1976) orientación de la conducta creativa. Ed. Troquel, Buenos Aires.
- FULLEDA, Pedco (2000) la lúdica en el desarrollo humano. Ed. Tullas, Mexico.
- ITURRALDE. Ernesto (2008) el poder del conocimiento S/E. Ecuador.
- TORRANCE, E.P. (1976) desarrollo de la creatividad. e.d. policopiados, Quito.
- FULLEDA, Pedro (2000) educar con juegos. Ed. Honorio Y. Lima
- ITURRALDE, Hernesto (2008) la lúdica en universo de posibilidades. Policopiados, Quito.
- CERVANTES, Carmen (1998) los juegos populares. Ed. Policopiados, Quito
- HUIZINGA (1987) los juegos en la educación. Ed. Policopiado, Guayaquil.



### 3.9.1 BIBLIOGRAFÍA CITADA

- RODRIGUEZ, Manuel (2008) desarrollo del autoestima. Ed. Policopiados, Riobamba.
- ADLES (1996) la autoestima. Ed. Policopiados, Quito.
- ALONSO, Luis (2002) la enseñanza. Ed. Cultural, España.
- AUSUBEL y colaboradores (1990)
- Manual básico del docente (2002) la estrategia. Ed. cultural, España.
- MARTON (1997) el poder del conocimiento. Ed. Policopiados, Quito.
- MIRANDA, Aquiles (1995) la creatividad. Ed. Cultural España.

### 3.9.2 BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

- <http://www.monografias.com/trabajos82/algunas-consideraciones-recreacion/algunas-consideraciones-recreacion2.shtml#ixzz3LWIGLOWk>
- <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/4146>
- <http://recreoinfantil.blogspot.com/>
- <http://recreacion8.blogspot.com/2011/06/importancia-de-la-recreacion-en-ninos.html>
- <http://jaimerodrig.blogspot.com/2012/04/concepto.html>

# ANEXOS

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Unidad académica de Ciencias Administrativas y Humanística

Carrera: Parvularia

Objetivo: Tomar información para hacer una propuesta del desarrollo de la Recreación Infantil en la escuela “Riobamba de Pilacoto”, perteneciente al cantón Latacunga, Parroquia Guaytacama.

Nota.- Compañero maestro solicitamos que constaste con la veracidad respectiva del caso

### CUESTIONARIO PARA DOCENTES

1. ¿Tiene conocimientos sobre la recreación infantil?  
SI  NO  A VECES
2. ¿Participa con sus alumnos/as en juegos recreativos?  
SI  NO  A VECES
3. ¿El niño se acopla con facilidad al medio educativo?  
SI  NO  A VECES
4. ¿El niño demuestra sus habilidades y destrezas físicas?  
SI  NO  A VECES
5. ¿Analiza el comportamiento psicológico del niño/a?  
SI  NO  A VECES
6. ¿La relación niño/a es cordial?  
SI  NO  A VECES
7. ¿Conversa con sus padres en cuanto a la actitud del niño/a?  
SI  NO  A VECES
8. ¿Cree necesario la aplicación de una guía de recreación infantil?  
SI  NO  A VECES
9. ¿La mala nutrición le hace al niño apático?  
SI  NO  A VECES
10. ¿Se siente muy capaz como para no utilizar una guía de recreación?  
SI  NO  A VECES

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Unidad académica de Ciencias Administrativas y Humanística

Carrera: Parvularia

Objetivo: Tomar información para hacer una propuesta del desarrollo de la Recreación Infantil en la escuela “Riobamba de Pilacoto”, perteneciente al cantón Latacunga, Parroquia Guaytacama.

### CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA

1. ¿Su niño/a participa en actividades infantiles?  
SI  NO  A VECES
2. ¿Le interesa el estudio a su niño/a?  
SI  NO  A VECES
3. ¿Le atrae a su niño/a las actividades deportivas nuevas?  
SI  NO  A VECES
4. ¿Muestra interés su niño/a por el trabajo en grupo?  
SI  NO  A VECES
5. ¿Comparte actividades deportivas con su niño/a?  
SI  NO  A VECES
6. ¿Es participativo y comunicativo en su hogar?  
SI  NO  A VECES
7. ¿Le gusta jugar solo?  
SI  NO  A VECES
8. ¿Sus juegos los realiza con niños y niñas?  
SI  NO  A VECES
9. ¿Le gusta tener amigos?  
SI  NO  A VECES
10. ¿Es tímido?  
SI  NO  A VECES

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Unidad académica de Ciencias Administrativas y Humanística

Carrera: Parvularia

Objetivo: Tomar información para hacer una propuesta del desarrollo de la Recreación Infantil en la escuela “Riobamba de Pilacoto”, perteneciente al cantón Latacunga, Parroquia Guaytacama.

### ENTREVISTA PARA EL SR. DIRECTOR

1. ¿Posee conocimientos sobre la recreación infantil?

.....  
.....  
.....

2. ¿Ha asistido a charlas sobre recreación infantil?

.....  
.....  
.....

3. ¿Cree que es recomendable el conocimiento sobre recreación infantil?

.....  
.....  
.....

4. ¿Ha propuesto talleres sobre recreación infantil?

.....  
.....  
.....

5. ¿Los docentes se encuentran capacitados sobre la recreación infantil?

.....  
.....  
.....

6. ¿Cree conveniente la propuesta de la presente guía en su institución?

.....  
.....  
.....

7. ¿Se dará paso a la aplicación de la presente propuesta?

.....  
.....  
.....

8. ¿Incentivará a los docentes a trabajar en forma diferente con los niños/as?

.....  
.....  
.....

9. ¿Cree usted que se mejorará el nivel educativo en los niños/as?

.....  
.....  
.....

10. ¿Realizará conversaciones con los padres en cuanto a la nueva metodología?

.....  
.....  
.....

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Unidad académica de Ciencias Administrativas y Humanística

Carrera: Parvularia

Objetivo: Tomar información para hacer una propuesta del desarrollo de la Recreación Infantil en la escuela “Riobamba de Pilacoto”, perteneciente al cantón Latacunga, Parroquia Guaytacama.

### FICHA DE OBSERVACIÓN

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	El niño/a tiene baja autoestima		
2	El niño/a es tímido/a		
3	El niño/as siente nerviosidad		
4	El niño/a tiene seguridad		
5	El niño/a sociabiliza		
6	El niño/a posee destrezas		
7	El niño/a tiene valores		
8	El niño/a es inquieto en el aula		
9	El niño/a demuestra creatividad		
10	El niño/a practica deportes		



Investigadora, niños y niñas realizando el juego “Juego de palmas”



Investigadora, niños y niñas realizando el juego “Corre, corre”





Investigadora, niños y niñas realizando el juego “El Lobito”