



UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
CULTURA FÍSICA SEMIPRESENCIAL

INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS EN LA
CONDUCTA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA, MEDIA Y
SUPERIOR

BRAVO COBOS DANILO BENEDICTO
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2019



UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
CULTURA FÍSICA SEMIPRESENCIAL

INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS EN LA
CONDUCTA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA, MEDIA Y
SUPERIOR

BRAVO COBOS DANILO BENEDICTO
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2019



UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
CULTURA FÍSICA SEMIPRESENCIAL

TRABAJO TITULACIÓN
PROYECTO INTEGRADOR

INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS EN LA CONDUCTA DE LOS
NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA, MEDIA Y SUPERIOR

BRAVO COBOS DANILO BENEDICTO
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MONTERO ORDOÑEZ LUIS FELIPE

MACHALA, 12 DE FEBRERO DE 2019

MACHALA
2019

Nota de aceptación:

Quienes suscriben, en nuestra condición de evaluadores del trabajo de titulación denominado INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS EN LA CONDUCTA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA, MEDIA Y SUPERIOR, hacemos constar que luego de haber revisado el manuscrito del precitado trabajo, consideramos que reúne las condiciones académicas para continuar con la fase de evaluación correspondiente.



MONTERO ORDÓÑEZ LUIS FELIPE
0702696352
TUTOR - ESPECIALISTA 1



ROMERO GRANDA MARJORIE FABIOLA
0703223081
ESPECIALISTA 2



MONTES REYNA WILSON EUGENIO
0801940438
ESPECIALISTA 3

Machala, 12 de febrero de 2019

Urkund Analysis Result

Analysed Document: BRAVO COBOS DANILO BENEDICTO_PT-011018.pdf (D47258275)
Submitted: 1/25/2019 7:05:00 PM
Submitted By: titulacion_sv1@utmachala.edu.ec
Significance: 9 %

Sources included in the report:

TRABAJO FINAL VALDIVIEZO mod.docx (D41289741)
tesis edward.docx (D41054512)
[http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/6560/97608A283.pdf?
sequence=1](http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/6560/97608A283.pdf?sequence=1)

Instances where selected sources appear:

24

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, BRAVO COBOS DANILO BENEDICTO, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS EN LA CONDUCTA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA, MEDIA Y SUPERIOR, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.


Machala, 12 de febrero de 2019



BRAVO COBOS DANILO BENEDICTO
0703527887

Nota de aceptación:

Quienes suscriben, en nuestra condición de evaluadores del trabajo de titulación denominado INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS EN LA CONDUCTA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA, MEDIA Y SUPERIOR, hacemos constar que luego de haber revisado el manuscrito del precitado trabajo, consideramos que reúne las condiciones académicas para continuar con la fase de evaluación correspondiente.



MONTERO ORDÓÑEZ LUIS FELIPE
0702696352
TUTOR - ESPECIALISTA 1



ROMERO GRANDA MARJORIE FABIOLA
0703223081
ESPECIALISTA 2



MONTES REYNA WILSON EUGENIO
0801940438
ESPECIALISTA 3

Machala, 12 de febrero de 2019

Urkund Analysis Result

Analysed Document: BRAVO COBOS DANILO BENEDICTO_PT-011018.pdf (D47258275)
Submitted: 1/25/2019 7:05:00 PM
Submitted By: titulacion_sv1@utmachala.edu.ec
Significance: 9 %

Sources included in the report:

TRABAJO FINAL VALDIVIEZO mod.docx (D41289741)
tesis edward.docx (D41054512)
[http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/6560/97608A283.pdf?
sequence=1](http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/6560/97608A283.pdf?sequence=1)

Instances where selected sources appear:

24

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, BRAVO COBOS DANILO BENEDICTO, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS EN LA CONDUCTA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA, MEDIA Y SUPERIOR, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 12 de febrero de 2019



BRAVO COBOS DANILO BENEDICTO
0703527887

DEDICATORIA

El presente ensayo investigativo, está dedicado a mi familia, que ha sido quien me ha apoyado de manera incondicional en todo este proceso de mi carrera educativa.

Y que este proceso sea el espejo para que todos los padres brindemos a nuestros hijos el apoyo moral, emocional y de esta manera buscar la superación en el núcleo familiar.

DANILO BEENEDICTO BRAVO COBOS

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento principal es para Dios, que es mi fortaleza y mi guía, para mi familia como la base fundamental de mi vida, a mis amigos que de manera sistemática han sido quienes me han empujado a concluir mi carrera.

Mi agradecimiento especial a mis maestros que con dedicación y entusiasmo han permitido llenar de conocimiento viables a todos sus estudiantes para mejorar el futuro de nuestra patria, a las autoridades que con su apoyo y guía han permitido que se cumpla los deseos y metas de muchos estudiantes de esta prestigiosa institución educativa.

Y no podía faltar a mis tutores que a través de sus enseñanzas me han guiado a la culminación de mi trabajo investigativo y de manera correcta.

DANILO BENEDICTO BRAVO COBOS

TEMA: INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS EN LA CONDUCTA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA Y SUPERIOR.

Resumen: El presente proyecto tuvo como objetivo dar a conocer la problemática que atemoriza a las comunidades educativas en la actualidad, como es la conducta y el comportamiento de los estudiantes en los centros educativos del cantón Machala del Distrito 07D01 especialmente en la básica media y superior donde en la última década se ha agudizado esta problemática por muchos factores, como son hogares disfuncionales, la tecnología, el mal uso de su tiempo de ocio y el cambios fisiológicos por los que atraviesa en esta edad el adolescente, la misma que se determinó con una muestra investigativa de bibliográfico basado en artículos científicos que apporto con gran información y algunos aspectos que fueron trascendiendo con el transcurso de la investigación y el pasar del tiempo, con relación a la influencia de las actividades recreativas dentro del ámbito educativo y en especial en las clases de educación física, cuyo trabajo fue tomar la notificación que preciso el análisis de los datos que se mantuvo con cada uno de los estudiantes, docentes y personal administrativo que aportaron a la investigación, obteniendo un conocimiento directo en la enseñanza y aprendizaje de parte del docente cuya prioridad es conllevar a un mejor rendimiento intelectual, cognitivo, de valores y socio afectivos, los cuales son muy significantes para la formación de la personalidad del estudiante en el proceso de formación durante su permanencia en la comunidad educativa y en especial por parte de quienes promovemos la educación física, la recreación, los deportes y las actividades lúdica en la parte práctica en las clases de educación física, cuya respuesta fue contundente a lo establecido del entorno, como muestras regulares de ciertos estudiantes en dirección de su aprovechamiento y su personalidad con los demás; Para el desarrollo de esta investigación se consideró ciertas técnicas e instrumentos de investigación las mismas que permitieron el desarrollo de esta, al concluir su estudio se examinó los resultados evidenciando la problemática expuesta con anterioridad, esto nos permitido realizar las conclusiones pertinentes de los objetivos específicos diseñados, lo cual nos sirvió como una guía para la construcción de la propuesta donde se enfatiza la conducta de los estudiantes durante el desarrollo de las clase en el aula y fuera de ella, por todo lo investigado y verificado se plantea dar a conocer diversas técnicas recreativas a los docentes que les sirvan como estrategia pedagógica durante sus clases y estas les permitan desarrollar diversos trabajos

cooperativos que fomenten el desarrollo de valores en sus clase ya sean estas en grupales o individuales como conclusión más relevante de esta investigación fue conocer cuáles son las causa que conllevan a una conducta inadecuada dentro de los establecimientos educativos y en sus hogares y cuál es el rol que desempeñan los docentes y sus padres durante su formación como futuros profesionales, que les permita sostener un equilibrio de su personalidad durante el transcurso de sus vidas en formación en el lapso del tiempo, y de esta manera mejorando su conducta y rendimiento en la parte pedagógica a través de actividades recreativas.

Palabras claves: *Recreación, Juego, Cultura Física, Educación, Conducta, Adolescente*

Summary: The purpose of this project was to raise awareness of the problems that frighten educational communities today, such as the behavior and behavior of students in the educational centers of the Machala district of District 07D01 especially in the middle and upper secondary where in the last decade this problem has been aggravated by many factors, such as dysfunctional homes, technology, the misuse of his leisure time and the physiological changes that the teenager is going through in this head, the same one that was determined with a research sample of bibliography based on scientific articles that I contribute with great information and some aspects that were transcended during the course of the research and the passing of time, in relation to the influence of recreational activities within the educational sphere and especially in physical education classes, whose job was to take the notification that required the analysis of the data that was maintained with each of the students, teachers and administrative staff that contributed to the research, obtaining a n direct knowledge in the teaching and learning of the teacher whose priority is to lead to a better intellectual, cognitive, values and socio affective performance, which are very significant for the formation of the personality of the student in the training process during his permanence in the educational community and especially by those who promote physical education, recreation, sports and leisure activities in the practical part of the physical education class, whose response was forceful to the established environment, as regular samples of certain students in the direction of their use and their personality with others; For the development of this research, it was considered certain techniques and research instruments that allowed the development of this, when concluding its study of its results, which evidenced the previously exposed problematic, this allowed us to make the pertinent conclusions of the specific objectives designed, which served as a guide for the construction of the proposal which emphasizes the behavior of students during the development of class in the classroom and in the recess, for everything investigated and verified is proposed to publicize various recreational techniques to teachers that serve as a pedagogical strategy during their class and these allow them to develop various cooperative works that encourage the development of values in their class whether they are in group or individual as the most relevant conclusion of this research was to know what they are the causes that lead to inappropriate behavior within the educational establishments and in their homes and what is the role played by teachers and their parents during their training as future professionals, which allows them to maintain a balance of their personality during the

course of their lives in formation in the lapse of time, and in this way improving his conduct and performance in the pedagogical part through recreational activities.

Keywords: Recreation, Game, Physical Culture, Education, Conduct, Teenager

INTRODUCCIÓN

La influencia de las actividades recreativas es un aliciente que está innovando la educación física en sus clases en los centros educativos en la básica media y superior, determinado por la problemática que tiende a través de las diferentes conductas de los estudiantes en las comunidades educativas, esta permitirá mantener mayor armonía y seguridad en el comportamiento de los estudiantes en estas etapas escolares, la misma que se vuelve muy compleja y difícil de apaciguar, debido a un sin número de factores exógenos y endógenos en los establecimientos educativos y en sus hogares, por lo que creemos que las actividades recreativas y lúdicas fomentan un equilibrio y desarrollo personal en los estudiantes y de esta manera el docente pueda lograr los objetivos que se planteen y le permitan mantener un mayor desarrollo colectivo y social en cada uno de ellos; impulsa un gran proceso que lo genera hacia una adquisición de una buena enseñanza y aprendizaje que lo mantiene equitativamente en sus actividades recreativas de acuerdo con las estrategias que se implantan en el contexto educativo.

La conducta viene regida desde el hogar por cada uno de los estudiantes ya que plasma al comportamiento que lo encuentra afectado en diversas situaciones provocando una serie de dificultades de atención en el aula y fuera de ella con mayor falta de autocontrol hacia su desarrollo de capacidad intelectual, socio afectivas psicológicas a través del impacto que recibe de manera regular; teniendo en cuenta que desconocen el proceso básico metodológico que lo implanta en las limitaciones que tiende a la falta de beneficio en dirección de concentración total de las clases teóricas y prácticas, falta de rutinas que se van presentando a diario en el aula de clases y en sus hogares.

Es muy necesario en la actualidad y con tantos problemas sociales que circulan alrededor del estudiante, plantear de manera urgente estrategias en el proceso de enseñanza a nivel nacional en todas las instituciones, del desarrollo de valores y mantener un mayor control por parte de los padres ya que son el pilar fundamental en el desarrollo de sus hijos, los cuales descuidan la orientación y formación de estos sin darle interés y prestarles atención, pensando estos que los profesores en los centros educativos deberían realizar las funciones que como padre les corresponde en sus hogares, los docentes aportan brindándoles una buena conferencia, apoyo moral para estos puedan superar la vulnerabilidad que les puedan acarrear en sus vidas, para esto se plantea aplicar actividades recreativas para la buena utilización de su tiempo libre y para el desarrollo de las clases de educación

física que lo establecerá en ellos su creatividad, proyecciones e innovación de mantener un coeficiente activo e intelectual, pudiendo recalcar que el proyecto va direccionado a la realidad que se presenta en la institución educativas especialmente en la básica media y superior donde se tratará de mejorar su condura de manera conjunto con los padres y docentes, planteando estrategias recreativas que mejores su conducta, destrezas psicológicas, juegos y dinámicos recreativas para que su desarrollo sea beneficioso poniendo en práctica algo nuevo, novedoso y productivo.

CAPÍTULO I DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS EN LA CONDUCTA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA Y SUPERIOR.

1.1. Planteamiento del Problema

La recreación ha sido considerada desde la antigüedad como una actividad regeneradora de la persona, en la actualidad muy poco se la desarrolla en las clases de educación física por los docentes, ya sea por el desconocimiento de la aplicación de técnicas recreativas o por la no planificación dentro de sus unidades del currículo, como una herramienta metodológica para desarrollar motriz, cognoscitivo, socio afectivo y la conducta de los estudiantes, expertos en recreación consideran que esta actividad ayuda de una manera considerable a cambiar la conducta de los adolescentes quien es esta etapa de sus vidas se vuelven muy rebeldes en sus hogares y en sus centros escolares, en la actualidad en las clases de educación física se dan cinco horas, la misma que ayudaría a fortalecer la conducta de los estudiantes en esta fase de sus vidas, nos hemos dado cuenta que estas cinco horas de clases semanales no son bien aprovechadas por los docentes en sus clases.

Una de sus prioridades del estado ecuatoriano es garantizar una mejor calidad de vida de su población, es por esto que unos de sus ministerios como lo es el de Educación y Deportes proponen actividades deportivas lúdicas y recreativas que van en función del bienestar holística de la población, las cuales rodean y están inmersas en la niñez y la adolescencia en favorecerles una buena calidad de vida.

La recreación tienen muchas funciones, entre una de ellas es la de moldear el carácter de la persona a través de las actividades recreativas, mismas que le ayudan a crear su capacidad afectiva con las personas que lo rodean y comparten el convivir diario.

1.1.1. Formulación del problema

¿Qué influencia tienen las actividades recreativas en la conducta de los estudiantes de educación básica media y superior del distrito Machala?

1.1.2. Justificación de la investigación

La presente investigación es de mucha trascendencia para el investigador ya que esta nos permitiría conocer cuáles serían los instrumentos con los cuales el docente de cultura física podría desarrollar las clases de educación física y proponer actividades que favorezcan la conducta de los adolescentes y amoldar su carácter.

1.1.3. Objetivos de la Investigación

Objetivo general

Establecer las actividades recreativas y su influencia en la conducta de los estudiantes de educación básica media y superior del distrito Machala.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Diagnosticar el nivel de comportamiento de los estudiantes y su influencia en el desarrollo de las clases en los centros educativos.
- Valorar las actividades recreativas que realizan para corregir la conducta de los estudiantes de educación básica media y superior en sus actividades recreativas.
- Elaborar una propuesta alternativa que permita mejorar la conducta y la personalidad del estudiante en las clases de educación física

1.2. Concepciones, Normas o Enfoques Diagnósticos

1.2.1. Concepciones del problema objeto de estudio

Profesionales en el área de la recreología han centrado investigaciones sobre la recreación como herramienta estratégica para formar la conducta de los adolescentes en los centros educativos a través de diferentes técnicas, mismas que les permiten desarrollar el área cognitiva, moldear su personalidad, desarrollar el trabajo en equipo y su imaginación

Las actividades recreativas son consideradas por los docentes de educación física como una herramienta de trabajo que fortalece la formación del estudiante, además estas les permiten crear nuevos retos en los trabajos propuestos de una manera cooperativa y holística con los demás compañeros, esto les permite el fortalecimiento de su nivel

cognitivo y socio afectivo lo que ayudara a mejorar su conducta y personalidad del estudiante.

De esta manera el análisis que se hace de la recreación es fundamental para conocer la conducta de los estudiantes de la básica media y superior de los centros educativos, como medio de orientación para la búsqueda de información para establecer el comportamiento de su personalidad dentro de las clases educación física y sus hogares

1.2.2. Normativas legales relacionadas con el problema

Los Países a través de la ONU declaran textualmente que la Recreación es la sexta necesidad física del ser humano, después de la nutrición, salud, educación, vivienda, trabajo y seguridad social.

La Organización de los Estados Americanos mediante la recreación interviene con proyectos como: El desarrollo infantil temprano y actividad del adulto mayor

- **Art. 82.-** El Estado protegerá, estimulará, promoverá y coordinará la cultura física, el deporte y la **recreación**. Proveerá de recursos e infraestructura que permitan la masificación de dichas actividades.
- **Art 3.-** De la práctica del deporte, educación física y recreación. - La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado.
- **Artículo 12:** Se declaran obligatorios la educación física, **recreación** y el deporte en todos los niveles y modalidades del sistema educativo. El Ejecutivo Nacional promoverá su difusión y práctica en todas las comunidades de la nación sin excepciones relativas a los Sujetos de la educación especial y de adultos.
- **Art. 89.-**La **recreación** comprenderá todas las actividades físicas lúdicas que empleen al tiempo libre de una manera planificada, estas actividades también incluyen los deporte barrial y parroquial, urbano y rural.

En los actuales momentos el ministerio de educación ha estado en constante capacitación a los docentes lo que ha permitido que los profesores tengan un mejor conocimiento al momento de impartir sus clases lo que favorece claramente al interaprendizaje de los estudiantes, el currículo de educación física consta de seis unidades de las cuales cuatro son imprescindibles ejecutarlas y dos se los trabaja como ejes transversales.

1.2.3. Enfoque epistemológico del proceso de diagnóstico

La recreación ha sido un aliciente que se la ha desarrollado desde la antigüedad para la ocupación de su tiempo libre y la satisfacción personal, los Romanos la utilizaban en su tiempo libre como como una manera de relajamiento y disfrute en su tiempo y de ocio, a raíz de la revolución industrial los trabajadores disfrutaban más de su tiempo ya que sus cargas de trabajo disminuyeron considerablemente, dándoles más oportunidades para que puedan disfrutar de su tiempo libre, en los centros educativos la recreación tiene gran influencia en las clases de educación física, ya que les permite a los docentes tomarla como una herramienta metodológica para el desarrollo de sus clases, es aquí donde el ministerio de educación, deporte y las universidades del país, tienen la obligación de reestructurar sus currículos, los mismos que se orienten a un aprendizaje de la buena utilización del tiempo libre de su población y una mejor calidad de vida.

1.2. Descripción del proceso de diagnóstico

1.3.1. Tipos de Investigación

La propuesta de esta investigación se orienta en un diseño de observación, Intrínsecamente está diseñado a la observación la cual analiza y describe de una manera cualitativa los prodigios sucedidos en correspondencia con los objetivos y las tipologías particulares del estudio que se han durante esta investigación, este trabajo se lo efectuó con adolescentes de la educación básica media y superior en diferentes instituciones educativas del distrito Machala.

Tabla 1

Por los objetivos	APLICADA: Se orienta a la solución de la conducta del problema propuesto.
Por el lugar	DE CAMPO: Estudio cualitativo de la conducta del objeto a investigar BIBLIOGRÁFICA: Investigación de diversos principios de Estudio
Por la naturaleza	DE ACCIÓN: Se encauza a ocasionar cambios
Por la trascendencia	CORRELACIONAL: Establece las variables implicadas entre sí.
Por la posibilidad	PROYECTO REALIZABLE: Este proceso tiene los peculios necesarios para su ejecución

Elaborado por: el investigador

1.3.2. Enfoque metodológico del proceso diagnóstico

Variables de Investigación:

Variable independiente:

Actividades Recreativas

Variable dependiente:

Conducta

Hipótesis:

La aplicación de actividades recreativas mediante la educación física fomentara la buena conducta de los estudiantes de la básica media y superior de una forma integral.

Tabla No 2 Variables

Variables	Dimensión	Indicadores
V. I. Actividades Recreativas	Derechos	Definición
	Constitución de la republica del ecuador 2008	Del Estado. Art. 82
V. D. Conducta	Instituciones educativas	Áreas al aire libre Escenarios deportivos Material recreativo

Fuentes. Datos de investigación

Elaborado por: Investigador

1.3.3. Técnica e Instrumentos de Investigación utilizados

Esta investigación tuvo un sustento bibliográfico científico, la misma que fue direccionada a la problemática trazada en este proceso indagación los cuales nos sirvieron de soporte y firmeza en esta exploración, las cuales fueron orientadas a investigar sobre: Recreación, Juego, Cultura Física, Educación, Conducta, Adolescente. Esta investigación se sustentó con observaciones directas en las clases de educación y experiencias vividas por los docentes en los centros educativos en cuestión

Realizada la investigación esta dio origen a la estructura de una matriz de información que permitió encaminarse para la solución de la problemática vivida en las instituciones educativas en el área de la educación física y el escaso conocimiento de los profesores de educación física en la aplicación de estrategias lúdicas durante sus clases.

El estudio investigativo de realizado en este proyecto fueron de origen bibliográfico realizando consultas referente a la temática de investigación planteada, las mismas que se direccionaron a la influencia de las actividades recreativas en la conducta de los estudiantes de educación básica media y superior. En esta investigación se involucraron docentes estudiantes de las instituciones participes de la investigación, en las cuales se contó con experiencias interpretadas por los docente y estudiantes de educación física.

1.4. Análisis del contacto y desarrollo de la matriz de requerimientos.

1.4.1. Análisis del contexto

Juego

El juego es considerado una herramienta lúdica por los docentes, el cual les permite desarrollar con mayor facilidad las destrezas propuestas en el currículo de educación física,

El juego son actividades que desde sus comienzos ha sido una característica inherente de todo individuo ya que se lo puede realizar en la naturaleza o algún espacio que nos permita practicarlo, cabe recalcar que esta manera de divertirse, entretenimiento y aprender apareció en diferentes épocas y culturas a lo largo de la historia del ser humano en donde han sido un gran apoyo para su evolución, en la cual se desarrolla con el pasar

del tiempo y con la acogimiento de los diferentes facetas desde lo psicológico, afectivo, como social a lo cognitivo y pedagógico.

Del juego en el proceso educativo, un recurso didáctico con un alto valor educativo, un instrumento privilegiado para el aprendizaje, un dinamizador en el desarrollo del niño y un medio para adquirir habilidades que le ayudarán a ser personas adultas emocionalmente equilibradas (ROMERO; GÓMEZ, 2011).

Un individuo, beneficiando de forma natural el desarrollo de sus destrezas, habilidades y capacidades cognitivas, motoras, socio afectivo y físico en la cual irán ayudando a su crecimiento y una relación en confianza en el ámbito familiar, social y cultural, que conlleva en mantener una excelencia con creatividad, innovación en cada niño. Usualmente para la realización de esta actividad se requieren del uso mental o físico, ya que de esta manera es como la persona goce o disfrute al momento de practicarlo.

(Romero & Gomez, 2011) El autor manifiesta que el juego es un eje primordial para cada uno de los seres humanos ya que permite corregir conductas a través del juego. Por ello se considera un recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada uno, debido a un buen desempeño tanto como físico, psicológico e intelectual.

Los juegos son considerados como parte de una experiencia con actividades creativas, espontáneas que permite un buen trabajo autónomo de manera eficaz, en donde se aprende participando en la realización de la actividad ya que mediante esta ejecución se forma parte de la procepción del ciudadano a través de la participación de cada individuo.

(Parlebas, 2001) El autor manifiesta que el niño desarrolla la parte socio afectiva-psicomotriz permitiéndoles socializarse en un entorno social; por esta razón el juego es un mecanismo diseñado por la naturaleza para guiar al estudiante en el proceso de enseñanza- aprendizaje llegando así a crecer de una manera correcta desplegando habilidades y capacidades en las clases de educación física.

Por esta razón el juego es utilizado como medio didáctico ya que es una herramienta donde nos facilita la enseñanza y aprendizaje de cada individuo mediante la participación, dinamización, entrenamiento.

Los juegos como estrategia lúdica inclusiva puede orientar (siempre y cuando se atenga a la finalidad en su desarrollo) a la participación activa de los educandos en la sociedad, pues se ocupa desde diversos ámbitos: social, personal,

interpersonal, psicológico y pedagógico; supone un saber desde el marco de la interculturalidad, entendiendo la inclusión educativa del buen vivir con una perspectiva que coadyuva a la relación dialógica con la persona como realidad abierta e inabarcable (Laura, 2016, pág. 83).

Se debe regir de la siguiente manera con buenas interpretaciones de papeles, colectividad o la retroalimentación de las cátedras de Educación Física de cada una de las disciplinas dadas para que el niño tenga una educación excelente a través de la creatividad para un buen vivir en dirección con los estudiantes.

La educación actual requiere de personas con capacidad crítica, analítica, reflexiva, expresiva pudiendo permitir un mayor logro a través del desarrollo del pensamiento que lo contiene su información de su mente por cada estudiante. “El juego ocupa un lugar primordial entre las múltiples actividades del niño y en su desarrollo socio/afectivo en concordancia con los niños” (Aristizabal, 2016, pág. 48). Es muy necesario dar a saber que una persona mantener un desarrollo intelectual alto que es capacitada para interpretar, argumentar, proponer, plantear y resolver los problemas en diferentes contextos que se presenta.

Actualmente el juego es una estrategia pedagógica que va aplicado directamente en varios establecimientos para el bienestar del estudiante permitiendo al docente considerándoles como una utilidad al manejo que se va planificando en el contorno que se va mejorando directamente en su estudio proyectándolo en el tiempo libre en actividades de goce y disfrute a diario mediante la creatividad al mejorar su aprendizaje para un buen desarrollo integral de cada uno de los alumnos.

Es muy importante para el bienestar del estudiante ya que los juegos infantiles direccionan de la mejor manera siendo acciones o funciones que lo prepara diariamente su imaginación a través de la creatividad dentro de la vida cultural.

(Maturana, 2003, pág. 86) Señala que, los niños de todo el mundo viven, a través de sus juegos rituales, usan las mismas configuraciones de movimientos, que en el origen de la humanidad fueron el fundamento operacional en el desarrollo de la conciencia de sí, de la conciencia social, y de la conciencia de mundo.

Cabe recalcar que es necesario regir de la misma forma para que puedan plantear un mejor desarrollo cognitivo por medio de los juegos que se implanten a través de funciones extraordinarias de los movimientos entre sí.

Tal manera se puede verificar que dentro del juego la parte lúdica es lo más esencial porque contiene similitudes de exigencia de necesidad por lo que se debe realizar de parte del estudiante manteniendo su iniciativa en la diversión para su desarrollo motriz que lo establece en el ámbito educativo en su contorno.

La lúdica se ve enlazada a la dimensión humana de las emociones, o sea, unido a todas las esferas de su acción como ser biopsicosocial, y por lo tanto, con necesidades de sentir, expresar, comunicar y producir con los otros en un contexto social dado (Parada, 2011, pág. 109).

Brinda mayor esfuerzo de trabajo, dedicación de sí mismo, mantenimiento de los juegos planteados, mejor contribución en el proceso de aprendizaje individual y colectivo en un mundo más complejo favoreciendo su desarrollo personal.

(Barton, 2015) El autor considera al momento que el docente imparte sus conocimientos también va tomando experiencias del educando permitiéndole tener un entorno más comprometido con el medio social tanto sea junto a los niños (a) o padres de familia; por esta razón es de gran importancia que el docente sea más abierto a aceptar algunos criterios para su crecimiento personal y profesional favoreciéndole en su desarrollo educativo.

Se debe considerar que el juego conlleva ciertos procesos cualitativos del cual mantiene al niño con expectativa tarea a los ejercicios planteados a la práctica deportiva para mantener su amplitud que contiene de parte del docente en clase.

Se hace necesario considerar el cuerpo, la corporeidad y la motricidad como elementos que no sólo pueden contribuir en el proceso de enseñanza, sino que constituyen un saber necesario para que el maestro pueda desarrollar su labor educativa, y la motricidad entendida como eje de la existencia, como constitución de vida. (Ayala, 2013, pág. 49)

Mantiene al niño con un nivel de desarrollo alto para que innove creando juegos de mayor nostalgia ya que eso impulsa a generar confianza al proceso de trabajo en el ámbito educativo partiendo de una participación adecuada del día a día.

(Lara, Herrán, 2016) Se considera que los juegos como un medio de enseñanza–aprendizaje tiende orientar al desarrollo de la participación de los educandos en el contorno que les rodea ya que esta estrategia educativa conlleva a ámbitos como social,

personal, interpersonal, psicológico y pedagógico, teniendo como resultado una interculturalidad más amplia y clara, viendo la realidad con mayor conocimiento que beneficia al buen vivir de cada alumnado.

El juego se presenta a nivel semántico como una amplia y diversas acepciones que es la “acción y efecto de jugar”; siendo un ejercicio sometido a reglas que se gana o se pierde por lo cual el juego refleja como una actividad lúdica que es beneficioso para el estudiante ya que tiene un peso de una herramienta muy importante fomentada en la educación física desarrollando la psicomotricidad, cognitivo, afectivo y social interaccionando en conjunto hacia un buen beneficio de la práctica de juego que presente.

(Alvarez, 2011) Se manifiesta que por medio del juego podemos proporcionar cualquier actividad como son las habilidades deportivas, lúdicas y recreativas; desarrollando su creatividad o el interés al momento de indagar una clase llegando a tener una interacción de manera correcta; no obstante poseemos varias tácticas donde el chico se divierte y tenga un buen comportamiento ya que a través del juego el niño aprende a respetar a los demás mediante las reglas va valorando y trabajando en quipo en el transcurso de la clase.

El autor afirma que el juego se presenta semánticamente como una palabra polisémica, amplia y con diversas acepciones; según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino *iocus* que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego están el de “acción y efecto de jugar” y “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”. (Posada, 2014, pág. 108).

Esto significa que, para mayor abundamiento, las expresiones lúdicas y en particular el juego, son creaciones diseñadas para que los niños y niñas puedan dotar de sentido al mundo natural y social que les rodea, al mismo tiempo que se constituye en un recurso de aprendizaje y una estrategia de investigación para una comprensión del mundo más complejo, en cuanto se ocupa de lo físico, la relación social, la distribución del tiempo y un ambiente pedagógico. (Park, 2014, pág. 83)

El juego facilita estrategias adecuadas en busca de mayor frecuencia de aprendizaje y enseñanza previa a los conocimientos enriquecedores que mantiene a los niños con distribución a las capacidades físicas y cognitivas de lo que engloba a la práctica de imaginación al campo pedagógico. (Sanchez, 2000) “Los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar en los sujetos capacidades de orden intelectual, motrices, dimensiones relacionadas con el equilibrio personal y de vínculo e inserción social” (pág.

111). De la misma manera genera frecuencia de estímulo en las capacidades que mantiene en el contorno desarrollando su interés personal de acuerdo al proceso de trabajo.

Recreación

La recreación ha sido una de las actividades más importantes desde el origen del hombre y la forma involuntaria que lo hacían en la caza y la recolección de frutos entre otros, la recreación ha ido evolucionando y reconociéndose a nivel educativo y en establecimientos públicos y privados. A menudo que ha transcurrido el tiempo la recreación ha ido convirtiéndose en una manera pedagógica de un proceso de enseñanza en los alumnos, también en personas particulares que disfrutan del medio ambiente, al aire, y como medio terapéutico y rehabilitador para las personas que tengan inconvenientes o problemas de salud.

Dentro de la recreación se puede dar cuenta que intervienen muchos campos que contribuye a una mejora contribución de conocimientos a través de las iniciativas que implanta el docente sea por su creatividad de trabajo en equipo manteniendo al niño con más entusiasmo en las actividades físicas y motoras.

(Tuñon, 2011) El autor afirma “En el campo de la actividad física, y el juego recreativo al aire libre, como en tantas otras áreas esenciales al desarrollo humano y social de la niñez que hoy son derechos en la Argentina y que los Estados y la sociedad debe garantizar, las desigualdades sociales son muy significativas” (pág. 13).

Es muy esencial llevar a cabo una manera muy ordenada a las necesidades que se le otorga al niño para asegurar su crecimiento mental y físico de sí mismo.

(Santiago Calero Morales, 2016) El autor manifiesta, en la actualidad la recreación o tiempo libre es considerado como una distracción a través de la ociosidad, debido a los malos hábitos-sedentarismo de los individuos, ya que no buscan alternativas actividades fuera de las obligaciones cotidianas. Sin embargo, constatamos que el alumno lo considere como una estrategia pedagógica para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por esta razón nos ayudan a establecer destrezas para el desarrollo de habilidades de niños

con necesidades educativas especiales como físico-motores, condición física, habilidades y el desarrollo psicomotriz en cada estudiante.

La recreación deriva de los términos acción y efecto de recrear, en otras palabras, nos dice que la recreación no es más que desempeñar e innovar cosas nuevas y crearlo como un placer de entretenimiento y un deguste en divertirse en estar lejos un poco de las actividades cotidianas que nos consumen el tiempo para dedicarle a estas prácticas que purifican y ayudan al cuerpo y mente a mantener una vida equilibrada y llena de vitalidad para moldear y mejorar su salud ya que si no se recrea al individuo se deteriora y con el tiempo pueda sufrir daños irreparables en su existencia.

(Tuñón, 2011) Por lo consiguiente existen varios campos de actividad física que les garantiza la colaboración en el proceso de enseñanza a través de la participación, organización, colaboración y el trabajo en equipo; de la misma manera tenemos varias actividades recreativas que nos ayudan a mantener físicamente mediante el logro de cada uno ya que los jóvenes, adultos, adolescentes, adultos mayores y niñez que ayudan a integrar ante una sociedad con el fin de proporcionar un buen proceso educativo.

“Sin embargo, las actividades físico recreativas ayudan al desarrollo integral en ello tenemos diversos movimientos que les permitan realizar en su tiempo libre permitiéndole desenvolverse en el goce pleno y sobre todo el disfrute después de las obligaciones cotidianas” (Camacho, 2013, pág. 28). De tal manera la recreación nos permite observar diferentes maneras de distracción a través del esparcimiento y los sentimientos que puedan causar el auto eficiencia y la participación activa para mejorar el estilo de vida de cada individuo.

La recreación contribuye al bienestar íntegro del individuo donde pueda desarrollar muchas actividades que desencadenen una serie de satisfacción y muchas energías positivas y saludables que enriquezcan al cuerpo y la mente, además pueda liberar energías negativas que en el transcurso del día adquirió. La recreación es una necesidad del ser humano el cual le otorga práctica de actividades físicas y recreativas, nos deja con aquella plenitud que deseábamos además es una conducta o estado de ánimo, que expresa la naturaleza misma del hombre al ejercerla en el tiempo libre también se combina muchas cualidades y la predisposición para llenar esas cualidades.

“La recreación está emparentada con el ocio- tiempo libre considerándose una forma de utilizar el periodo independiente de una forma espontánea liberándonos así del estrés o

de una ocupación en actividades ya sean deportivas o entretenidas” (Meléndez, 2011, pág. 8). De este modo se puede decir que son aquellas disciplinas que lo consideramos fuera del tiempo de trabajo que lo único que importa es divertirse y relajarse ante un medio social que sobre todo no sea una obligación que nos genere placer al momento de realizarlo.

Adolescencia

La adolescencia es principalmente una época de intensos cambios físicos, psíquicos y sociales de su vida, con equilibrios propios del individuo en donde pasa de ser un niño al inicio de su adultez llegando de este modo a la madurez, cabe recalcar que se ha comprobado que las mujeres maduran antes que los hombres, dirigiéndose a los cambios físicos tienen una variación de la normalidad como son: fuerza, reflejos, rapidez, memoria, etc., además desarrollo puberales y el crecimiento en donde estos jóvenes ya se interesan en cómo se ven y mayormente se van a centros gimnásticos para tener una mejor postura corporal, para así tener más masa muscular firme y rigurosa, llamando la atención de las personas que lo rodean.

El docente siempre busca desarrollar las habilidades y capacidades cognitivas, motrices y afectivas, para el mejoramiento de las actividades diarias y el rendimiento académico del estudiante. “El profesorado de Educación Física también puede desempeñar una labor fundamental para aumentar la participación en AF de las chicas, incorporando en sus clases contenidos que se ajusten más a sus características, necesidades y preferencias” (Beltrán, y otros, 2017, pág. 5). La actividad física en el adolescente es muy elemental para su desarrollo y menester para su mente y mantiene una mejor vitalidad para el ser humano.

Los adolescentes a través de sus destrezas permiten recrear nuevas estrategias por medio de su aprendizaje, para poder ayudar más en su desarrollo de habilidades y capacidades que generan en el proceso de sus clases.

Se podría sostener que características asociadas con la percepción de flexibilidad en el transcurrir de las actividades propiciarían las experiencias óptimas, quizás por permitir que el adolescente se sienta en control de la situación y que pueda regular el equilibrio entre habilidad y desafío. (Calero, 2016, pág. 9).

Los adolescentes a través de sus destrezas permiten recrear nuevas estrategias por medio de su aprendizaje, para poder ayudar más a su desarrollo de habilidades y capacidades que generan en el proceso de clases de sí mismo.

Los aspectos psicológicos consolidan a la identidad personal que se va fomentando en el periodo de adolescencia son muy variados dependiendo del entorno que los rodeas ya que cualquier cosa aunque pequeña que se vea para los jóvenes es algo de mucha importancia hasta en algunas veces les afecta emocionalmente, es así que los padres en esta fachada tienen un papel muy importante en donde deben estar muy atentos en sus comportamientos y saberlos comprender, escuchar y aconsejarles de una manera que ellos entiendan y se sientan a gusto de ello y no sean tímidos ni con miedo de las cosas que les pasa, ya que ellos necesitan la inclusión en un grupo social, familiar, por otro lado si no se resuelve de la mejor manera los adolescentes pueden tener trastornos emocionales y de conducta como son la agresividad, egocentrismo, invulnerabilidad.

Los adolescentes se manifiestan y se emergen ante la sociedad y viven una realidad que a veces ni ellos creen que existen, pero deben estar preparados en toda circunstancia que genere un aprendizaje y una enseñanza que los motive a estar siempre con una actitud de plenitud. “La percepción de eficacia genera en los individuos un grado de motivación más elevado para afrontar situaciones a las que se enfrentan, invirtiendo mayor esfuerzo y persistiendo en aquellas que tienen un alto grado de complejidad” (Reigal, Videra, & Gil, 2013, pág. 563). Trabajar con jóvenes es difícil, pero se les debe inculcar buenos valores no solo en establecimientos educativos sino también en su hogar donde debe ser un pilar fundamental donde fomentan sus aptitudes optimistas a todos los adolescentes.

Es durante la adolescencia es cuando capacidad afectiva para sentir y desarrollar emociones son un factor primordial ya que en este punto el individuo sus alteraciones emocionales son más susceptibles y están más encaminados al sentimiento del amor de sentirse acompañado de una persona, consecuentemente obteniendo un desorden temporal de sus sentimientos. En este paso en su evolución además se encuentra cambio en la cual la persona es capaz de adaptarse a diferentes ámbitos ya sea educativos, sociales, entre otros en la cual serán capaces de realizar procesos de persuasión y presunción más complejos, elaborando ideas propias de él para tomar alguna decisión para llevarla a cabo en su vida cotidiana

En las instituciones educativas los docentes ayudan a los adolescentes no solo desarrollar la parte cognitiva, motora, afectiva sino también fortalecer los valores para que puedan mantener una actitud positiva.

“Para la persona adolescente, tener una autoestima baja puede deberse a una serie de fracasos continuos que han retraído su propia percepción y han debilitado el afecto que tiene de sí como ejecutora de alguna tarea específica. Pero esto puede trascender. El motivo de que para algunas áreas en las que el sujeto adolescente pueda resultar poco eficiente, puede ser objeto de una disminución considerable de la autoestima” (Silva & Mejía, 2015, pág. 245).

Permiten afrontar su realidad en el estudio y su vida social que lo contempla con las experiencias vividas a diario por medio del trayecto de aprendizaje y enseñanza que lo inculca el docente a través de estrategias adecuadas para crear y mantener mejores destrezas en el proceso a diario en clases.

En la parte social y psicosexual el individuo tiene un nivel mayor de interés por grupos de iguales, en donde el contexto familiar para el pasa a un lugar secundario ya que más se orienta a los amigos, conocidos y le intrigará conocer personas y hasta en ocasiones tratara de ser independiente de su toma de decisión y de su rumbo de vida, además en esta cuando las ideas nuevas y las creencias tienen un mayor impacto en su imaginación

Educación

La educación se ha considerado como un elemento clave para el desarrollo del hombre, ya que a través de esta se hace consiente del impacto que tienen sus acciones sobre la sociedad. Es así que el hombre se visualiza como principal y más importante pieza en el desarrollo de la sociedad y sus diferentes intereses, como la economía, la cultura, el fortalecimiento espiritual, entre otro.

La educación tiene sus comienzos en la edad primitiva, en donde la caza y la recolección eran la principal fuente de alimento y supervivencia, ya que hacía que el hombre se asentara en lugares estratégicos para abastecer de alimentos a su comunidad. Es ahí cuando comienza la transmisión de saberes entre los integrantes de una misma comunidad

–padres a hijos- en donde comienzan las primeras ideas pedagógicas para la transmisión de dichos saberes.

Ahora, también desde la administración se deben adoptar una serie de medidas para favorecer el desarrollo de la educación inclusiva, adoptando una serie de medidas, como invertir más en los docentes y en su formación para percibir la diversidad del estudiante, desarrollar sistemas de apoyo a los docentes para la producción de materiales educativos de calidad para la ED, democratizar el acceso a las TIC y potenciar la investigación (Cabrero, 2016, pág. 6).

Se puede evidenciar que la tecnología actualmente es de gran beneficio porque brinda mayor satisfacción en la educación ya que permite realizar tareas de gran alcance por lo tanto sirve de recurso didáctico de parte del docente en ayudar a profundizar a los niños con mejor enseñanza y aprendizaje para que permita fortalecer sus conocimientos y actitudes de sí mismo.

Se puede notar que gracias al proceso que se mantuvo en viabilidad de sucesión en el manejo teórico y práctico con una mejoramiento para todo el país regido por la calidad de enseñanza con el fin de satisfacer las necesidades que establece en el Currículo de Educación física en el año del 2012; pudiendo considerar la explicación del desarrollo cognitivo en su visión estructural como funcional a la inteligencia del niño en lo cual abordan en lo parte sensorio motriz y el pre operacional para un buen funcionamiento intelectual ya que imparte de mejor manera los conceptos de asimilación, acomodación, equilibrio, conflicto cognitivo y toma de conciencia.

Es muy importante y fundamental vincular el mejoramiento y aprovechamiento que lo ejecuta a las capacidades de desarrollo hacia una buena formación de aprendizaje con el manejo de un mejor dialecto e interpretaciones para un buen cambio de organización total que lo sostiene de parte de los estudiantes.

El hombre necesita aprender lo que no le es innato, lo que no se le ha dado por nacimiento y potenciar lo que se le ha dado por herencia genética por eso necesita de otros y de la cultura para garantizar su tránsito por el mundo. Ese es el proceso educativo (Leon, 2015, pág. 3).

De igual manera el niño permite desarrollar su parte cognitiva e intelectual por medio de la calidad que lo recibe del docente, pudiendo percibir sus destrezas generadoras hacia un buen trabajo equitativo en el nivel educativo.

A nivel educativo su función es primordial para adquirir y desarrollar las capacidades por medio de la exploración de sí mismo a través de su nivel intelectual de conocimiento y reflexión en el juego como un elemento formativo aportando en posibilitar su trabajo con motivación de lo que esté presente.

Las clases de educación física pueden ser un medio ideal para fomentar el compromiso deportivo del niño, favoreciendo la creación de estilos de vida activos y saludables que perduren a lo largo de toda la vida, y para que esto ocurra es fundamental conseguir que el estudiante esté motivado. (TORREGROSA, SILVEIRA, 2013, pág. 230).

Es obstante que se puede mencionar la presencia de mantener la observación de manera viable a la parte teórica con el apoyo de esfuerzo, manejo técnico de piezas fundamentales que ejecuta las actividades de acuerdo a su creatividad.

Se puede determinar que el ocio toma como constancia en lo que se va dando en la persona ya que lo establece en la manera que lo recibe de acuerdo a las necesidades implantada por uno mismo en el aire libre, pudiendo ser parte de las destrezas que lo direccionan por algo mejor con una viabilidad de adecuarse en un lugar apropiado.

Desde aquí el ocio es comprendido como una necesidad humana y como una dimensión de la cultura caracterizada por la vivencia lúdica de manifestaciones culturales en el tiempo/espacio social. Las manifestaciones culturales que constituyen el ocio pueden ser consideradas prácticas sociales vividas como disfrute de la cultura (Gomes, 2011, pág. 364).

Comprende de muchas maneras que las puede inducir por distracción de su mente o divirtiéndose de la mejor manera con actividades diarias en el ejercicio físico, ya que permite mayor impulso de adentrarse de manera directa del que lo vaya asimilando.

Se puede manifestar que a partir de la evolución de la humanidad fue integrándose la recreación para un fin satisfactorio de cada individuo transformándole-adaptándola a la naturaleza como un medio de diversión, goce, distracción y plenitud. “Los antecedentes de la recreación en la escuela deben ser asumidos como factores que aún inciden en la manera como se diseña y vive la institución escolar en nuestro país” (Rodríguez, Gutiérrez, & Carreño, 2011). Por esta razón es importante crear materiales no

convencionales para el proceso-enseñanza de los estudiantes, tomando en cuenta el resultado que tendríamos para el desarrollo de cada uno en el ámbito pedagógico.

El autor manifiesta que a través de la práctica deportiva mejoramos nuestra salud de nuestro cuerpo, permitiéndole ser más dinámico, mejorar nuestro movimiento muscular, aumentar la respiración y el corazón empieza a bombear más sangre a los músculos: al momento de realizar cualquier tipo de actividad física de esta manera disminuiríamos el sedentarismo, que hoy en día está dañando a la humanidad especialmente a la juventud por medio de aparatos electrónicos, internet y sobre todo la comida chatarra. “La práctica deportiva ha tomado protagonismo en las últimas décadas como medio para evitar estilos de vida sedentarios, así como lograr objetivos de salud y bienestar” (Luengo, 2007). Sin embargo, es recomendable obtener información lo que podría causar al momento de no realizar ejercicio físico-no comer sano de este modo controlaríamos enfermedades que podríamos tener al no realizar la práctica.

El autor manifiesta que debe de estar apto para varios puntos de vista que puede estar direccionar a distintas disciplinas que pueda ejecutar cualquier actividad que le produzca placer y el disfrute teniendo razón de suma importancia que una persona debe de quererse a uno mismo de ver la manera de ver con quien estar para así pueda relacionarse con el entorno integrándose con los demás. “Se trata de un concepto multidimensional y dinámico que está presente cuando la relación que mantiene la persona con ella misma y con su entorno social se muestra equilibrada y se realiza con armonía” (Carriedo, López, & González, 2013). Se puede tener en cuenta cuál es su personalidad ya que una persona al evaluar su propio yo se vuelve una persona equilibrada tendiendo su propia característica y forma de pensar y por ello toda actividad-conversación lo realiza de una forma tranquila y sociable para tener un buen estilo de vida.

El autor nos dice que el juego es un medio de donde el estudiante aprende ya que es fácil desarrollar habilidades básicas, motrices y cognitivas volviéndose un componente básico para el infante, dándole una expresión-madurar a través de sus acciones. “El juego se constituye como una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje de los niños y niñas, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social” (Grellet, 2000, pág. 253). Pudiendo captar que en un mejoramiento en el ámbito físico ya que por medio de ello los niños se encuentran dinámicos y activos para el desarrollo integral del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños.

Se puede considerar que la formación del niño es importante en el ámbito académico ya que en la actualidad encontramos diferentes tipos de información donde enriquecemos nuestro léxico, conocimiento o enfrentar de mejor manera nuestros problemas-situaciones a través de la tecnología, libros y bibliotecas. “La formación emocional en el profesorado va dirigida a potenciar el desarrollo global del alumno, se entiende la educación emocional como una educación para la vida que debe estar presente a lo largo del currículo académico” (Bisquerra, 2005, pág. 420). Pudiendo recalcar que va sumado a la importancia que lo establece tal manera para su consideración de una formación integral de cada niño para que se tenga una muy buena comunicación con las demás personas.

El tiempo libre debe ser aprovechado al máximo por todos los individuos no solo para realizar cosas que no sean productivas si no que ayude al aprendizaje de adquisición de nuevos conocimientos, además que se dé la oportunidad de poder finalizar algo inconcluso que no se logró ejecutar todo. “Considera que es necesario buscar un aprovechamiento óptimo del tiempo libre que permita al individuo su formación como persona como la cuestión principal que tira en torno a la búsqueda permanente del tiempo libre” (Hernández, 2000). La oportunidad de este tiempo liberado de la rutina debe ser aprovechada con minuciosa y sabia precaución para beneficios positivos en la vida que desempeñe, además aprenda cosas nuevas como deportes entre otras que reconozca y utiliza su espacio en originar avances de adiestramiento.

La educación a nivel nacional está cambiando para mejoría de nuevas tendencias haciendo énfasis a beneficios productivos hacia los discentes para su óptimo desarrollo además su rendimiento, académico y formativo para su ejecución de nuevas reformas. (Kirk, 2008) analiza la evolución que ha sufrido la idea de la idea de EF a lo largo de su presencia en el sistema educativo, para intentar realizar una previsión de cuál puede ser el escenario en un futuro próximo. La educación física al igual que todas las asignaturas ha tenido un cambio a nivel normativo en el estudio para enfocarse en proyectos en el transcurso del tiempo para dar mejorías importantes en problemas formativos que hay llenar para superar y empaparse de nuevos conocimiento viendo sus debilidades para reformarlo.

Se vive en un contexto de muchas temáticas que se tergiversan muchas realidades del que se vive siguiendo de imitaciones a muchas cosas que no hacen hincapié a la mejoría de nuevos conocimientos formativos e inducir al alumno a no solo adquirir conocimiento para su aprendizaje si no que trabajar valores que obviamente eso se realiza en casa.

(Ministerio de Educación, 2011) en la práctica docente hay que incorporar dos dimensiones “ámbito emocional; mantener el equilibrio emocional y ámbito moral; acción ética y moral”, o en otras palabras, hay que cargar de valor estos dos ámbitos ante una realidad excluyente. Pudiendo determinar que el docente da un refuerzo y ayuda para que los alumnos adquieran aún más valores que se están perdiendo por aquellos antecedentes de deben inculcar, además desempeñar todos procesos no solo físico, también cognitivo, socio-afectivo, valorativo y humanístico

1.5. Matriz de requerimientos

Problema	Situación actual	Situación objetivo	Requerimiento
Docente	Desconocimiento de técnicas recreativas que fomenten la buena conducta de los estudiantes	Emplear destrezas recreativas favorezcan la buena conducta de los estudiantes	Pericia del docente sobre la aplicación de técnicas recreativas en la Educación Básica media y superior en las clases de educación física
Materiales	Insuficiente material lúdico, el mismo que limita el progreso de la educación física	Fabricación de material didáctico para la aplicación en las clase recreativas	Preparación a los docente sobre técnicas recreativas en la Educación Básica media y superior en las horas de educación física

1.5.1. Selección de requerimiento a intervenir

Justificación

La aplicación de este proceso de investigación tiene como finalidad la manera de cómo debe aplicarse las estrategias recreativas en los estudiantes, que les permita minimizar su comportamiento durante la clase de educación física, su instancia en los

centros educativos y en sus hogares, ya que esta tiene como aspecto fundamental la minimización de su mal comportamiento en la comunidad educativa.

Es de suma importancia esta investigación ya que nos permitirá evidenciar si los docentes desarrollan valores en sus clases de educación física que vallan en beneficio de la mejora del comportamiento de los estudiantes, los cuales servirían para mantener de manera armónica las clases de educación física y un buen comportamiento en la institución.

Esta investigación tiene la factibilidad ya se puede contar con el apoyo de las instituciones educativas y los docentes, además con los recursos los mismos que son, económicos, tecnológicos, etc. Pudiéndolo realizar en el mismo campo de la investigación y de esta manera poder verificar las diferentes dificultades que se exteriorizan en el desarrollo de la clase en las comunidades educativas

Por lo que es de suma importancia conocer la personalidad y las necesidades de los estudiantes y docentes durante las clases de educación física, siendo necesario e indispensable esta investigación que permitirá el conocimiento de la problemática y su aporte hacia la mejora de la conducta.

CAPITULO II. PROPUESTA INTEGRADORA

2.1. Descripción de la propuesta

2.1.1. Título

CAPACITACIÓN A TRAVEZ DE TALLERES A LOS DOCENTES PARA LA APLICACIÓN DE TÉCNICAS RECREATIVAS QUE MINIMIZAR LA INDISCIPLINA DE LOS ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA Y SUPERIOR DEL DISTRITO MACHALA.

La utilización de la recreación y sus técnicas en las clases de educación física, se han convertido en una herramienta estratégica para el desarrollo cognoscitivo y de valores en los estudiantes, permitiéndole al docente desarrollar sus clases de manera armónica y placentera entre los estudiantes.

El autor considera que la recreación tiene una alineación muy importante en el ámbito académico teniendo en cuenta las metodologías que vaya a utilizar el maestro al momento de trabajar, ya que una de las opciones es ocuparse en equipos el docente va a aprender mediante la diversión, ya que se considera que la mejor manera de aprender y desarrollar valores es a través del juego. “Se plantea que la recreación se orienta sobre todo a romper el orden, mientras los saberes tradicionales de las disciplinas pedagógicas lo mantienen” (Osorio, 2010, pág. 92). Por ello es de suma importancia constatar que las clases se orienten a las necesidades de los estudiantes para lograr los objetivos que el docente se plantea y el alumno pueda disfrutar y actuar con toda libertad en las clases de Educación Física.

Las actividades recreativas son tan antiguas que los romanos en su tiempo de ocio la aprovechan para el disfrute y la relajación, en la actualidad en el currículo de educación física se la considera como una herramienta para el desarrollo de las clases y el logro de las destrezas planteadas en la planificación por el docente.

2.1.2. Justificación

Las actividades recreativas se muestran como una disyuntiva para fortalecer la disciplina y el comportamiento de los estudiantes, ya que se la puede utilizado intrincadamente en las clases de educación física por los docentes y de esta manera fortalecer el comportamiento de los estudiantes en sus clases de educación física.

El docente de educación física por el hecho de su formación académica es conocedor de la recreación y sus tácticas lo que le facilitaría el desarrollo de las mismas

durante sus clase, lo que le permitiría alcanzar los objetivos planteados en su planificación.

2.2. Objetivo de la propuesta

2.2.1. Objetivo general

Proporcionar el conocimiento metodológico de las técnicas recreativas y su aplicación en las clases de educación física para desarrollar la actividad física y mejorar la conducta de los estudiantes de la básica media y superior.

2.2.2. Objetivo específicos

Exteriorizar a las autoridades y docente la imparte de la aplicación de la recreación en las clases de educación física y sus beneficios.

Emplear la recreación y los juegos lúdicos como estrategia para minimizar la indisciplina de los estudiantes en las clases de educación física

Ejecutar actividades recreativas que promuevan la estimulación colectiva de los estudiantes de la básica media y superior en las clases de educación física.

2.3. Componentes estructurales.

2.3.1. Fundamentación teórica de la propuesta.

Encaminar a los docentes hacia la ejecución de las actividades recreativas en la clase de educación física, de una manera proactiva que incite al interés de sus clases, la misma que le permita al estudiante desarrollar los objetivos planteados por el docente, a través de esta capacitación.

El impulso de estas actividades recreativas va más allá de su ejecución en la escuela, las mismas que se puedan ejecutar en el mismo hogar con sus familiares, ya que es ahí es donde deben fomentarse los valores y por ende la integración de la familia, además hay que considerar que es en el hogar donde los jóvenes son absorbidos por la tecnología, la misma que no es aprovechada de buena manera y los absorbe de una manera negativa.

2.3.2. Institución ejecutora de la propuesta

Los centros escolares conjuntamente con los circuitos y el Distrito de Educación, son quienes tienen el compromiso de capacitar a los docentes de una manera integral.

2.3.3. Responsable de la propuesta

La responsabilidad de la propuesta estará a cargo de las instituciones educativas donde se ejecuta la investigación, con el acompañamiento de funcionarios del Distrito de Educación del cantón Machala.

2.3.4. Planificación Operativa

Tabla No. 4

Áreas	Metas	Actividades	Fechas	Responsables
Difundir la propuesta a las autoridades de los establecimientos educativos que intervienen es este proyecto de investigación, la ejecución de las actividades recreativas y el empoderamiento por parte de los docentes de las técnicas propuestas	Docentes y estudiantes de la básica media y superior beneficiados de esta propuesta en un 80% desarrollada a través de la recreación y el juego.	Seminario de técnicas recreativas. Función del animador y la aplicación de las técnicas sobre el desarrollo de valores Aplicación de dinámicas recreativas. Valores que se desarrollan con la recreación.	03/12/2018	Ejecutor del proyecto Directores de los centros educativos, docentes, estudiantes y padres de familia.

2.4. Cronograma de la propuesta

• CRONOGRAMA DE LA PROPUESTA													
N°	ACTIVIDADES	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	COMUNICADO A AUTORIDADES	■	■										
2	AUTORIZACIÓN DE LAS AUTORIDADES			■	■								
3	SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA DOCENTE					■	■						
4	DESARROLLO DE LA PROPUESTA							■	■	■	■		
5	EVALUACIÓN											■	■

Fuente Diagrama de Gantt
Elaborado por: Investigador

2.5. Estrategia de evaluación de la propuesta

La evaluación se la ejecutara durante el desarrollo del taller y al finalizar el mismo, esta será de manera cualitativa, lo que nos permitirá evidenciar la aplicación de las técnicas recreativas y su impacto en las clase de educación física en la básica media y superior, esto permitirá detectar el cumplimiento de los objetivos planteados de este proyecto,

2.6. Recursos logísticos

2.6.1. Recursos humanos

Ejecutor de la propuesta Danilo Benedicto Bravo Cobos conjuntamente con la comunidad educativa de los centros educativos que forman parte de esta investigación.

2.6.2. Recursos materiales.

- . Salón auditorium
- . Material didáctico
- . Guía metodológica

2.6.3. Equipos

Proyector, Computadoras, Parlantes.

2.6.4. Presupuesto

A. RECURSOS HUMANOS					
Nº	DESCRIPCIÓN	TOTAL, DE SEMANAS	COSTO SEMANAL	TOTAL, C/U	TOTAL
1	RESPONSABLE DE LA PROPUESTA	3	30	90	90,00
SUBTOTAL					90,00
B. RECURSOS MATERIALES					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO			TOTAL
Material Didáctico Varios	5	20			100,00
SUBTOTAL					100,00
C. COSTOS					
DESCRIPCIÓN					TOTAL
Movilización					40,00
Digitación					30,00
SUBTOTAL					70,00
SUMA A + b + C					260,00
IMPREVISTOS + 5% (A+ B + C)					20,00
TOTAL, PRESUPUESTO PARA EL SEMINARIO-TALLER					280,00

2.6.5. Financiamiento

La ejecución de la propuesta contara con recursos exclusivos del investigador

CAPÍTULO III. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

3.1. Análisis de la dimensión Técnica de implementación de la propuesta

Esta oferta académica se desarrolla con la finalidad de impartir nuevos conocimientos en el área de la recreación y lúdicas, las cuales aportaran en gran parte a la problemática planteada en este proyecto investigativo en los centros educativos como es la indisciplina, esta propuesta es condscendiente con el currículo de educación física, la misma que en uno de sus unidades consta el bloque curricular del juego, en el cual se propondrán el desarrollo de las actividades recreativas como estrategia lúdicas que reforzaran el desarrollo motriz, cognitivo y de valores de los estudiantes para mejorar su comportamiento.

3.2. Análisis de la dimensión Económica de Implementación de la propuesta.

La implementación de esta propuesta se ejecutó debido a su bajo costo financiero, con a la utilización de materiales didácticos que no convencionales que facilitaron las instituciones educativas que fueron parte de esta investigación, además con recursos lúdicos elaborados por el ejecutor de esta propuesta, los mismos que fueron confeccionados con materiales reciclados del medio para el desarrollo de las clase.

3.3. Análisis de la dimensión Social de Implementación de la propuesta

Con esta propuesta se pretende lograr el desarrollo de valores, los cuales permitirán disminuir el grado de agresividad por la que atraviesan los estudiantes de la básica media y superior de las instituciones educativas, esta oferta esta direccionada a los centros educativos que forman parte de esta investigación a mejorar el comportamiento de los estudiantes, los cuales cada día son más notorios en las instituciones educativas debido a factores exógenos que se dan en la sociedad.

3.4. Análisis de la dimensión Ambiental de Implementación de la propuesta

Es de considera en esta propuesta recreativa la importancia de las actividades al aire libre, las mismas que despiertan el interés de los estudiantes por el disfrute en la naturaleza y el ofrecimiento de diferentes actividades que esta ofrece, lo cual permitirá al estudiante valorar el medio ambiente y retribuirte a esta con su cuidado, ya que en esta sociedad en gran parte prima la desorganización y el poco cuidado de la naturaleza.

CONCLUSIÓN

En conclusión se toma en cuenta que las actividades recreativas se manejaron de manera autónoma en el ámbito educativo teniendo el mayor privilegio de satisfacción y apoyo moral hacia los estudiantes en la parte teórica y práctica de la clase realizada; cuyos beneficios se mantuvieron de orden productivo siendo la enseñanza y aprendizaje de diferentes métodos pedagógicos, estrategias didácticas, que ayuden a mejorar las dificultades que se produjeron a nivel educativo de básica media y superior de acuerdo a su contexto.

Es muy importante dar a conocer nuevas estrategias que implanten a los estudiantes manejar de manera colectiva para que sea brindada con mayor impulsividad, confianza, satisfacción, esmero de las clases realizadas dentro del aula y en el patio de la institución; a través de un nivel alto de desarrollo intelectual y cognitivo para mejoramiento de su apreciación de sí mismo y con los demás que los contempla por ciertas reglas, orden, leyes que lo mantiene a un mejor proceso llevado a cabo del niño por medio de su creatividad, innovaciones de ideas que lo dirijan a un buen desempeño educativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarez, J. C. (2011). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas*. *Sophia*, 118. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%205.pdf
- Aristizabal, c. y. (2016). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 48. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%2011.pdf
- Aristizábal, C. y. (2016). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL BUEN VIVIR. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*.
- Ayala. (2013). La motricidad como un meta-saber en la senselanza. *El cuerpo y la lúdica*, 49.
- Barton. (2015). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 6. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%2013.pdf
- Beltrán, V., Sierra, A., Jiménez, A., González, David, M. C., & Cervelló, E. (2017). Diferencias según género en el tiempo empleado por adolescentes en actividad sedentaria y actividad física en diferentes segmentos horarios del día. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.*, 5.
- Bisquerra. (2005). La educación emocional en su formación. *El profesor de educación física y la inteligencia emocional*, 419-424.
- Cabrero, J. (2016). La educación a distancia como estrategia de inclusión social y educativa. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 6.
- Calero, A. (2016). ACTIVIDADES EN LA ADOLESCENCIA: EXPERIENCIAS ÓPTIMAS Y AUTOPERCEPCIONES. *Liberabit. Revista de Psicología*, 13.
- Camacho, F. R. (2013). Análisis de la práctica deportiva-recreativa a través de un programa de promoción en el recreo en función del sexo en adolescentes españoles . *nuevas tendencias en educacion fisica* , 28.
- Carriedo, López, & González. (2013). Logro de la clase de educación física. *Educación Física emocional en adolescentes*, 5-18.
- Gomes. (2011). Las necesidades del ocio . *El ocio y la recreación en las sociedades latinoamericanas actuales*, 363-384.
- Grellet. (2000). El juego como un manual para ludotecas. *Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil*, 252-257.
- Hernández. (2000). Ocio y tiempo libre en lo sociocultural. *Evolución del concepto de Recreación y sus beneficios* , 49-62.
- Kirk. (2008). La importancia de la educación física. *Los retos de educación física en el siglo XXI*, 182-187.

- Lara. (2016). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL BUEN VIVIR. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 83. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%204.pdf
- Lara. (2016). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL BUEN VIVIR . *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*.
- Lara. (2016). Reflexión de la educación en el juego. *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir*, 83.
- Lara, e. a. (2016). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL BUEN VIVIR . *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*.
- Lara, Herrán. (2016). Reflexiones sobre la educación. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 87.
- Leon, A. (2015). Que es la eduacion. *Educere*, 11.
- Luengo. (2007). Actividad físico-deportiva extraescolar en alumnos de primaria. *Estudio racional de la práctica deportiva en escolares según el género*, 85-92.
- Martinez. (2008). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL BUEN VIVIR . *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*.
- Maturana. (2003). Aprendizaje infantil y ethos lúdico. *Revista de la Universidad Bolivariana*, 86. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%208.pdf
- Meléndez, A. L. (2011). RECREACION. *ministerio de desarrollo social*, 8.
- Ministerio de Educación. (2011). Educación Inclusiva. *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir*, 81-92.
- Osorio. (2010). Las ludotecas como estrategia. *Lineamientos de intervención de la recreación en la escuela*, 83-97.
- Parada, S. (2011). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDO. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%2010.pdf
- Park, N. y. (2014). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL BUEN VIVIR. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 83. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%2012.pdf
- Parlebas. (2001). Educación física emocional a través del juego en educación primaria. Ayudando a los maestros a tomar decisiones. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*, 89. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%203.pdf

- Posada. (2014). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS. *latinoamerica de estudios educativos*, 108. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%2010.pdf
- Pozzoli. (2007). Desarrollo humano del pensamiento complejo. *Estrategia lúdica y creativa en favor de una experiencia escolar integral* , 69-83.
- Reigal, Videra, & Gil. (2013). PRÁCTICA FÍSICA, AUTOEFICACIA GENERAL Y SATISFACCIÓN VITAL EN LA ADOLESCENCIA. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 16.
- Rodríguez, Gutiérrez, & Carreño. (2011). Estudio de la recreación. *Lineamientos de intervención de la recreación en la escuela*, 83-97.
- Romero, & Gomez. (2011). Conhecimentos do professor de educação física escolar. *UECE*, 520. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%201.pdf
- Romero, Gómez. (2011). El juego infantil y su metodología. *Juego y Recreación en el Currículo de la Educación Física Escolar*, 520.
- Sanchez. (2000). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDO. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%2010.pdf
- Sanchez. (2000). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%2010.pdf
- Sanchez. (s.f.). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDO. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%2010.pdf
- Santiago Calero Morales, I. I. (2016). Actividades físico-recreativas para disminuir la obesidad en mujeres entre los 35-50 años de edad . *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas.*, 377.
- Silva, I., & Mejía, O. (2015). Autoestima, adolescencia y pedagogía. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 16.
- TORREGROSA, SILVEIRA. (2013). MIEDO A EQUIVOCARSE., (pág. 230).
- Tuñón. (2011). El juego recreativo y el deporte social como política de derecho. Su relación con la infancia en condiciones de vulnerabilidad social. *Educación Física y Ciencia*, 13.

Tuñon. (2011). El juego recreativo y el deporte social como política de derecho. Su relación con la infancia en condiciones de vulnerabilidad social. *Educación Física y Ciencia*, 13. Obtenido de file:///F:/Nueva%20carpeta/JUEGO%207.pdf

ANEXOS

CLASES DE JUEGO

1. JUEGOS DE PRESENTACIÓN
2. JUEGOS DE ROMPE HIELO
3. JUEGOS DE PREDEPORTIVOS
4. JUEGOS DE COORDINACIÓN
5. JUEGOS DE INTEGRACIÓN

1. JUEGOS DE PRESENTACIÓN:

Son Aquellas Actividades utilizadas para conocer los nombres de los participantes de un grupo, sus inquietudes, sus necesidades y sus gustos:

Actividad 1:

Nombre: EL CAMPANARIO

Descripción:

Estribillo, " Y doy palmada tres, y con los pies también y doy la vuelta al campanario una vez, saludo por aquí, saludo por allá, y doy la vuelta al campanario otra vez".

Metodología:

Después que el juego se inicia con dos círculos, uno dentro del otro. Al ritmo de la música las personas saludan al compañero del frente y del lado derecho y se hace un giro hacia la izquierda, hasta saludar a todos los participantes haciendo lo que indica la canción.

Actividad 2:

Nombre: CONGA CONGA

Descripción:

Estribillo " Conga, conga, conga, que buena la milonga, vamos a ver cómo... baila la conga. "

Metodología:

El coordinador enseña el estribillo: Conga, conga, conga, que buena la milonga, vamos a ver cómo Luis baila la conga" (Luis sale al centro y hace lo que le cantan)" con las manos en la cintura, la otra en la cadera. Moviendo la colita y dando vueltecita. Se empieza nuevamente el canto, nombrando a otros participantes.

2. JUEGOS DE ROMPE HIELO:

Estos juegos son empleados, como su nombre lo dice, para romper el hielo, para que los participantes se desinhiban y se inicie el proceso de integración; se rompe con barreras y las personas pueden expresar sentimientos de alegría, son como descargas de energía:

Actividad 1:

Nombre: A LA LATA

Descripción:

"A la lata, al latero, a la hija del chocolatero, al pin, al pon, ala hija del conde Simón".

Metodología:

El coordinador enseña a los participantes el siguiente estribillo." A la lata, al latero, a la hija del chocolatero, al pin, al pon, ala hija del conde Simón". Se indica que se van a ubicar en un círculo, todos entrelazados con las manos; cuando se está cantando la primera parte del estribillo, todos al tiempo saltan adelante i atrás, y cuando cante la segunda parte saltarán hacia el lado derecho.

Actividad 2:

Nombre: EL BAILE DEL CUERPO

Descripción:

"Cuando mi tío baila, baila con el dedo, cuando mi tío baila, mi tío baila así, con el dedo,dedo,dedo".

Metodología:

Se enseña el siguiente estribillo." Cuando mi tío baila,baila con el dedo, cuando mi tío baila,mi tío baila así,con el dedo,dedo,dedo" . Cuando se aprendan el estribillo, se realiza los movimientos que lo integran, que son sacar el dedo y ponerlo a bailar en el suelo; segun la secuencia en la que se va diciendo.

3. JUEGOS DE PREDEPORTIVOS:

Estos juegos son realizados para fomentar la práctica deportiva, como iniciación algún deporte. determinado: Son variantes que permiten el desarrollo de destrezas y habilidades motoras.

Actividad 1:

Nombre: HERMANOS Y AMIGOS

Descripción Y Metodología:

El coordinador organiza dos círculos de igual número de participantes; un círculo estará dentro del otro y cada persona tendrá su pareja; cuando el coordinador indique, cada grupo empezará a girar en sentido contrario, cantando una canción determinada. En un momento determinado el coordinador dirá "hermanos y amigos", las parejas se buscarán y se montarán uno encima del otro en forma de caballitos; pierde el último que encuentre su pareja.

Actividad 2:

Nombre: GAJOS Y GRULLAS

Tipo: Predeportivo de atletismo

Descripción Y Metodología:

En un grupo amplio. los participantes se ubican, frente un equipo al otro, unos serán los gajos y los otros las grullas; cuando el coordinador diga gajos, los gajos saldrán a correr a su meta y las grullas tratarán de cogerlos; los que sean atrapados pasarán a ser grullas.

4. JUEGOS DE COORDINACIÓN:

Estos juegos se realizan con la finalidad de contribuir al desarrollo psico-motor del individuo. combina ritmos, movimientos y el pensamiento.

Actividad 1:

Nombre: EL SOMBRERO

Descripción :

" Mi sombrero tiene tres puntas, tres puntas tiene mi sombrero, si mi sombrero no tuviera tres puntas , no sería mi sombrero".

Metodología:

El coordinador enseña el estribillo, luego le da un movimiento a cada palabra, utilizando varias partes del cuerpo; la persona que se equivoque va saliendo del juego.

Actividad 2:

Nombre: DON DON DARA

Descripción :

" Don don dará,dará don don dará,daron don dará,dará don don don".

Metodología:

Después de enseñar el estribillo se empiezan a realizar varios movimientos al ritmo de la canción; el primero puede ser: Dos palmadas con las manos y dos en los muslos. El segundo: dos palmadas en el muslo, luego con el compañero de la derecha y después con el de la izquierda. etc.. durante toda la canción se pueden realizar varios movimientos .

5. JUEGOS DE INTEGRACIÓN:

Son Juegos que procuran el fortalecimiento de los lazos de integración de los participantes, ya que llevan consigo más contacto físico, alegría y compañerismo.

Actividad 1:

Nombre: HERMANOS Y AMIGOS

Descripción Y Metodología:

Estríbillo: " Yo amo a mi primo, mi primo vecino, yo amo a mi primo Germán (bis)

El coordinador dice: " alto ahí ".

Todos responden: que pasó?

Coordinador: " Que el rey de Buchibucha ordena".

Todos: Qué ordena?

El coordinador dará diferentes órdenes como: saltar, hacer grupos, gritar, etc.

Actividad 2:

Nombre: GAVILÁN POLLERO

Objetivo: Desarrollar agilidad y velocidad de reacción.

Posición Inicial:

Grupos de 8 a 12 hileras cogidos por la cintura. Una persona queda suelta, mirando de frente a las hileras.

Descripción Y Metodología:

Quién está frente a las hileras es el " gavilán" que debe comerse al ultimo de la fila, quien hace las veces de " pollito", el que está en la punta de las hileras hace las veces de ""gallina"" y con los brazos abiertos y los puños cerrados defiende a sus pollitos.

Concepto de recreación

Con origen en el término latino recreatio, la palabra recreación define a la acción y efecto de recrear. Por lo tanto, puede hacer referencia a crear o producir de nuevo algo. También se refiere a divertir, alegrar o deleitar, en una búsqueda de distracción en medio del trabajo y de las obligaciones cotidianas.

Por lo tanto, la recreación es el uso del tiempo que se considera como un refresco terapéutico del cuerpo y de la mente. La recreación implica una participación activa del sujeto, a diferencia del ocio que refiere generalmente al descanso o a otra forma de entretenimiento más relajada.

Los especialistas afirman que el entretenimiento es importante para mantener un equilibrio entre los deberes y la salud física y mental. Por eso, cuando la gente lleva una vida cada vez más sedentaria y con mayor estrés, la necesidad de recreación aumenta.

Entre las actividades recreativas más tradicionales, pueden mencionarse aquellas que se realizan al aire libre. La pesca, por ejemplo, es considerada como una actividad recreativa que permite distenderse y disfrutar de la naturaleza.

Los deportes como el fútbol y los distintos tipos de juegos también son elegidos por millones de personas en todo el planeta a la hora de la recreación.

En definitiva, el concepto de recreación abarca el juego en todas sus expresiones y actividades como la música y el teatro. Se considera que toda acción recreativa contribuye al enriquecimiento de la vida. Por eso, la recreación también es una actitud o estado de ánimo, que expresa la naturaleza misma del hombre.

Jugamos con papel de diario

Las posibilidades de jugar con el diario son muchísimas aquí les damos algunos ejemplos.

- Tomamos una hoja grande de diario, imaginamos que cuando veníamos para el jardín comenzó a llover, entonces sacamos nuestro paraguas y nos cubrimos para no mojarnos;
- Nos tapamos porque teníamos mucho frío con nuestra frazada;
- Miramos a las estrellas con nuestro telescopio;
- Somos piratas y miramos con un catalejo.
- Arrugamos el papel y formamos pequeñas pelotas para embocar. Contamos cuantos puntos sumamos al acertar dentro de la caja o el aro,
- Cortamos el papel en muchos pedacitos, y es una cálida lluvia,
- En diferentes bolsas de nylon guardamos los pedacitos de papel y formamos enormes pelotas, o pelotas más pequeñas
- Luego unimos las bolsas y formamos un largo gusano o un muñeco.
- Podemos utilizar también las hojas de diario para transformarlas en unos mágicos patines para recorrer por el jardín
- También puede ser una gran alfombra uniendo cada hoja con cinta y luego pintandola con pinceles o brochas grandes.
- Realizamos carreras por equipos, a una señal tomamos una hoja de diario, un broche o pinza para colgar ropa y colgamos la hoja en una soga colocada en el otro extremo del salón. Volvemos y continúa el otro integrante del equipo, Gana el equipo que más rápido coloque todos los diarios en la soga o cuando para la música y quien tiene más diarios colgados será el ganador.

Actividades que ayudar a ser un ciudadano responsable

Como padres, quizás sea necesario apartar el tiempo o diseñar actividades especiales para enseñar ciertas cosas a nuestros hijos. Pero este no es el caso cuando se trata de enseñarles sobre el buen carácter. La vida cotidiana está llena de oportunidades para ayudar a que nuestros niños aprendan sobre los valores que apreciamos y queremos fomentar.

En vez de pensar en "cosas que hacer" con su niño por media hora cada semana, la mayoría de las siguientes actividades son más bien como pautas o ideas para integrar a sus vidas cotidianas. La mayoría de estas actividades ilustran varias cualidades del buen carácter y demuestran que una cualidad suele surgir de otra.

Las actividades pueden ser adaptadas para los niños desde la niñez temprana hasta la adolescencia, y como tales, la mayoría contiene sugerencias específicas y ejemplos para niños de diversas edades y etapas de desarrollo. Usted, como el primer y más importante maestro de su niño, es el mejor juez sobre qué actividades son las más adecuadas para usar según el desarrollo emocional y social de su niño.

Al escoger qué actividades realizar con su niño, no se olvide de la siguiente idea: enseñar a sus hijos sobre el buen carácter no significa que no nos podemos reír o que hay que estar siempre serios y opacos. Nuestros niños deben ver que podemos tomar a nuestros valores y principios en serio sin dejar de divertirnos o ser juguetones. De hecho, uno puede aprender mucho a través del juego. Y se pueden hacer juegos al aprender ciertas destrezas particulares. Esperamos que usted y su niño disfruten estas actividades y que le inspiren a diseñar sus propias actividades para su familia.

Honestidad y justicia

Sencillamente, la honestidad significa enfrentar la verdad con nosotros mismos y con otras personas. Significa que otras personas sean tan importantes para nosotros, que no los engañaremos por buscar el beneficio propio. Significa enfrentar nuestros errores aún cuando tengamos que reconocer ante otras personas que los hemos cometido o cuando nos causen problemas decir la verdad.

Ser justos significa actuar equitativamente y tomar decisiones, especialmente las más importantes, sobre la base de la evidencia en vez de nuestros propios prejuicios. Significa "seguir las reglas" y defender el derecho de toda persona de ser tratados justa y honestamente.

Para comprender cuan importante es ser honestos y justos, los niños necesitan aprender que el vivir juntos como familia, comunidad o como nación depende de la confianza mutua. Sin honestidad y justicia, tener confianza en otras personas es muy difícil, y las familias-al igual que las sociedades-se desintegran.

Advertencia: Existe una gran diferencia entre ser deshonesto-mintiendo y haciendo trampa-y "inventarse cosas," tal como lo hacen los niños en sus juegos de fantasía. Si a los niños se les enseña que no decir la verdad es "algo malo," algunos niños pudieran pensar que también es malo fingir que son una princesa o un astronauta. Aunque usted debe desalentar a su niño de mentir o hacer trampa a propósito, usted también le debe hacer entender que está bien jugar y fantasear.

Lo que usted puede hacer

- Ponga un buen ejemplo sobre las relaciones honestas con otras personas.
- Dialogue con su niño sobre qué es y qué no es la honestidad. Por ejemplo, señale que ser honesto no significa que le debe decir a alguien que usted cree que está feo. La bondad va junto con la honestidad.
- Dialogue sobre la justicia (lo más probable es que su niño mismo propondrá el tema) en diferentes situaciones. Por ejemplo, ¿cómo demostramos qué es justo en nuestra familia?
- ¿Qué significa la justicia en nuestra comunidad? ¿Cuáles han sido las normas de lo que se consideró justo en el pasado?
- Hable sobre cómo usted trata de ser justo en su vida y en su trabajo. ¿Con qué asuntos que tratan de la justicia ha luchado usted? Su adolescente demostrará un mayor interés en hablar con usted sobre estas cosas.
- El respeto por otras personas se basa y se resume en la Regla de Oro: Haz a tu prójimo como a ti mismo. Es el valor que hace del mundo un lugar más decente y civilizado.
- Las personas demuestran respeto de muchas maneras. Hablan y actúan civilmente- evitando insultos, comentarios crueles o lenguaje crudo o vulgar. Las personas son corteses y consideradas con otros, incluyendo a miembros de sus familias y amigos, y les preocupan sus derechos, creencias y bienestar. Las personas tratan a otros justamente y como individuos, sin importar su raza, género, edad o etnia. Demuestran tolerancia hacia otras personas que no comparten sus creencias personales o preferencias- siempre y cuando estas personas no causen daño a otras personas.
- Investigaciones recientes indican que los niños aprenden a respetar a otras personas cuando se les trata con respeto. La crítica constante de un niño, comentarios negativos sobre él y la falta de elogios que celebran sus logros pueden causar que el niño les falte el respeto a otras personas. Tratar a los niños con respeto resulta en grandes beneficios para las familias y la sociedad en general.

Valor

El valor constituye en superar el temor para poder hacer lo que es correcto, no importa si es difícil o riesgoso. Tener valor puede significar enfrentar peligros físicos, pero también puede significar mantenerse firme en los principios y creencias correctas y tomar decisiones difíciles fundamentadas en los hechos en evidencia en vez de lo que es fácil, conveniente o popular. No significa ser imprudentes o cobardes, pero sí saber cumplir con nuestros deberes y responsabilidades.

Sin embargo, el valor no significa no tener miedo; y los niños deben saber que hay ocasiones en que está bien sentir miedo y escaparse del peligro. Pero también deben saber cómo enfrentar y superar ciertos temores, como el temor a la oscuridad.

Lo que usted puede hacer

- Enseñe a su niño cómo ser valiente. Elógielo cuando actúa con valentía, pero nunca lo ponga en ridículo por ninguna razón-la burla puede tener efectos nocivos muy duraderos en la autoestima del niño.
- Dialogue con su niño sobre cómo decir no. A veces los niños no saben cómo decirle no a sus amigos que les piden que hagan cosas peligrosas o riesgosas. Después de identificar ciertas situaciones que pudieran ser tentadoras, enseñe a su niño el proceso de tres pasos para protegerse a sí mismo:
 - Aplica la regla del "problema": ¿Esta acción viola alguna regla o ley?
 - Toma una buena decisión-piense cuidadosamente sobre los riesgos o consecuencias probables.
 - Actúa rápidamente para evadir problemas, utilizando opciones como las siguientes:
 - o Di que ¡No!
 - o Aléjate de la situación
 - o Haz una broma
 - o Sugiere otra cosa mejor que hacer
 - o Haz una excusa como, "Mi Papá se va a enojar mucho."
 - o Actúa sorprendido

PULL QUOTE:

- o Mamá, algunos de los chicos andaban fumando después de la escuela hoy. Uno de
- o ellos me ofreció un cigarrillo.
- o ¿Y qué hiciste?
- o Dije que no.
- o Entonces, ¿qué sucedió?
- o Todos se rieron de mí y dijeron que soy un bebito.
- o Y luego, ¿qué hiciste?
- o Me fui de allí.
- o ¡Felicitaciones! Eso fue muy valiente de tu parte, y estoy muy orgullosa de ti.

Compasión

La compasión, o la empatía, significa el identificarse con y preocuparse por los sentimientos y necesidades de otras personas. Provee la raíz emocional para el cuidado de otras personas. Nos permite ser comprensivos y tolerantes ante distintos puntos de vista y creencias, y nos hace conscientes del sufrimiento de otras personas, y nos permite simpatizar con ellos o sentir su sufrimiento como si fuera el propio. La compasión

también nos permite sentir alegría y emoción-en vez de coraje y desesperación-ante los éxitos y logros de otras personas.

Los bebés suelen llorar cuando oyen a otros llorar, o balbucear y reírse cuando oyen que otros emiten sonidos alegres. Para los tres años de edad, muchos niños hacen un esfuerzo por abrazar o consolar a otros niños o padres cuando estos parecen estar molestos o tristes. A medida que los niños crecen, la compasión puede guiar sus acciones y comportamientos en formas positivas. Ellos comprenden que al hacer algo malo, ocasionan el dolor o el sufrimiento de otras personas.

Podemos fomentar la compasión al ayudar a nuestros niños a reflexionar sobre los sentimientos de otras personas. Por ejemplo, si su niño dice o hace algo lastimoso hacia otro niño,* ayúdelo a enfocar su atención a los sentimientos de su víctima al decirle, por ejemplo, "¿Cómo crees que se siente Alberto? ¿Te gustaría sentirte así?" Los niños desarrollan la compasión al practicar actos de bondad y cuidado hacia otros. Como adultos, debemos enfatizar la importancia de ayudar a otras personas, dando a otros el beneficio de la duda, y mantener nuestras mentes abiertas hacia las diferencias que vemos en otros.

Lo que usted puede hacer

- Hable sobre puntos de vista de otras personas cuando vean programas de televisión, lea libros o hable sobre otras personas con su niño. Por ejemplo, pregúntele, "¿Qué crees que este personaje está sintiendo y pensando?"
- Demuestre consideración y cuidado por otras personas, por ejemplo, haciendo mandados para vecinos enfermos o abriendo puertas para otras personas.
- Dele el beneficio de la duda a otras personas. Si su niño se queja que un compañero lo empujó a propósito en camino a la cafetería, explique que a veces cuando las personas tienen prisa, no se fijan en lo que hacen-y no porque lastiman o empujan a otros intencionalmente.
- Manténgase abierto hacia las diferencias que observan en otras personas. Si su niño dice, "Nuestros vecinos se visten raro," explique que otras personas suelen usar ropa que refleja su cultura o su país de origen.

Cómo poner un buen ejemplo

Siempre estamos enseñando algo a nuestros niños mediante nuestras palabras y nuestras acciones. Ellos aprenden de lo que miran. Ellos aprenden de lo que escuchan intencional y no intencionalmente. Aprenden de nosotros, entre sí, y de otros adultos en la comunidad, así como por sí mismos.

Los niños comparten los valores de sus padres sobre las cosas más importantes en la vida. Nuestras prioridades y nuestros principios, así como nuestros ejemplos del buen comportamiento les pueden enseñar a escoger el buen camino cuando otros caminos parezcan tentadores.

Recuerde que los niños no aprenden los valores que integran el buen carácter sencillamente cuando alguien les habla sobre ellos. Los niños aprenden al ver a las personas que los rodean actuar sobre la base de y cumplir con esos valores en sus vidas

cotidianas. En nuestras vidas, podemos demostrar a nuestros niños que sabemos respetar a otras personas. Podemos demostrarles nuestra compasión y cuidado cuando otros están sufriendo, y podemos mostrarles nuestra autodisciplina, valor y honestidad cuando tenemos que tomar decisiones difíciles. La manera en que nos comportamos en nuestras actividades diarias puede demostrar a nuestros niños que siempre tratamos de poner nuestro mejor esfuerzo al servicio de nuestras familias, nuestras comunidades y nuestro país.

La forma en que consideramos el dinero y las cosas materiales también puede moldear el carácter de nuestros niños. Si definimos nuestro propio valor y el de otras personas en términos materiales como carros, casas, muebles, ropa fina y otras posesiones, nuestros niños tenderán a tener las mismas actitudes. Es muy importante cumplir con las necesidades de nuestros niños, pero a la vez enseñarles la diferencia entre sus necesidades y sus deseos. La chaqueta finísima y cara que el niño tiene que tener puede ser aceptable si hay suficiente dinero.

Finalmente, debemos ser coherentes al cumplir con los valores que queremos que nuestros niños respeten y no presentarlos con valores inconsistentes. Por ejemplo, pudiera ser que les decimos a los niños que hacer trampa está mal, pero a la misma vez jactarse con el vecino que evadimos pagar impuestos. Pudiéramos decir que el ser grosero no es aceptable, pero a la misma vez reírnos cuando vemos ese tipo de comportamiento en nuestro programa de televisión favorito.

Otros ejemplos: señora que lleva un monito al veterinario, dos señores viajando en colectivo o en tren, señor que ve poco y que está cazando mariposas.

DÍGALO CON MÍMICA: Los alumnos divididos en grupos. Un alumno de cada grupo por vez pasará al frente y los del otro grupo deberán decirle el nombre de un libro, de una película, de un programa de televisión, el cual tendrá que representar solamente por medio de mímica. Según el tiempo se adjudica el puntaje. También se pueden tener las tarjetas preparadas y cada uno saca una tarjeta.

LIMÓN, MEDIO LIMÓN

Hay que pronunciar correctamente las palabras que le corresponden. Todos se enumeran correlativamente, comenzando el juego el profesor o animador, que puede adjudicarse el número cero. Entonces dirá por ejemplo: cero limones, medio limón, tres limones.

En este caso deberá responder el que tiene el número tres.

Lógicamente, cada uno después de pronunciar su número de limones y medio limón, dirá el número de limones que desee, para hacer entrar en el juego a otro integrante. Quien en el momento que sea llamado, pronuncie incorrectamente algunas de las palabras del juego, sumará un punto en contra y a los 3 en contra recibirá su castigo o prenda. Puede optarse por eliminar a cada participante que se equivoca, quedando en definitiva dos participantes, que por velocidad procurarán vencerse. En este caso el que pronuncia el número de un eliminado también queda eliminado.

PEDRO LLAMA A PABLO Los alumnos en ronda. Uno es llamado "Pedro", el de su izquierda es "Pablo" y los demás son numerados consecutivamente: uno, dos, tres, etc.

Pedro dice: "Pedro llama a Pablo", éste le responde "Pablo llama a cinco", el alumno indicado dice: "Cinco llama a dos" y así sucesivamente. Quien se equivoca o se demora en contestar pasa a ocupar el último lugar a la derecha de Pedro y los demás se corren un lugar siendo numerados nuevamente, comenzando de nuevo Pedro el juego. Si Pedro o Pablo se equivocan también pasán al último lugar.

NI SI NI NO Todos dialogan entre si unos 10 ó 15 segundos no pudiendo decir las palabras prohibidas, ya que el que la dice deberá entregar algo al alumno o la persona con quien habla. Se pueden tener tapitas plásticas de gaseosas para entregar, siendo el ganador quien tiene más tapitas al final.

¿QUÉ FALTA?

Se colocan sobre una mesa numerosos elementos de distinto carácter (tapitas, lapiceras, monedas, etc.). Los participantes (pueden estar separados en grupo) observarán desde sus asientos los objetos. Al cabo de un determinado tiempo, todos deberán darse vuelta, mientras el profesor extrae un elemento de la mesa, ocultándolo. Una vez dada la señal correspondiente, todos volverán a mirar la mesa, ganando un punto quien primero diga que elemento falta.

Variante: ¿Cuántos recuerdo?

¿QUÉ FUE LO QUE CAMBIO DE LUGAR?

Sale uno del grupo, mientras se cambia un objeto o un alumno de lugar. Cuando vuelve debe descubrir que fue lo que cambio de lugar.

EL SÍ DA DERECHO: sentados en ronda, el profesor o animador anota una palabra cualquiera en un papel, que guardará como un testimonio, Cada alumno del grupo hará la pregunta que desee, sea respondida con SI o NO. Si la respuesta del conductor es afirmativa, este participante tendrá derecho a formular una pregunta más. De lo contrario, preguntará el siguiente. Todos deberán ir deduciendo, cuál es la palabra elegida, ganando aquél que a su turno la acierte. Éste entonces actuará como conductor, eligiendo su palabra oculta.

TUTTI-FRUTTI:

Se puede jugar individual o en grupos. Cada participante tendrá una planilla en la cual se pondrán 5 ó 6 items (ejemplo: flores, animales, frutas, comidas, colores). Luego se saca

una tarjeta con una letra (si no se tienen las tarjetas, un grupo comienza a pensar el abecedario y el otro lo para en determinada letra), la cual será la de comienzo de cada palabra. Se comienza a completar cada ítem y el primero que termina dice ¡BASTA! debiendo dejar todos de escribir. Luego se sacan los puntajes de acuerdo a lo siguiente: Si el ítem fue completado por un solo grupo son 20 pts, si dos o más completaron el ítem sin repetir 10 pts, y si completaron alguno repetido 5 pts.

Ejemplo: con las palabras colocadas y el puntaje obtenido entre los equipos A y B.

Equipo A

Letra	Flores	Animales	Frutas	Comidas	Colores	Pts
M	Margarita 20	Mono 10	Manzana 5	Milanesas 10	Marrón 5	50

Equipo B

Letra	Flores	Animales	Frutas	Comidas	Colores	Pts
M		Marmota 10	Manzana 5	Mondongo 10	Marrón 5	30

Letra	Flores	Animales	Frutas	Comidas	Colores	Pts
M	Solamente completó A		Completaron A y B sin repetir		Completaron A y B repitiendo	
	Completaron A y B sin repetir		Completaron A y B sin repetir		Completaron A y B repitiendo	

AGACHARSE Y PARARSE: Los alumnos en fila (uno al lado del otro) escucharán las órdenes del profesor o animador cumpliéndolas caso contrario quedarán eliminados. El animador deberá confundirlos con órdenes como "Aga...pito", "Pa...pafritas", o con señas inversas a las órdenes que da.

HAZ LO QUE YO DIGO Y NO LO QUE YO HAGO: Los alumnos en fila o en ronda, escucharán las órdenes del profesor o animador cumpliéndolas sin tener en cuenta lo que hace ya que será para confundirlos. Ejemplo: dice "aplaudir" y él se rasca las orejas; todos tendrán que aplaudir ya que el que se rasque las orejas o haga otro gesto quedará eliminado.

JUEGOS DE SALÓN

En esos días en que ha llovido, que no tenemos un lugar adecuado para desarrollar la clase de Educación Física o Deportes también podemos desarrollar juegos Educativos, en los cuales no necesitamos tanto material.

En 30 segundos

¿Cuántos recuerdo?

EN 30 SEGUNDOS

Material: tarjetas con las palabras claves, un reloj, pizarrón y tiza o papel y lápiz.

Participantes: divididos en 3 o más grupos.

Desarrollo: el animador o profesor, llama a uno por vez de cada grupo, el cual saca una tarjeta con una palabra (Ej: profesiones) a la voz de ya, deberá decir sin repetir tantas profesiones como pueda en 30 segundos, anotándose la cantidad para su grupo. Gana el grupo que suma más puntos.

Reglas: No se puede dictar. Las repetidas no se suman.

Ejemplos: (según el nivel) profesiones, deportes, comidas, electrodomésticos, prendas de vestir, flores, frutas, animales, colores, utensillos de cocina, palabras de 5 letras, clubes de fútbol, países, provincias, vehículos, localidades y ciudades.

¿CUÁNTOS RECUERDO?

Material: elementos varios fuera de uso (tapitas, lapiceras, reloj que no ande, tarjetas, cartas), un reloj, papeles y lápices.

Participantes: divididos en 3 o más grupos.

Desarrollo: el animador o profesor, pone sobre el escritorio o dentro de una caja todos los elementos y los grupos lo observan durante un determinado tiempo. Luego tapa los elementos y los grupos deben escribir los que se acuerdan. Gana el grupo que recuerda más elementos.

Algunos juegos de interior:

JUEGO N° 1: EL DIBUJO CIEGO

N° de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: Todas.

Material: Bolígrafos o lápices, hojas de papel y cintas para tapar los ojos.

Organización: Los participantes deben estar sentados, con los ojos tapados, su lápiz y papel.

Desarrollo: A cada uno de los participantes se le comunica, en voz baja, lo que deben dibujar en el papel. Una vez que terminen, el resto que ha estado observando, debe intentar adivinar lo que se ha dibujado (por cierto cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia)

JUEGO N° 2: PROHIBIDO PRONUNCIAR

N° de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: +10 de años.

Material: Ninguno.

Organización: Los participantes deben estar formando un círculo.

Desarrollo: Se trata de intentar mantener una conversación, en la cual está prohibido, pronunciar alguna consonante. Por ejemplo "R"

"¿Peguntaste la respuesta a Doberto?"

"Si, me dijo que eda el ate badoco"

JUEGO N° 3: LOS DISPARATES

N° de participantes: Todos los que se quiera.

Material: Tempera.

Organización: Grupos de 10 personas sentadas en círculo.

Desarrollo: Uno le pregunta al de su derecha: " Para qué sirve..." y el de su derecha le contestará, a la vez le preguntará al de su derecha " Para qué sirve...", pero con otra cosa diferente, así tendrán que ir respondiendo todos.

Cuando hayan terminado, el primero dirá: "este, (el de su izquierda) me preguntó que para qué sirve,, y este me ha contestado que para (el de su derecha). Así se formarán los disparates.

Deben salir el mayor número de disparates.

Si alguien no hace un buen disparate se le pinta la cara.

JUEGO N° 4: LA RATA Y EL GATO

N° de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: 5 a 10 años.

Material: Dos pelotas, una grande y otra más pequeña.

Organización: Un grupo grande de personas sentadas en círculo.

Desarrollo: Se le entrega la pelota grande a uno de los niños, esta pelota será el GATO. a otro que esté situado a la derecha o izquierda, se le dará la otra pelota, la cual será la RATA. A la señal la pelota grande (GATO), deberá ir pasándose de mano a mano, para intentar atrapar a la otra pelota (LA RATA), la cual también estará en movimiento.

JUEGO N° 5: EL RADAR

N° de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: 6 a 11 años.

Material: 4 Cintas para tapar los ojos, un despertador y un pañuelo grande.

Organización: Se quedan 4 al medio y el resto observa sentado y en silencio.

Desarrollo: Se tapan los ojos de los 4 jugadores, y los colocamos en unas de las esquinas del sitio donde estemos jugando. Se colocan en el suelo el despertador y a poca distancia el pañuelo, los participantes deben buscar el pañuelo siguiendo el sonido del reloj, pero no pueden tocarlo, solo pueden tocar el pañuelo, quien antes lo encuentra gana.

JUEGO N° 6: LANZAMIENTO DE GLOBO

N° de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: 6 de años en adelante.

Material: 1 globo.

Organización: Todos se sientan en círculo, se numeran, y uno se coloca en medio con un globo.

Desarrollo: El que está en medio, lanza el globo y dice un N°, el que tenga ese N°, debe levantarse rápidamente y (en ese momento el que estaba en medio se sienta en el hueco que quedaba) golpea el globo y dice otro N°, así sucesivamente, hasta que lo hagan todos. El jugador que se equivoque, no llega a golpear el globo, o no dice un N°, se le concederá un punto, el que más puntos tenga pierde.

JUEGO N° 7: El Splatch

Edad: De 12 años en adelante.

Material: Una mesa y tantas sillas como jugadores

Organización: Se pone la mesa en medio y las sillas alrededor.

Desarrollo: Una vez sentados en las sillas alrededor de las mesas, el primero pone la mano en la mesa. El segundo se la golpea con su mano ABIERTA y con la palma. Después del golpe la deja puesta encima de la del primero. El tercero golpea, igual, la del segundo, y así hasta haber puesto todos los jugadores una mano. Cuando la hayan puesto todos, lo mismo con la otra mano encima de las demás. Cuando estén todas las manos, el que la tenga abajo del todo golpea la de arriba. QUIEN GRITE O QUITE LA MANO PIERDE.

JUEGO N° 8: Hazte visible dibujo invisible

Edad: 4 hacia adelante

Material: Un bolígrafo y un papel

Organización: Por parejas

Desarrollo: Uno de los participantes dibuja a mano alzada y al azar una línea curva que termine donde ha empezado. La otra persona debe imaginar a qué se puede parecer ese contorno dibujado, y debe completarlo dibujando lo que le falte hasta demostrar que realmente se trata de aquello que había imaginado. No está permitido salirse del contorno o muy poco, en todo caso.

JUEGO N° 9: MIRA UN PATO

Edad: 8 hacia adelante

Material: Ninguno, si acaso pintura para la cara.

Organización: Un círculo grande sentado en el suelo.

Desarrollo: El director del juego (Madre), simula que tiene un objeto en la mano, y se lo pasa al de la derecha diciendo: -Mira un pato. El otro responde: - ¿Un qué? La Madre contesta: -Un pato. Y se lo pasa. El segundo jugador de cada lado, debe pasar el objeto diciendo: -Mira un pato. El tercero responde: - ¿Un qué? El segundo debe preguntar a la madre "¿un qué? La madre responde. -Un pato el segundo responde: -Un pato. De esta manera se desarrolla el juego, hay que tener mucho cuidado de no equivocarse, si alguien se equivoca, se le puede hacer pagar una "prenda" o pintar la cara con pintura para la cara.

JUEGO N° 10: CALZAR LA SILLA

Edad: 8 hacia adelante

Material: Una silla por participante, un pañuelo por participante, y zapatos o zapatillas.

Organización: Cada jugador toma una silla, la observa bien, se le vendan los ojos y se le hace sentar en su silla. En ese momento se reparten zapatos por el suelo.

Desarrollo: A la señal, todos los participantes deben caminar a cuatro patas para encontrar los zapatos repartidos por el suelo. Cuando encuentren uno, deben volver a su silla y "calzar" una de las patas de la silla, tras esto deben buscar otro, y "calzar" otra pata, así hasta que las "calcen" todas.

Debemos tener en cuenta de no poner el mismo N° de zapatos que patas de silla, si no poner menos. Si los jugadores no encuentran zapatos, está permitido quitarlo de otras sillas, pero solo de uno en uno.

Gana la 1° silla calzada.

JUEGO N° 11:

Edad: 10 años en adelante.

Organización: Todos los jugadores menos uno se ponen en círculo y tumbados boca abajo. El otro se queda de pie fuera del círculo.

Desarrollo: Cuando todos los jugadores estén en la posición ya indicada antes y con los ojos cerrados el jugador que está de pie selecciona a uno o dos depende el número de jugadores tocándoles la espalda. Empieza a contar una historia de un asesinato. Cuando diga que los asesinos se levantan y eligen su víctima los jugadores seleccionados intentando no hacer ruido se levantan y señalan a su víctima y se vuelven a tumbar como antes. La historia sigue y cuando dice que el pueblo se despierta todos se sientan y el narrador indica quien ha sido asesinado. Esta persona queda eliminada y los demás lanzan sus sospechas contra quienes piensen que son los asesinos.

Quien reciba más votos queda eliminado y tiene que decir si era víctima o asesino. Se termina cuando los dos verdaderos asesinos quedan eliminados o cuando estos logran eliminar a los demás sin levantar sospechas.

María Laura Mateo.

ÍNDICE

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	VI
Tema.....	01
Summary.....	03
Introducción.....	05
capitulo I.....	07
• Diagnóstico del estudio del objeto de estudio	
Capitulo II.....	28
• Propuesta integradora	
Capitulo III.....	33
• Valoración de la factibilidad	
Conclusión.....	34
Bibliografía.....	35
Anexos.....	49